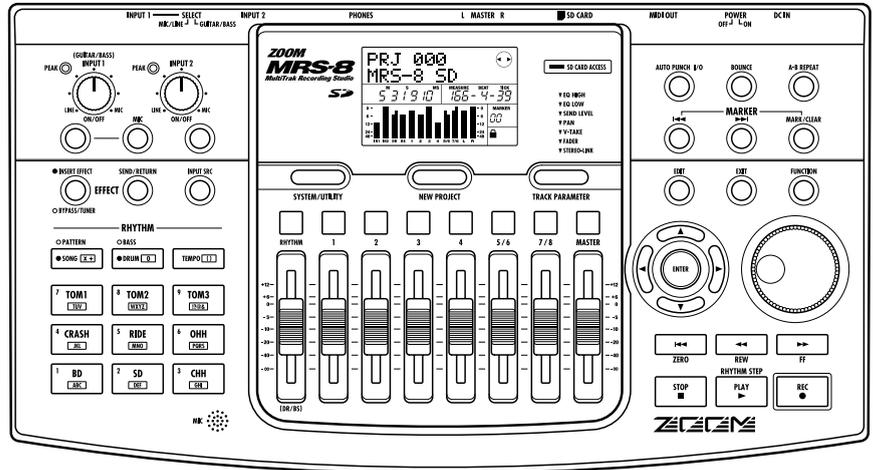




# MRS-8

## MultiTrak Recording Studio



## Manual de instrucciones

# INSTRUCCIONES DE 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, puede producirle 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 para asegurarse un funcionamiento sin problemas del MRS-8.

### • Alimentación



Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas.

### [Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector "con polo central negativo" (Zoom AD-0006). Si utiliza cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso podría suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, o durante las tormentas, desenchufe el adaptador CA.

### [Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas convencionales IEC R6 (tamaño AA) (alcalinas).
- El MRS-8 no puede recargar las pilas.

- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fugase el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.

### • Entorno



Para evitar el riesgo de incendios, descargas eléctricas o averías, evite utilizar el MRS-8 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos

### Manejo



- No coloque nunca encima del MRS-8 recipientes que contengan líquidos (como jarrones) ya que podrían producirse descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del MRS-8 velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían dar lugar a incendios.



El MRS-8 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.

### • Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Antes de conectar y desconectar cables, apague siempre el MRS-8 y todos los demás equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, desconecte todos los cables de conexión y el de alimentación.

### • Alteraciones



No abra nunca la carcasa del MRS-8 ni trate de modificarlo dado que eso puede producir daños en la unidad.

### • Volumen



No utilice demasiado tiempo el MRS-8 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

---

## Precauciones de uso

---

### • Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el MRS-8 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-8 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-8, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y llegar a 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-8. 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-8 pueden perderse debido a averías u operaciones incorrectas. Haga una copia de seguridad de sus datos para evitarse problemas.

### • Derechos de autor (copyright)

Están prohibidas las grabaciones no autorizadas de fuentes con copyright (CDs, discos de vinilo, cintas, videoclips, material de broadcast, etc) excepto para uso personal.

ZOOM Corporation no aceptará ninguna responsabilidad por 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 logo SD es una marca registrada.

\* Todas las marcas comerciales y marcas registradas citadas en este manual solo se usan para identificar la las unidades mencionadas aquí y no tratan de vulnerar los derechos de autor de sus respectivos propietarios.

# Índice

<b>PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD</b> .....	<b>2</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>7</b>
<b>Introducción al MRS-8</b> .....	<b>8</b>
Grabadora .....	8
Sección rítmica .....	9
Mezclador .....	9
Efectos .....	9
<b>Nombres de las partes</b> .....	<b>10</b>
Panel frontal .....	10
Panel trasero .....	11
<b>Conexiones</b> .....	<b>12</b>
<b>Inserción de la tarjeta SD y pilas</b> .....	<b>13</b>
Inserción de una tarjeta SD .....	13
Inserción de las pilas .....	13
<b>Encendido/apagado</b> .....	<b>14</b>
Encendido .....	14
Apagado .....	14
<b>¡A grabar!</b> .....	<b>15</b>
<b>Guía rápida</b> .....	<b>17</b>
Paso 1: Preparativos .....	17
1.1 Creación de un nuevo proyecto .....	17
1.2 Selección del patrón rítmico a utilizar .....	18
Paso 2: Grabación de la primera pista .....	20
2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada .....	20
2.2 Aplicación del efecto de inserción .....	21
2.3 Selección de una pista y grabación .....	23
Paso 3: Sobredoblaje .....	25
3.1 Ajustes de la sensibilidad de entrada y del efecto de inserción .....	25
3.2 Selección de una pista y grabación .....	25
Paso 4: Mezcla .....	26
4.1 Ajuste del volumen, panorama y EQ .....	26
4.2 Aplicación del efecto de envío/retorno .....	27
4.3 Aplicación del efecto de inserción a una pista .....	28
Paso 5: Remezcla .....	29
5.1 Uso del efecto de masterización .....	29
5.2 Remezcla en la pista master .....	30
<b>Referencia [Grabadora]</b> .....	<b>32</b>
Tomas V .....	32
Cambio de toma V .....	32
Cambio de nombre de la toma V .....	32
Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (función de localización) .....	35
Ajuste de marcas en una canción (función marcador) .....	35
Ajuste de una marca .....	35
Localización de una marca .....	36
Eliminación de una marca .....	36
Reproducción del mismo pasaje de forma repetida (función de repetición A-B) .....	36
Re-grabación solo de una región determinada (función de pinchado/despinchado) .....	37
Pinchado/despinchado manual .....	37
Pinchado/despinchado automático .....	37
Grabación de varias pistas en una pista master (función de remezcla) .....	38
Acerca de la pista master .....	38
Pasos para la remezcla en la pista master .....	39
Reproducción de la pista master .....	39
Combinación de varias pistas en una o dos pistas (función de volcado) .....	40
Ajustes de volcado .....	40
Ejecución de la grabación por volcado .....	41
Grabación del sonido de batería/bajo en pistas audio .....	42
Selección de la fuente de grabación .....	42
Proceso de grabación de ritmos .....	42
Ajustes para una operación de pre-conteo .....	43

<b>Referencia [Edición de pistas] . . . . .</b>	<b>44</b>	<b>Edición de patrones rítmicos . . . . .</b>	<b>75</b>
<b>Edición de un rango de datos . . . . .</b>	<b>44</b>	Copia de un patrón rítmico . . . . .	75
Pasos básicos para la edición de un rango . . . . .	44	Borrado de un patrón rítmico . . . . .	76
Copia de un determinado rango de datos . . . . .	45	<b>Creación de una canción rítmica . . . . .</b>	<b>76</b>
Desplazamiento de un determinado rango de datos . . . . .	46	Selección de una canción rítmica . . . . .	76
Borrado de un determinado rango de datos . . . . .	47	Introducción de información de patrón utilizando la	entrada por pasos . . . . .
Retoque de un determinado rango de datos . . . . .	47	Uso del método FAST para la introducción de	información de patrón . . . . .
Fundido de entrada/salida de un determinado rango	48	Introducción de información de acorde . . . . .	81
de datos . . . . .	48	Introducción de otra información . . . . .	83
Inversión de un rango específico de datos audio . . . . .	49	<b>Reproducción de una canción rítmica . . . . .</b>	<b>84</b>
<b>Edición utilizando tomas V . . . . .</b>	<b>50</b>	<b>Edición de una canción rítmica . . . . .</b>	<b>85</b>
Pasos básicos para la edición de tomas V . . . . .	50	Copia de un determinado rango de compases . . . . .	85
Borrado de una toma V . . . . .	51	Trasposición de toda la canción rítmica . . . . .	85
Copia de una toma V . . . . .	51	Copia de una canción rítmica . . . . .	86
Desplazamiento de una toma V . . . . .	51	Borrado de una canción rítmica . . . . .	87
Intercambio de tomas V . . . . .	52	Asignación de un nombre a una canción rítmica . . . . .	87
Importación de una toma V de otro proyecto . . . . .	52	<b>Importación de patrones y canciones rítmicas de</b>	<b>otros proyecto . . . . .</b>
<b>Captura e intercambio de pista . . . . .</b>	<b>53</b>	<b>Edición de varios ajustes de la sección rítmica . 89</b>	
Captura de una pista . . . . .	53	Procedimiento básico . . . . .	89
Intercambio de datos de pista . . . . .	54	Modificación de la longitud de la claqueta . . . . .	89
<b>Referencia [Mezclador] . . . . .</b>	<b>55</b>	Modificación del volumen del metrónomo . . . . .	90
<b>Acerca del mezclador . . . . .</b>	<b>55</b>	Ajuste de la sensibilidad de los parches . . . . .	90
<b>Asignación de señales de entrada a pistas de</b>	<b>grabación . . . . .</b>	Comprobación de la cantidad de memoria libre . . . . .	90
<b>Ajuste de la señal para cada pista (parámetros de</b>	<b>pista) . . . . .</b>	Intercambio de la posición de panorama izquierda/	derecha . . . . .
<b>Enlace de dos pistas (enlace stereo) . . . . .</b>	<b>60</b>	<b>Referencia [Efectos] . . . . .</b>	<b>91</b>
<b>Referencia [Ritmo] . . . . .</b>	<b>61</b>	<b>Acerca de los efectos . . . . .</b>	<b>91</b>
<b>Acerca de la sección rítmica . . . . .</b>	<b>61</b>	<b>Uso del efecto de inserción . . . . .</b>	<b>92</b>
Kits de batería y programas de bajo . . . . .	61	Acerca de los programas del efecto de inserción . . . . .	92
Patrones rítmicos . . . . .	62	Modificación de la posición de inserción del efecto de	inserción . . . . .
Canción rítmica . . . . .	62	Selección del programa para el efecto de inserción . . . . .	93
Modos de patrón rítmico y de canción rítmica . . . . .	62	Edición de un programa de efecto de inserción . . . . .	95
<b>Reproducción de patrones rítmicos . . . . .</b>	<b>63</b>	Grabación o intercambio de programas de efecto de	inserción . . . . .
Selección de un patrón rítmico . . . . .	63	Asignación de un nombre a un programa de efecto de	inserción . . . . .
Modificación del tempo . . . . .	63	Aplicación del efecto de inserción solo a la señal de	monitorización . . . . .
Cambio del kit de batería / programa de bajo . . . . .	64	<b>Uso del efecto de envío/retorno . . . . .</b>	<b>100</b>
Uso de los parches para reproducir sonidos de	64	Acerca de los programas del efecto de envío/retorno . . . . .	100
batería/bajo . . . . .	64	Elección de un programa de efecto de envío/retorno . . . . .	100
<b>Creación de un patrón rítmico . . . . .</b>	<b>66</b>	Edición de un programa de efecto de envío/retorno . . . . .	100
Preparativos . . . . .	66	Grabación o intercambio de los programas de efecto de	envío/retorno . . . . .
Introducción de una secuencia de batería en tiempo	67	Asignación de un nombre a un programa de efecto de	envío/retorno . . . . .
real . . . . .	67	<b>Importación de programas de otro proyecto . . . . .</b>	<b>102</b>
Entrada de una secuencia de bajo en tiempo real . . . . .	69		
Entrada por pasos de una secuencia de batería . . . . .	70		
Entrada por pasos de una secuencia de bajo . . . . .	71		
Introducción de información de acorde de patrón	73		
rítmico . . . . .	73		
Modificación del volumen de la secuencia de batería/	74		
bajo . . . . .	74		
Asignación de un nombre a un patrón rítmico . . . . .	75		

**Referencia [Proyectos]..... 104**

- Acerca de los proyectos ..... 104
- Manejo de los proyectos ..... 104
  - Procedimiento básico ..... 104
  - Carga de un proyecto ..... 105
  - Creación de un nuevo proyecto ..... 105
  - Copia de un proyecto ..... 106
  - Borrado de un proyecto ..... 106
  - Modificación del nombre del proyecto ..... 107
  - Protección de un proyecto ..... 107

**Referencia [MIDI] ..... 108**

- Acerca del MIDI ..... 108
- Lo que puede hacer utilizando el MIDI .... 108
- Ajustes relacionados con el MIDI ..... 108
  - Procedimiento básico ..... 108
  - Ajuste del canal MIDI del kit de batería/programa de bajo ..... 109
  - Activación o desactivación de los mensajes de reloj de temporización ..... 109
  - Activación o desactivación de los mensajes de puntero de posición ..... 110
  - Activación o desactivación de los mensajes de inicio/parada/continuación ..... 110
  - Activación o desactivación de los mensajes de código de tiempo MIDI (MTC) ..... 110

**Referencia [Otras funciones] ..... 111**

- Reproducción de varios proyectos de forma continua (reproducción en secuencia) ... 111
  - Creación de una lista de reproducción ..... 111
  - Reproducción de una lista ..... 112
- Uso de la función de afinador ..... 114
  - Uso del afinador cromático ..... 114
  - Uso de otros tipos de afinación..... 115
- Modificación del tipo de monitorización del medidor de nivel..... 116
- Ajuste del contraste y retroiluminación de la pantalla ..... 116
- Cambio de la tarjeta SD..... 117
- Formateo de una tarjeta SD..... 118
- Comprobación de la capacidad disponible de la tarjeta SD/tamaño de proyecto..... 118

**Resolución de problemas..... 120**

- Problemas durante la reproducción ..... 120
- Problemas durante la grabación ..... 120
- Problemas con los efectos ..... 121
- Problemas con la sección rítmica ..... 121
- Problemas con el MIDI ..... 121
- Otros problemas ..... 122

**Apéndice ..... 123**

- Especificaciones técnicas..... 123
- Parámetros de efectos ..... 125
  - Efecto de inserción ..... 125
  - Efecto de envío/retorno ..... 133
- Programas de efectos ..... 134
  - Efecto de inserción ..... 134
  - Efecto de envío/retorno ..... 139
- Patrones rítmicos..... 140
- Kits de batería/programas de bajo ..... 142
- Tabla de instrumentos/nº nota MIDI..... 142
- Ficheros de la tarjeta SD ..... 142
- Implementación MIDI..... 143
- Tabla de implementación MIDI ..... 144

**INDICE ALFABETICO ..... 145**

# Introducción

¡Enhorabuena por elegir el *ZOOM MRS-8 MultiTrak Recording Studio* (al que haremos referencia como el “*MRS-8*”). El MRS-8 es un magnífico aparato con las siguientes características.

- **Cuatro funciones principales en una unidad compacta**

El MRS-8 combina una grabadora de 8 pistas con tarjeta SD, una unidad de efectos, una mezcladora digital y una caja de ritmos/bajo en una única unidad extraordinariamente compacta. Todo lo que necesita para crear música está aquí. Puede utilizarlo para pre-producir una canción en casa, pero también puede llevárselo al estudio de grabación para realizar un trabajo de grabación serio. El MRS-8 es una gran herramienta que llevará a todas partes.

- **Configuración de entrada versátil que le permite manejar una amplia variedad de fuentes**

Además de la clavija de tipo auriculares standard, el MRS-8 dispone de un conector de tipo combo que puede manejar tanto clavijas XLR (balanceadas) como conectores de auriculares (balanceados y no balanceados). Puede conectar fácilmente a esta unidad guitarras, bajos, sintetizadores y otras fuentes, así como micrófonos y cajas directas. También dispone de un micrófono interno de alto rendimiento, que es excelente para grabar guitarras acústicas o voces.

- **Grabadora de 8 pistas x 10 tomas virtuales**

La sección de la grabadora dispone de cuatro pistas mono y dos stereo, lo que da lugar a un total de ocho pistas. Cada pista contiene diez pistas virtuales (tomas V). Dispone de una función de volcado que le permite reproducir todas las pistas y grabar el resultado en una toma V vacía.

- **Pista master específica para remezcla**

La pista master está separada de las pistas ordinarias de grabación y está optimizada para que pueda realizar la remezcla con el mínimo esfuerzo. La función de reproducción consecutiva le permite reproducir las pistas master de varias canciones de forma sucesiva, lo que resulta útil para traspasar remezclas a una grabadora exterior en una única pasada.

- **Mesa de mezclas completamente equipada**

La mezcladora digital interna maneja las pistas audio y los sonidos de bajo/batería y le permite ajustar parámetros como el nivel, panorama, EQ e intensidad de un efecto. El resultado es una mezcla stereo a la que también le puede añadir la señal de entrada.

- **Dos efectos versátiles**

El MRS-8 dispone de un efecto de inserción para el procesado de la señal de entrada y/o de cualquier pista, y un efecto de envío/retorno que se utiliza a través del bucle de envío/retorno del mezclador. Puede utilizar el efecto de inserción como efecto de masterización para la mezcla stereo, para ajustar la presión de sonido y la calidad tonal durante la remezcla.

- **Puede utilizar la sección rítmica para crear un ritmo guía o un acompañamiento**

Las fuentes PCM realistas producen sonidos de batería y bajo que pueden ser reproducidos en más de 500 patrones rítmicos. Programando una combinación de patrones y ajustando una progresión de acordes puede crear el acompañamiento rítmico de una canción completa.

- **Compatible con múltiples tipos de sincronización**

El conector MIDI OUT puede emitir mensajes de sincronización como la información de código de tiempo MIDI e información de reloj MIDI. Esto combinado con un ordenador, secuenciador MIDI o unidad similar, le permite crear un sistema con sincronización profesional.

- **Afinador interno que admite distintos métodos de afinación**

Aparte del tipo cromático standard, la función de afinador del MRS-8 también es capaz de adaptarse a guitarras de 7 cuerdas, bajos de 5 cuerdas y a otras necesidades especiales de afinación.

Para conseguir sacarle el máximo partido a las versátiles funciones del MRS-8 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-8

El MRS-8 está dividido internamente en cuatro secciones.

## ● Grabadora

Graba y reproduce audio.

## ● Sección rítmica

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

## ● Mezcladora

Mezcla las señales de la sección de la grabadora y de la fuente de sonido de batería/bajo en una señal stereo, para transmitir las a través de los conectores de salida y remezclarlas en las pistas master apropiadas.

## ● Efectos

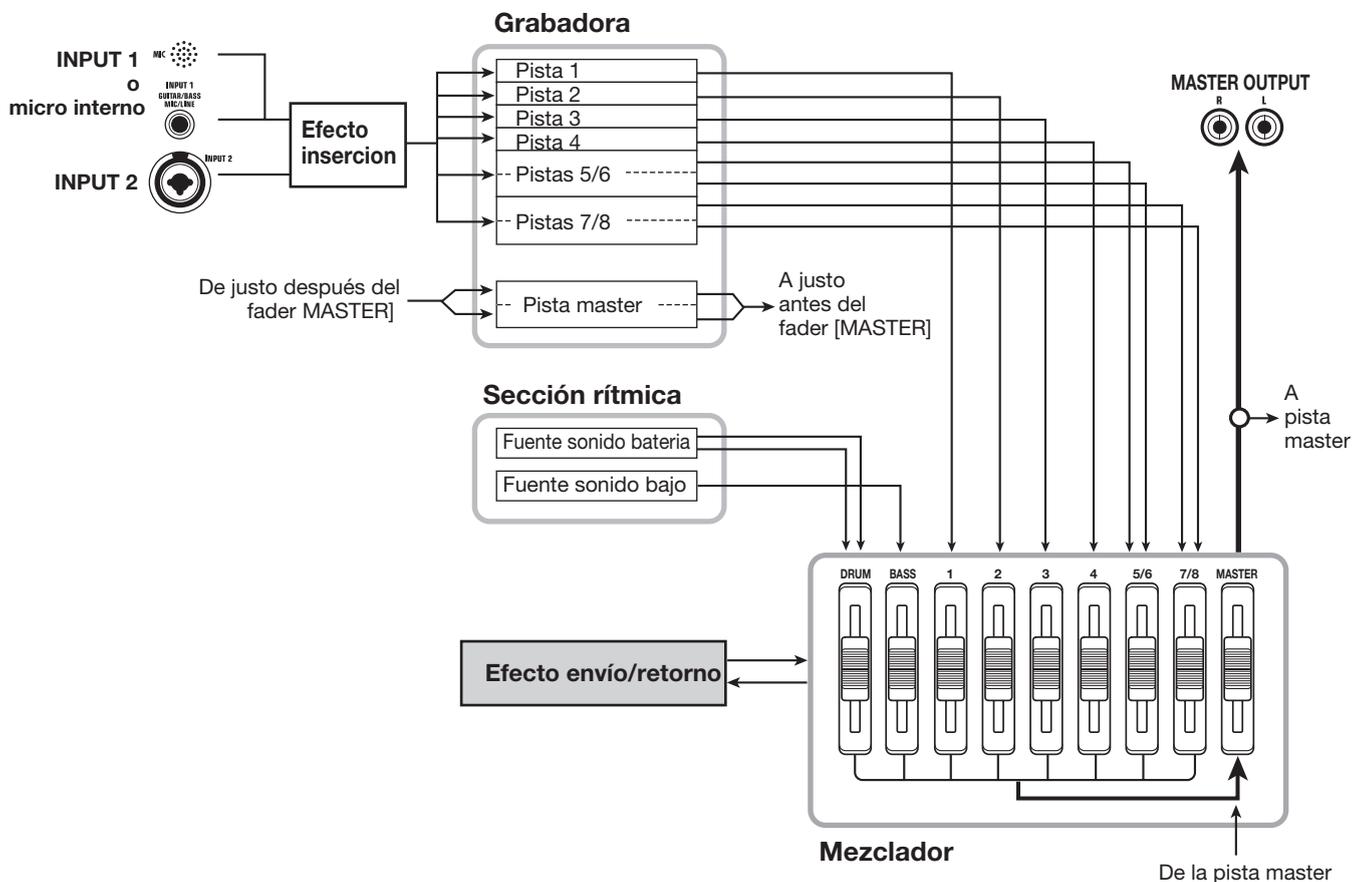
Procesado de señales de entrada, señales de reproducción de la grabadora o señales de la fuente de señal de batería/bajo para darle distintas características al sonido.

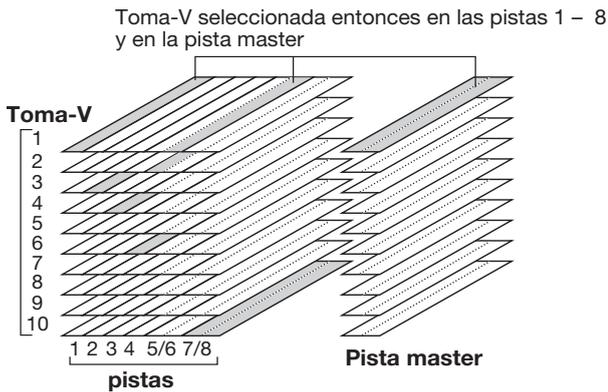
El diagrama siguiente le muestra el flujo de señal en cada sección y las relaciones existentes entre las distintas secciones.

## Grabadora

La sección de grabadora del MRS-8 consta de ocho pistas de audio (una "pista" es una sección independiente para la grabación de datos audio). Hay cuatro pistas mono (pistas 1-4) y dos stereo (pistas 5/6 y 7/8). Puede grabar hasta 2 pistas audio y puede reproducir hasta 8 a la vez.

Cada una de las pistas dispone de diez pistas virtuales conmutables (denominadas "tomas V"). En cada pista, puede elegir una toma V para la grabación/reproducción.

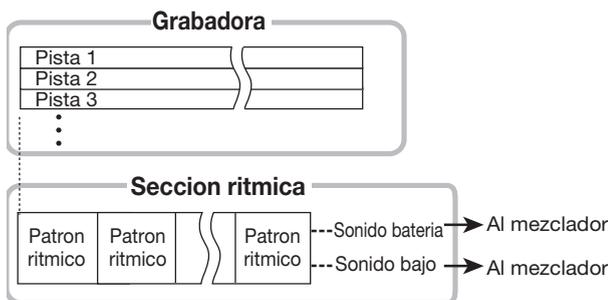




La sección de grabadora también dispone de un conjunto de pistas stereo que son independientes de las pistas ordinarias de audio. Son llamadas pistas master. Estas pistas master se utilizan para la remezcla.

## Sección rítmica

El MRS-8 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. Puede usar estos patrones tal y como vienen, puede modificarlos parcialmente o puede crear patrones totalmente nuevos partiendo de cero.



### AVISO

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

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. (A esto es a lo que se conoce como "canción rítmica"). Puede crear hasta 10 canciones rítmicas, entre las cuales puede elegir una para la reproducción/edición.

## Mezclador

Las señales de las pistas audio y los sonidos de batería y bajo son enviados al mezclador para crear una mezcla stereo. Para cada pista/sonido, puede controlar de forma separada parámetros como el volumen, panorama stereo y el EQ de 2 bandas (agudos y graves).

La mezcla stereo obtenida es enviada a las tomas de salida y puede ser enviada a una toma V vacía de la pista master o de cualquier otra pista, para la remezcla y volcado.

## Efectos

El MRS-8 dispone de dos tipos de efectos: de inserción y de envío/retorno. Estos efectos tienen las siguientes características.

### ■ Efecto de inserción

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

- (1) Inmediatamente después de la entrada
- (2) En la salida de cualquier pista audio o pista de batería/sonido de bajo
- (3) Justo antes del fader [MASTER]

El ajuste 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.

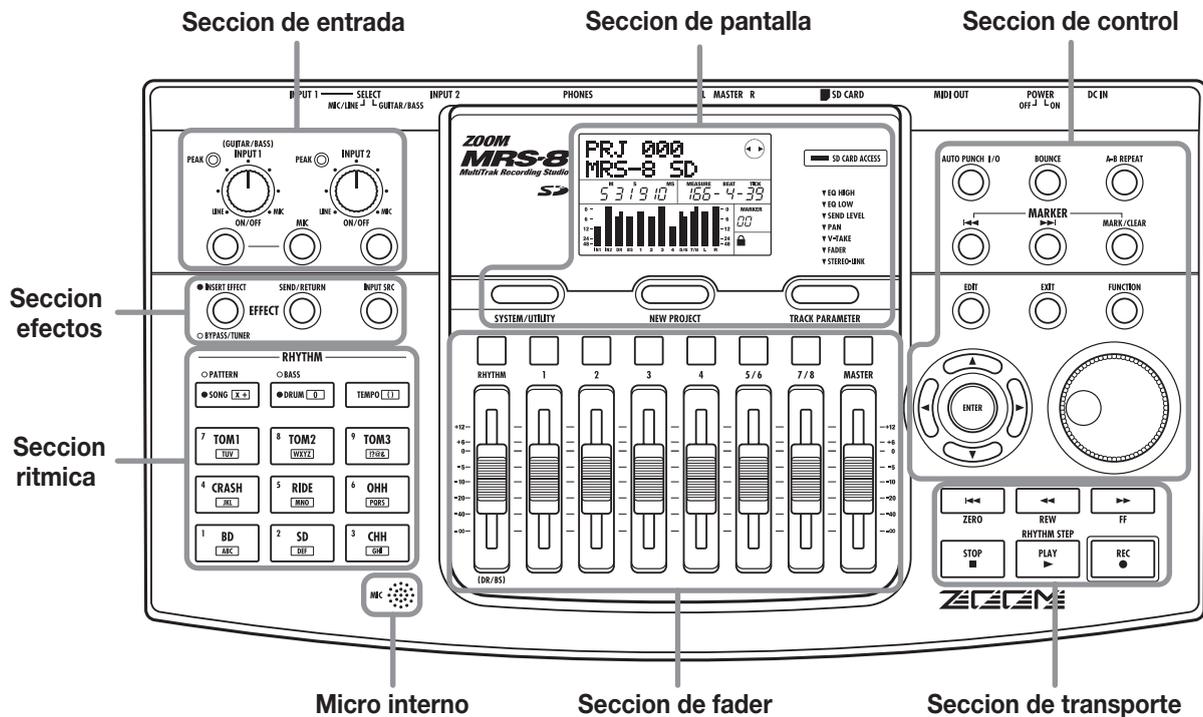
### ■ Efecto de envío/retorno

Este efecto está conectado internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezcladora. Este tipo de efecto incluye el chorus, reverb y otros tipos de procesados.

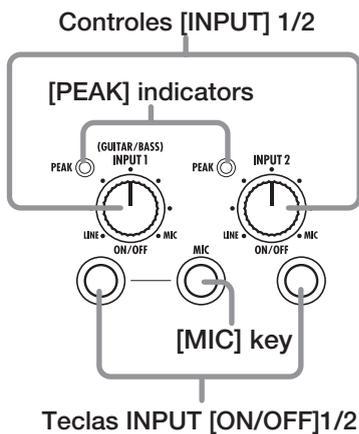
El nivel de la señal transmitida al efecto de envío/retorno (nivel de envío) para cada pista/sonido ajusta la profundidad del efecto de envío/retorno. El aumentar el nivel de envío producirá un efecto más profundo para esa pista o sonido.

# Nombres de las partes

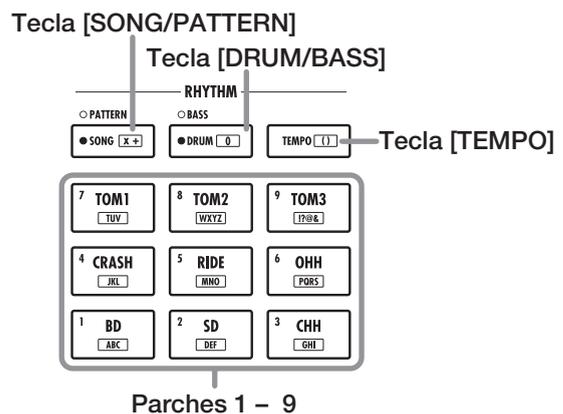
## Panel frontal



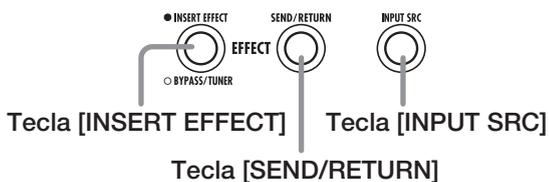
### Sección de entrada



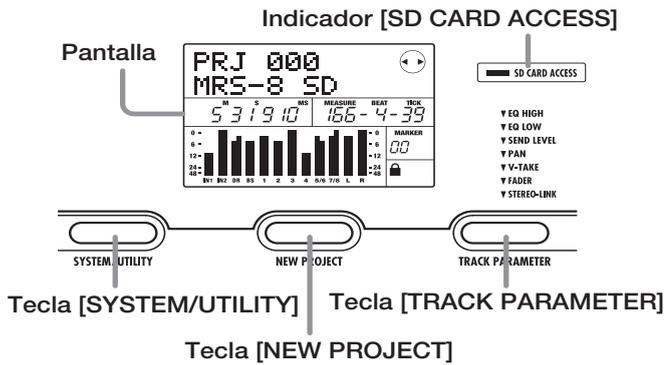
### Sección rítmica



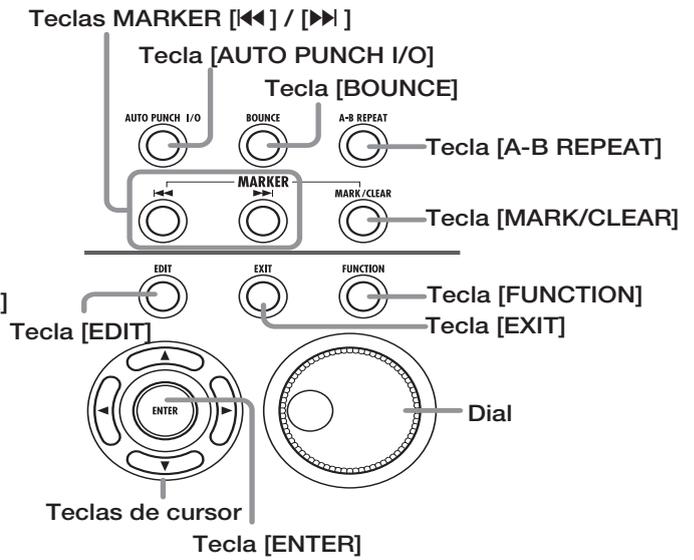
### Sección de efectos



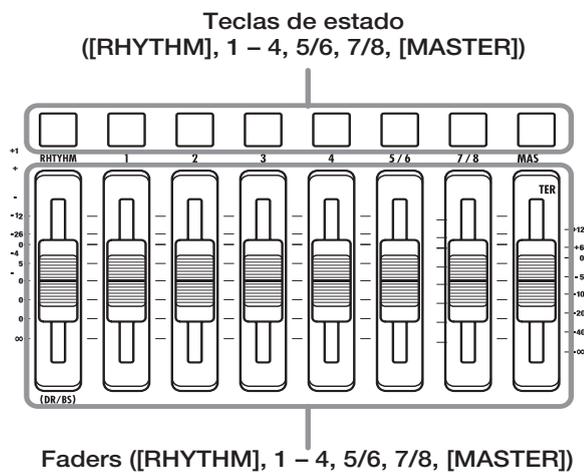
## Sección de pantalla



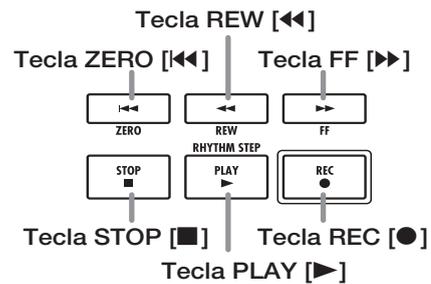
## Sección de control



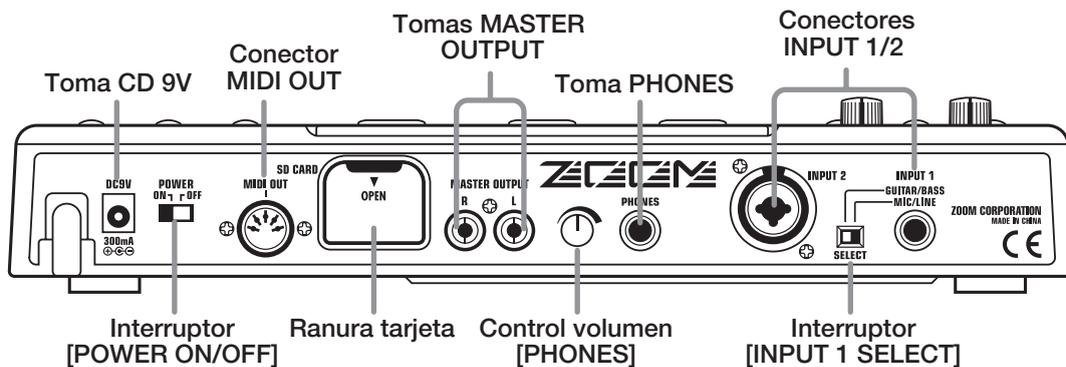
## Sección de faders



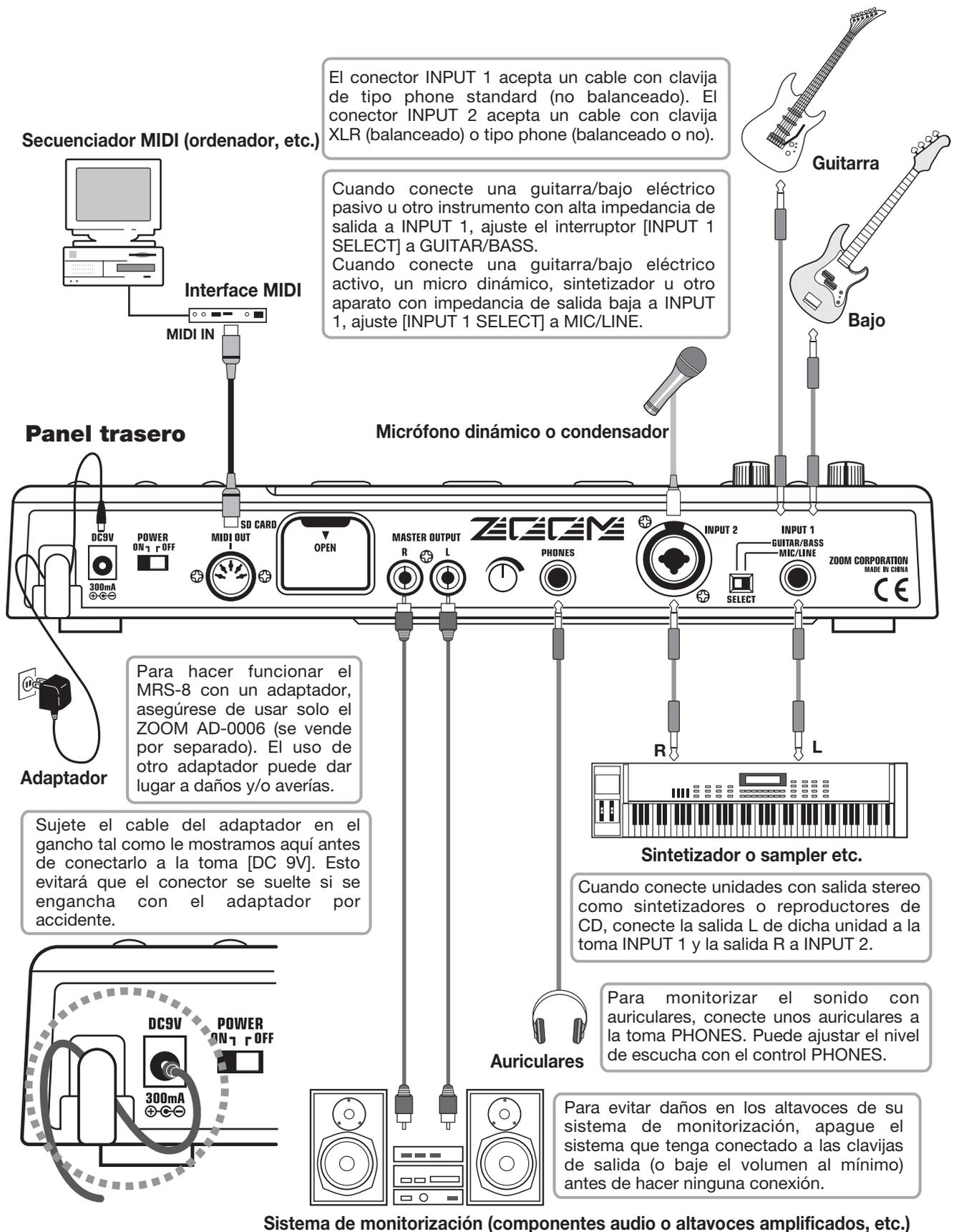
## Sección de transporte



## Panel trasero



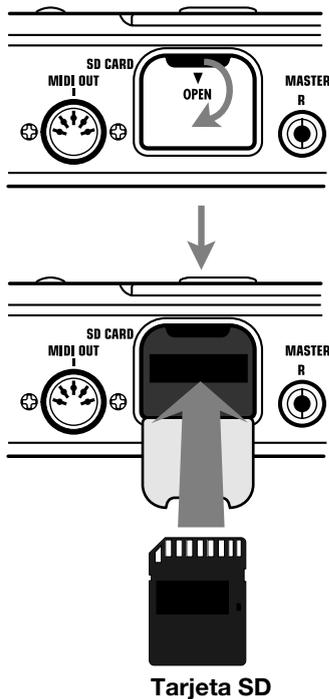
# Conexiones



# Inserción de la tarjeta SD y pilas

## Inserción de una tarjeta SD

Para utilizar el MRS-8, debe instalar una tarjeta SD o miniSD con adaptador (con una capacidad mínima de 16 MB) como medio de almacenamiento de datos. Antes de insertar la tarjeta, compruebe que esté desactivada la función de protección contra la grabación. Asegúrese de que el MRS-8 esté apagado e inserte la tarjeta tal y como le indicamos a continuación.



Cuando esté insertando la tarjeta, empújela en la ranura hasta el fondo. Para sacar la tarjeta, apague la unidad y tire de ella.

Para sacar o insertar una tarjeta cuando la unidad esté encendida, siga el procedimiento descrito en la página 117. Si no lo hiciese de la forma indicada allí podría perder datos.

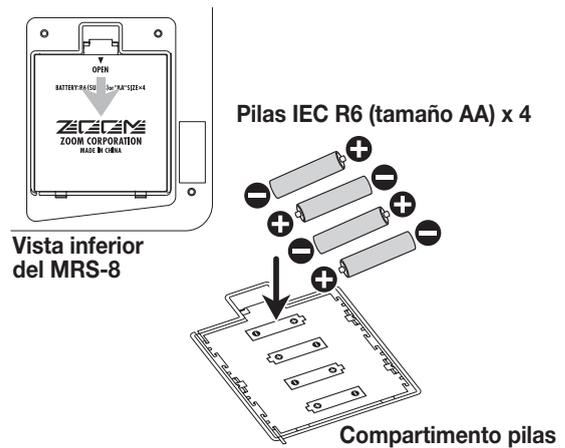
### NOTA

- Si inserta la tarjeta al revés, ésta no entrará hasta el fondo. No intente forzar la tarjeta porque podría dañarla.

## Inserción de las pilas

El MRS-8 puede funcionar a pilas. Compre unas pilas adecuadas para ello y colóquelas tal y como le indicamos a continuación.

1. Apague la unidad y abra la tapa del compartimento para pilas.



2. Introduzca cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) en el compartimento. (Use pilas alcalinas).
3. Cierre la tapa del compartimento para pilas.

### NOTA

Si está utilizando la unidad a pilas y en la parte inferior derecha de la pantalla aparece la indicación [ **BATT** ], esto significa que las pilas están casi agotadas. Cámbielas por otras nuevas en cuanto pueda.

# Encendido/apagado

Para encender/apagar el MRS-8, siga las instrucciones que aparecen a continuación.

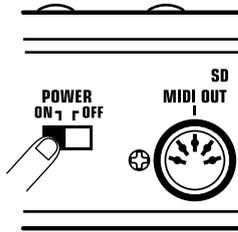
## Encendido

### 1. Compruebe que el MRS-8 y las unidades periféricas estén apagadas

Baje los controles de volumen del equipo conectado y del sistema de monitorización.

### 2. Inserte una tarjeta SD en la ranura para tarjetas.

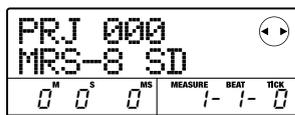
### 3. Coloque el interruptor [POWER ON/OFF] del MRS-8 en la posición ON.



Comenzará la carga de datos desde la tarjeta SD introducida. El indicador [SD CARD ACCESS] estará encendido mientras esté teniendo lugar este proceso.



Después de un instante aparecerá la siguiente pantalla.



Esta es la pantalla principal. Desde ella puede acceder a distintas funciones de grabación y reproducción.

## AVISO

Para volver a la pantalla principal desde otras pantallas, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

Si inserta una tarjeta SD que no esté preparada para ser utilizada en el MRS-8, aparecerá la indicación "FORMAT?" cuando encienda el MRS-8. Si pulsa entonces la tecla [ENTER], la tarjeta SD será formateada.

Cuando haya terminado el proceso de formateo, aparecerá la pantalla principal.

## AVISO

- También puede formatear una tarjeta SD después de haber encendido el MRS-8, tal y como le describimos en la página 118.
- Puede cambiar la tarjeta SD con el MRS-8 encendido, siguiendo el procedimiento descrito en la página 117.

### 4. Encienda el instrumento conectado y después el sistema de monitorización.

## Apagado

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

### 2. Apague el sistema de monitorización y después el instrumento conectado.

### 3. Coloque el interruptor [POWER ON/OFF] del MRS-8 en la posición OFF.

En pantalla aparecerá la indicación "GoodBye See You!" y la unidad se apagará. Los ajustes y otro tipo de información se grabará automáticamente en la tarjeta SD.

## Cuidado

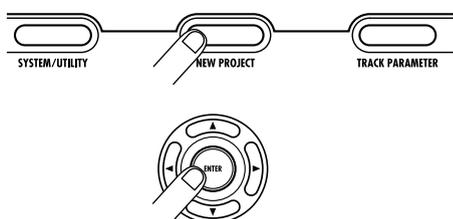
- No encienda o apague nunca la unidad enchufando o desenchufando el adaptador CA. Si lo hiciera podría perder datos.
- En concreto, si desconecta el adaptador CA mientras esté encendido el indicador [SD CARD ACCESS], podrá perder todos los datos definitivamente.

# ¡A grabar!

Esta sección está dedicada al procedimiento básico de grabación y reproducción en el MRS-8. A modo de ejemplo, le explicamos la forma de grabar una señal de guitarra eléctrica conectada a la toma INPUT 1.

**1. Conecte la guitarra a la toma INPUT 1 y coloque el interruptor [INPUT 1 SELECT] en la posición GUITAR/BASS (para una guitarra pasiva) o MIC/LINE (para una guitarra activa).**

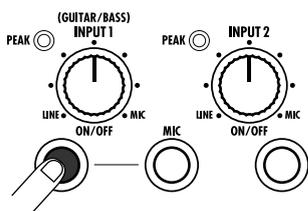
**2. Pulse la tecla [NEW PROJECT] de la sección de pantalla. Compruebe que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "PRJNOxxx (donde xxx es el número del proyecto). Pulse después [ENTER].**



Se creará un nuevo proyecto y la unidad entrará en el modo de espera de grabación. Si es necesario, ahora podrá editar el nombre del proyecto (→ p. 105).

**3. Compruebe que la tecla [MIC] esté parpadeando o esté apagada. Pulse después la tecla INPUT [ON/OFF] 1 para que esta tecla quede encendida.**

Ahora estará activo el conector INPUT 1.



## AVISO

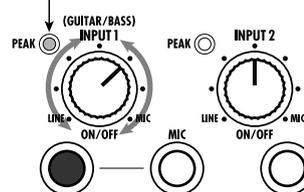
Si está encendida la tecla [MIC], estará activado el micrófono interno en lugar del conector INPUT 1. En este caso, pulse una vez la tecla [MIC] para hacer que ésta parpadee.

**4. Mientras toca la guitarra, use el control [INPUT] 1 para ajustar la sensibilidad de la entrada.**

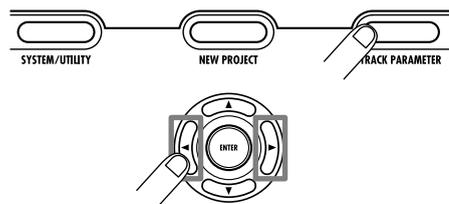
Haga el ajuste de tal modo que el indicador [PEAK] parpadee solo ocasionalmente cuando toque su

instrumento al máximo volumen.

Parpadea de vez en cuando



**5. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla y utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "INPUT".**



## NOTA

Si en la primera línea de la pantalla no aparece la indicación "INPUT", revise si está encendido el indicador INPUT [ON/OFF].

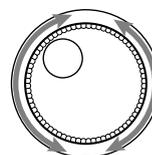
**6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación de la siguiente pantalla.**

En esta pantalla puede ajustar el nivel de grabación de la señal de entrada (el nivel de señal enviada a la pista).



Ajuste del nivel de grabacion

**7. Gire el dial para ajustar el nivel de grabación.**



Puede comprobar el nivel de la señal activa utilizando el medidor que hay en la parte inferior de la pantalla. Ajuste el nivel de grabación de modo que el segmento 0 (dB) para IN 1 parpadee ligeramente con la guitarra al máximo volumen posible.

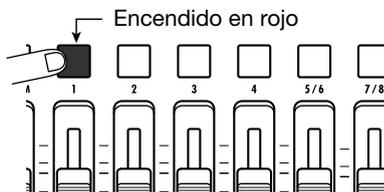


**8. Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**



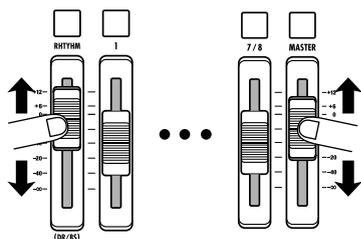
**9. Pulse repetidamente la tecla de estado 1 hasta que ésta se encienda en rojo.**

Cuando una tecla de estado esté encendida en rojo, la pista audio correspondiente (pista 1 en este ejemplo) estará seleccionada como destino de grabación.



**10. Utilice el fader 1 y el fader [MASTER] para ajustar el nivel de monitorización de la señal de entrada.**

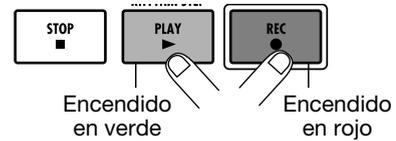
Los faders 1 – 4, 5/6 y 7/8 ajustan el volumen de su correspondiente pista. Cuando la señal de entrada sea enviada a una pista, podrá ajustar el nivel de monitorización. Puede utilizar el fader [MASTER] para ajustar el nivel final de salida.



**11. Para que empiece la grabación, mantenga**

**pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶].**

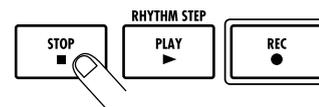
Escuchará una claqueta de cuatro tiempos y empezará la grabación. En la condición por defecto de un proyecto, durante la grabación y reproducción se reproducirá un patrón rítmico de 8 tiempos. Toque su instrumento sincronizado con el patrón rítmico.



**AVISO**

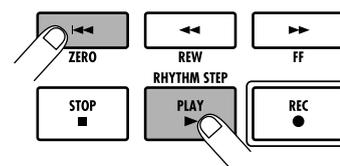
- Si no quiere que se escuche ningún tipo de patrón rítmico, elija un patrón rítmico vacío (→ p. 18) o anule el sonido de batería/bajo (→ p. 19).
- En la condición por defecto de un proyecto, el efecto de inserción procesa la señal de entrada. Puede anular el efecto (→ p. 22) o elegir otro programa de efectos (→ p. 21).

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



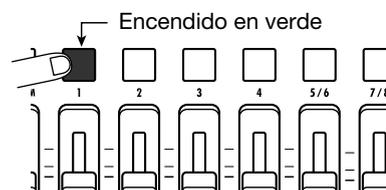
Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [▶] y la grabación se detendrá

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



Puede utilizar el fader [MASTER] para ajustar el volumen de toda la canción (nivel de la señal de mezcla stereo).

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



# Guía rápida

Ahora vamos a utilizar el MRS-8 para hacer una grabación en serio. Esta sección le describe los pasos que incluye todo el proceso desde los preparativos hasta que la canción está terminada.

- **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 en la señal de entrada.

- **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-8, los datos de las canciones son distribuidos en unidades denominadas “proyectos”. Un proyecto incluye los datos audio grabados así como distintos ajustes de efectos y ritmos. El cargar un proyecto, le permitirá recrear la misma condición que cuando grabó la canción por última vez.

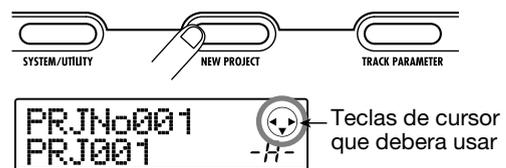
Para poder grabar en el MRS-8, antes debe crear un proyecto.

1. **Conecte al MRS-8 el instrumento que quiera grabar y el sistema de monitorización (→ p. 12).**
2. **Inserte la tarjeta SD que quiera utilizar para grabar (→ p. 13).**
3. **Encienda primero el MRS-8 y después el sistema de monitorización.**

Cuando arranque el MRS-8, se cargará automáticamente el último proyecto utilizado.

4. **Pulse la tecla [NEW PROJECT] de la sección de pantalla.**

Cuando pulse la tecla [NEW PROJECT] en la pantalla principal, aparecerá la indicación mostrada a continuación.



Ahora podrá crear un proyecto nuevo.

En la esquina superior derecha de la pantalla puede ver las teclas de cursor que puede usar en esta pantalla.

### AVISO

- Durante la creación de un nuevo proyecto, será elegido automáticamente el proyecto libre con el número más bajo.
- También puede crear un proyecto nuevo desde el menú de proyectos (→ p. 105).

## 5. Pulse la tecla [ENTER].

Se creará un proyecto nuevo y aparecerá la pantalla principal para la grabación/reproducción de pistas audio.



### 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-8 siguiendo el procedimiento indicado en este manual (→ p. 14), el último proyecto en el que haya estado trabajando será grabado automáticamente.
- Cuando cree un proyecto nuevo, podrá editar el nombre del proyecto (→ p. 105).

### NOTA

Mientras esté en funcionamiento el MRS-8, no saque la tarjeta. Si lo hiciera podría averiarse el aparato o perder datos. Si quiere sacar la tarjeta SD mientras el MRS-8 esté encendido, asegúrese de seguir el procedimiento correcto (→ p. 117).

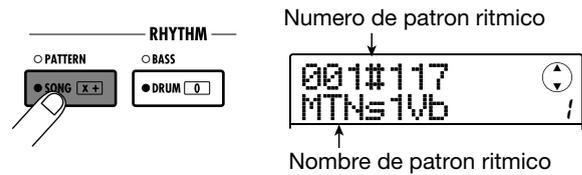
## 1.2 Selección del patrón rítmico a utilizar

El MRS-8 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).

Esta sección le explica cómo elegir un patrón rítmico para utilizarlo como ritmo guía durante la grabación.

- 1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se apague dicha tecla.**

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico.



### AVISO

Para volver a la pantalla principal desde otras pantallas, pulse repetidamente la tecla [EXIT]. Esta tecla [EXIT] siempre sirve para volver a la pantalla anterior.

- 2. Gire el dial para elegir el patrón que quiera utilizar como ritmo guía.**

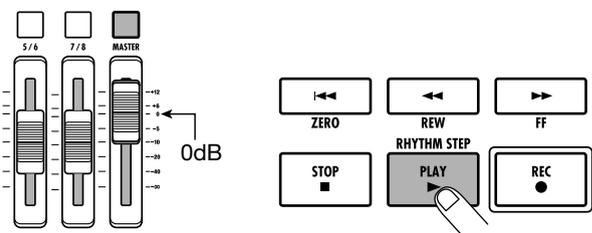


Para cada proyecto, puede utilizar hasta 511 patrones rítmicos (más de 450 de ellos vienen preprogramados). Para seleccionar un patrón debe girar el dial.

Cuando gire el dial para escoger otro patrón rítmico mientras se esté reproduciendo un patrón, el nuevo patrón empezará después de que el patrón activo haya acabado. Cuando seleccione un 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 con un tiempo de 4/4.

- 3. Ajuste al fader [MASTER] a 0 (dB) y pulse la tecla PLAY [▶] de la sección de transporte.**



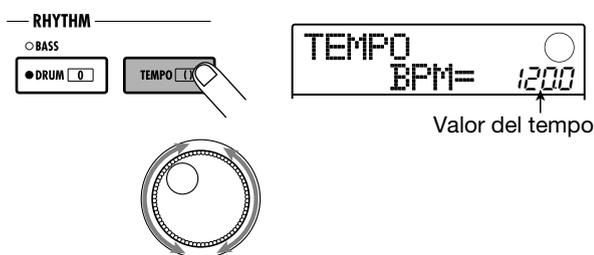
Se reproducirá repetidamente el patrón rítmico elegido de forma sincronizada con la operación de la grabadora. La tecla [TEMPO] parpadeará siguiendo el ajuste actual del tiempo.

En la condición por defecto de un proyecto, el programa del sonido de bajo (pista de bajo) está anulado. Por lo tanto, cuando se reproduce el patrón rítmico solo se escucha el kit de batería (pista de batería).

**AVISO**

Durante la reproducción, parpadearán los parches correspondientes al sonido actual del kit de batería (o tono del programa de bajo). También puede golpear los parches para tocar los sonidos de batería/notas de bajo.

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



El tiempo es ajustado a intervalos de 0.1 BPM. Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

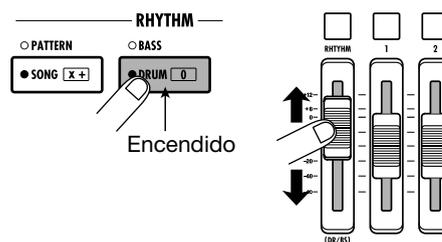
**AVISO**

También puede ajustar el tiempo pulsando de forma repetitiva la tecla [TEMPO].

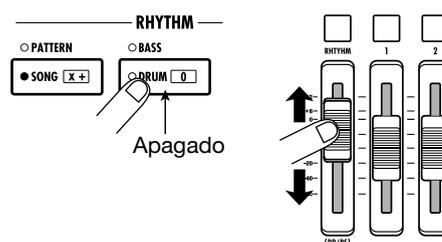
5. Para ajustar el volumen de la pista de batería/bajo, utilice la tecla [DRUM/BASS] de la sección rítmica para elegir el sonido (batería o bajo) y use el fader [RHYTHM].

El fader [RHYTHM] sirve para controlar la pista de batería o la de bajo. Cuando la tecla está encendida, estará seleccionada la pista de batería, mientras que si está apagada la pista seleccionada será la de bajo. El fader [RHYTHM] controla entonces el nivel correspondiente.

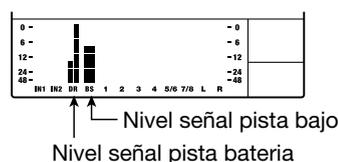
- Cuando está seleccionada la pista de batería



- Cuando está seleccionada la pista de bajo



Puede comprobar el nivel del canal correspondiente observando el medidor de nivel que hay en la parte inferior de la pantalla.



Igualmente, puede utilizar la tecla [DRUM/BASS] para elegir el sonido (batería o bajo), y después puede usar la tecla [RHYTHM] para controlar la activación/desactivación de la anulación de la pista de batería/bajo.

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



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



## Paso 2: Grabación de la primera pista

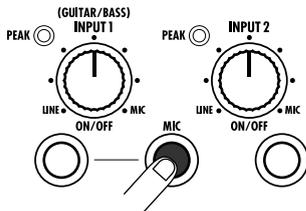
En este paso le explicamos cómo elegir una pista audio para la grabación, cómo grabar en ella mientras escucha el ritmo guía de la sección rítmica y cómo utilizar el efecto de inserción en la señal de entrada.

### 2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada

#### 1. Conecte un instrumento a la toma INPUT 1/2.

El MRS-8 puede manejar hasta dos fuentes de entrada a la vez, desde las entradas INPUT 1, INPUT 2 y el micro interno. La entrada INPUT 1 y el micro interno son excluyentes entre sí. Dispone de un interruptor que le permite elegir uno de ellos como fuente de entrada.

#### 2. Para utilizar el micrófono interno, pulse la tecla [MIC] de la sección de entrada para que se encienda.



Cuando la unidad esté en un modo en el que pueda utilizar el micrófono interno, parpadeará la tecla [MIC] de la sección de entrada. Si pulsa esta tecla para que se encienda, en lugar de la entrada INPUT 1 estará activo el micrófono interno.

Dependiendo de los ajustes del efecto de inserción, puede que no esté disponible el micro interno. En este caso, la tecla [MIC] estará apagada.

#### Tecla [MIC] encendida



El micro interno está activado (INPUT 1 no activada)

#### Tecla [MIC] parpadearando



El micro interno esa disponible (INPUT 1 activada)

#### Tecla [MIC] apagada

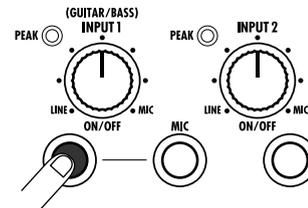


El micro interno no está disponible (INPUT 1 activada)

#### 3. Utilice las teclas INPUT [ON/OFF] 1/2 para escoger la fuente de entrada.

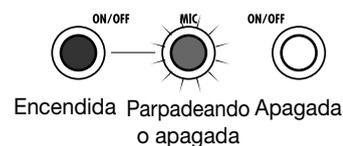
Las teclas INPUT [ON/OFF] 1/2 controlan el conector INPUT 1 (o el micrófono interno) y la toma INPUT 2 respectivamente. Cuando esté encendida una de estas teclas, la señal procedente de esa entrada estará seleccionada como fuente de entrada.

Para utilizar dos fuentes simultáneamente, mantenga pulsada una tecla INPUT [ON/OFF] y pulse la otra.



A continuación puede ver la fuente de entrada elegida dependiendo del estado en el que se encuentran las teclas INPUT [ON/OFF] 1/2 y [MIC].

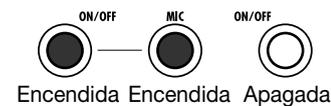
- Fuente de entrada = Conector INPUT 1



- Fuente de entrada = Conector INPUT 2



- Fuente de entrada = Micro interno



- Fuente entrada = Conector INPUT 1 + conector INPUT 2



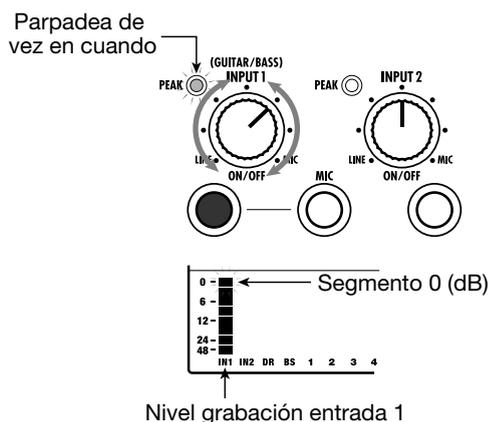
- Fuente de entrada = Micro interno + conector INPUT 2



#### 4. Mientras toca el instrumento, utilice el control [INPUT] de la(s) entrada(s) elegida en el paso 2, para ajustar la sensibilidad de la entrada.

La sensibilidad de INPUT 1 y del micrófono interno es ajustada con el control [INPUT] 1, mientras que la de INPUT 2 se ajusta con el control [INPUT] 2.

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.



Puede comprobar el nivel de la señal de entrada observando en pantalla los segmentos del medidor de nivel IN 1/IN 2.

## 2.2 Aplicación del efecto de inserción

Puede aplicar este efecto en un punto inmediatamente después de la entrada, a la salida de 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.

Cuando aplique el efecto de inserción a la señal de entrada, puede grabar la señal procesada en una pista. A continuación le indicamos los pasos que debe seguir para aplicar un efecto de inserción adecuado para guitarra/bajo.

#### 1. Pulse la tecla [INPUT SRC] de la sección de efectos.



En la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “IN” (entrada). Ahora puede elegir la posición del efecto de inserción.

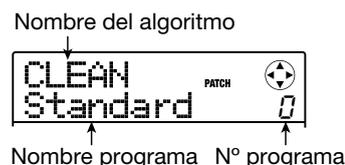
El valor por defecto es “IN”. Si aparece en pantalla otro ajuste, gire el dial para elegir “IN”.



#### 2. Pulse la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos.



Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. En esta pantalla puede elegir el algoritmo del efecto de inserción (combinación de módulos de efectos utilizados a la vez) y el programa (programa de efectos).



El MRS-8 dispone de 8 algoritmos con distintas selecciones de programas para cada uno de ellos. Para utilizar el efecto de inserción, elija primero el algoritmo y después cargue uno de los programas en ese algoritmo.

#### 3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo.



Puede escoger entre los siguientes algoritmos.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM (indicado como “Ac/BsSIM”)**
- **BASS**

Es un algoritmo perfecto para la grabación de una guitarra/ bajo.

- **MIC**

Es un algoritmo perfecto para la grabación de voces o de otro micrófono.

• **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

• **Dual MIC**

Es un algoritmo con dos entradas mono totalmente independientes y canales de salida mono, para utilizarlo con dos micrófonos.

• **MASTERING (indicado en pantalla como "MASTRING")**

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

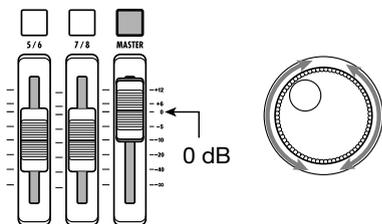
**AVISO**

El algoritmo seleccionado por defecto para el efecto de inserción es CLEAN .

**NOTA**

Cuando elija un programa de los algoritmos CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, o BASS, no podrá utilizar el micrófono interno. Pero cuando anule temporalmente el efecto de inserción y elija "CABINET" en el módulo PRE AMP/DRIVE , o cuando el módulo esté desactivado, sí podrá usarlo.

**4. Ajuste el fader [MASTER] a 0 (dB). Mientras toca el instrumento para comprobar el sonido, use el dial para elegir el programa.**



Dispone de 300 programas para el efecto de inserción. Puede ajustar el tipo y la intensidad de un programa de acuerdo a sus necesidades. Los programas disponibles para los distintos algoritmos son los siguientes:

Algoritmo	Nº de programa
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
MASTERING	0 – 29

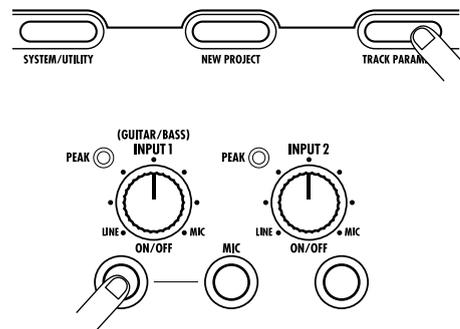
**AVISO**

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

**NOTA**

Dependiendo del algoritmo escogido, cambiará el direccionamiento de la señal de entrada/salida (→ p. 94).

**5. Para ajustar el nivel de la señal grabada en una pista, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de control y después pulse la tecla INPUT [ON/OFF] .**



El nivel de salida del efecto de inserción puede variar según el programa elegido. Cuando esté grabando con el efecto de inserción aplicado, tendrá que ajustar el nivel de grabación de acuerdo al patch elegido.

**6. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo para hacer que aparezca en pantalla la indicación "REC LVL" en la segunda línea de la pantalla.**

Aparcerá la pantalla mostrada abajo. El parámetro REC LVL mostrado en esta pantalla le indica el nivel de la señal después de pasar por el efecto de inserción, que será grabado en la pista.



**7. Gire el dial para ajustar el nivel de grabación.**

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

**AVISO**

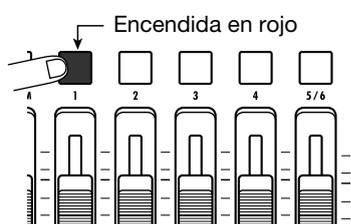
• Para grabar sin utilizar el efecto de inserción, pulse repetidas veces la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos hasta que la tecla se apague. Mientras esté apagada la tecla, estará anulado el efecto de inserción.

- Cuando el efecto de inserción esté anulado para la grabación, el ajustar el parámetro REC LVL a 100 (valor por defecto) dará lugar a la ganancia unitaria (el nivel de grabación es el mismo que el nivel de entrada).

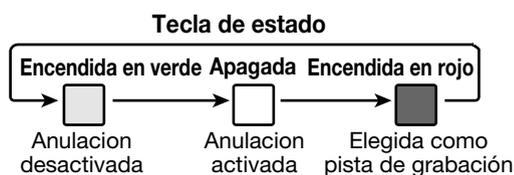
## 2.3 Selección de una pista y grabación

Ahora elegiremos una pista y grabaremos el sonido de la entrada (con el efecto de inserción aplicado) en ella.

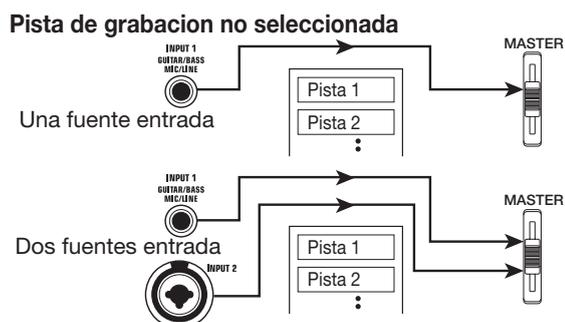
1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista de grabación hasta que se encienda en rojo.



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

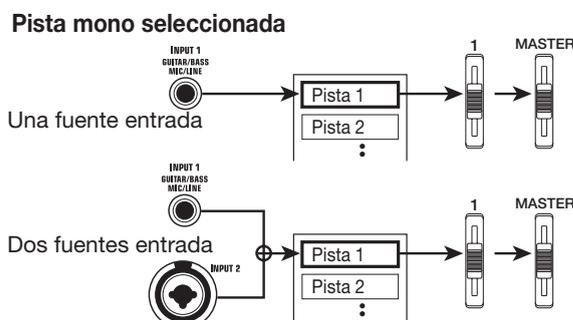


Cuando todas las teclas de estado estén en verde, la señal de entrada no será enviada a las pistas sino que irá directamente al fader [MASTER]. (En este caso podrá ajustar el panorama y la profundidad del efecto de envío/retorno).

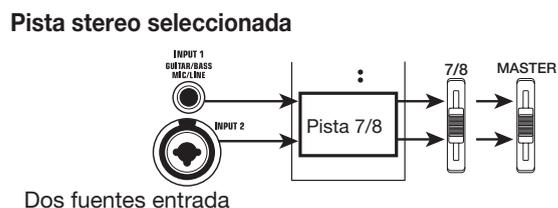


Cuando una tecla de estado esté encendida en rojo, la pista estará en el modo de espera de grabación y la señal de entrada será asignada a esa pista.

Si elige una pista mono (1 – 4) como pista de grabación, el direccionamiento de la señal será el siguiente:



Si elige una pista stereo como pista de grabación, el direccionamiento de la señal será el mostrado abajo. Salvo por la elección de la toma V de destino de grabación, los parámetros para las pistas stereo izquierda/derecha están ajustados a los mismos valores. Esto le resultará útil para grabar fuentes stereo como sintetizadores o reproductores de CD.

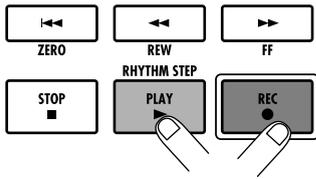


### AVISO

- Normalmente, solo podrá seleccionar dos pistas a la vez. Para elegir dos pistas mono, pulse la primera tecla de estado de un par 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.

2. Ajuste el fader para la pista de grabación 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 ambas teclas y escuchará una claqueta de 4 tiempos. Entonces empezará la grabación. Grabe la primera pista del instrumento mientras escucha la ritmo guía de la sección rítmica.

**AVISO**

- Puede cambiar el número y el estilo de los clics de la claqueta (→ p. 43).
- Si la señal de entrada suena distorsionada, vaya al paso 2.1 y 2.2 para reajustar la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.

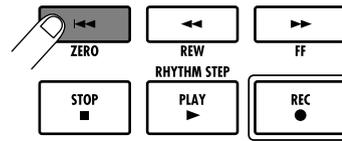
**4. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■].**

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.

**AVISO**

El tiempo que estará en pantalla la indicación “wait...” puede variar. No apague la unidad mientras aparezca en pantalla esta indicación. Si lo hiciese podría 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 (posición de contador cero) y pulse la tecla PLAY [▶].**



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

**AVISO**

- Puede especificar una posición en horas/minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks para desplazarse directamente a ese punto (→ p. 35).
- El introducir marcas en los puntos que quiera le permitirá avanzar rápidamente hasta esos puntos (→ p. 35).

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

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

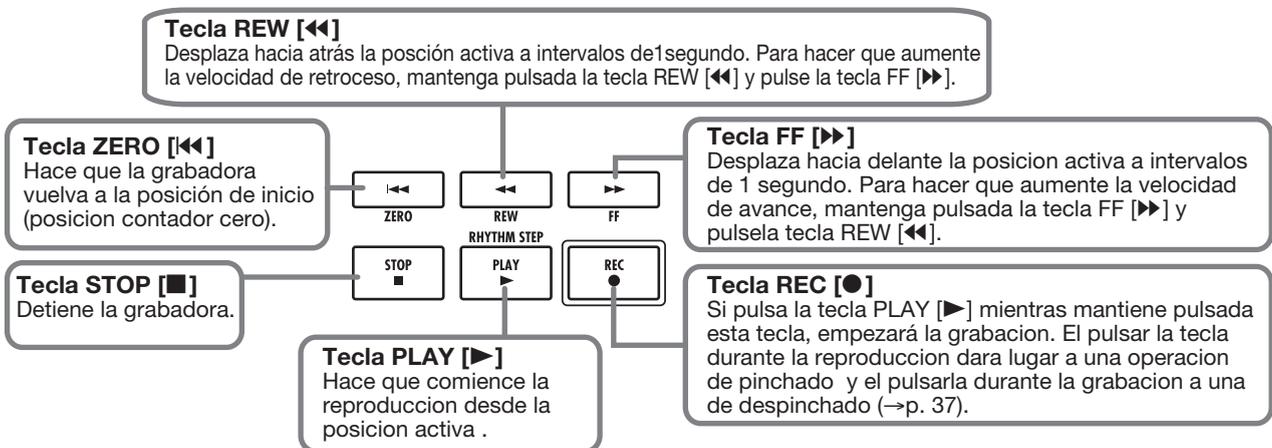
**7. Si está satisfecho con el contenido grabado, pulse la tecla de estado de la pista de grabación hasta que se ilumine en verde.**

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

**AVISO**

- Una pista grabada puede ser copiada, borrada o editada (→ p. 44).
- Cambiando la toma V para la pista en la que ha grabado, puede grabar de nuevo en la pista conservando el contenido actual.

**Funcionamiento básico de las teclas de transporte**



## Paso 3: Sobredoblaje

En este paso, aprenderá cómo grabar otro instrumento en otra pista, mientras escucha lo que acaba de grabar en el paso 2. 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

Como en el paso 2, vamos a elegir la fuente de entrada, ajustaremos la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación y realizaremos los ajustes para el efecto de inserción.

1. **Conecte el siguiente instrumento que quiera grabar y ajuste la sensibilidad de entrada del mismo modo que en el paso 2.1.**
2. **Elija el algoritmo y el patch que quiera para el efecto de inserción como en el paso 2.2.**
3. **Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

### 3.2 Selección de una pista y grabación

Ahora ya podrá grabar el segundo instrumento en otra pista, mientras escucha el contenido de la primera pista y el ritmo guía.

1. **Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que vaya a grabar hasta que se ilumine en rojo.**

Esta pista quedará ahora en el modo de espera de grabación. Compruebe que las teclas de estado de la pista grabada y [RHYTHM] estén encendidas en verde.

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

Si es necesario, coloque la grabadora en el modo de reproducción y use los faders para ajustar el balance de nivel de monitorización entre las pista grabada y la pista que vaya a grabar.

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

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

4. **Cuando haya terminado de grabar, 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 junto con la pista grabada previamente y la pista recién grabada. Utilice convenientemente los faders para ajustar el 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 (→ p. 37) para rehacer solo un pasaje concreto.

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

La condición de grabación para esa pista está desactivada. Ahora puede grabar más pistas utilizando el mismo procedimiento.

#### AVISO

El máximo número de pistas que puede grabar es 8. Pero incluso cuando tenga completas las 8 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. 40).

## Paso 4: Mezcla

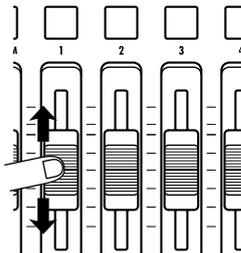
Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede utilizar el mezclador interno para ajustar parámetros como el volumen, EQ (ecualizador), panorama stereo (posicionamiento stereo izquierdo/derecho), etc. para crear la mezcla stereo.

### 4.1 Ajuste del volumen, panorama y EQ

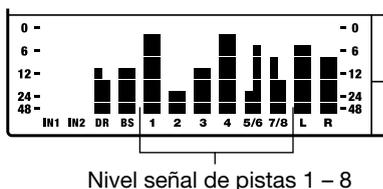
A continuación le explicamos cómo ajustar el volumen, panorama y la ecualización para cada pista controlando los parámetros de pista del mezclador interno.

#### 1. Para ajustar el balance de volumen entre las pistas, utilice los faders de la sección de faders.

Manejando los faders de una pista stereo, puede ajustar el balance de nivel izquierdo/derecho.



Para añadir la pista de batería/bajo a la mezcla, utilice el fader [RHYTHM] después de ajustar el estado de la tecla [DRUM/BASS] a encendida (pista de batería seleccionada) o apagada (pista de bajo seleccionada). Esto ajustará el balance de mezcla de la pista de batería/bajo. Para controlar el estado de anulación/activación, elija la pista de batería o la de bajo con la tecla [DRUM/BASS] y después pulse la tecla de estado [RHYTHM]. Puede comprobar el nivel de señal para cada pista observando los correspondientes indicadores de barras en la pantalla.



#### NOTA

En algunos casos, puede que no coincida la posición actual del fader con el volumen ajustado para una pista grabada en un proyecto (como por ejemplo cuando mueve el fader para otro proyecto y después vuelve a cargar el proyecto anterior). En esos casos, el volumen no cambiará hasta que el ajuste de fader no se modifique una cierta cantidad.

#### 2. Si no necesita una señal de entrada, pulse la tecla INPUT [ON/OFF] para que se apague.

Mientras esté encendida la tecla INPUT [ON/OFF], la señal procedente de esa entrada será añadida a la mezcla stereo. Si no necesita la señal de entrada, esa tecla debería estar apagada.

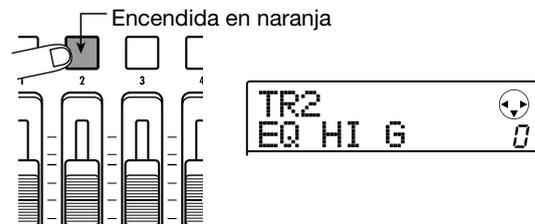
#### 3. Para ajustar la EQ y panorama de una pista, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] en la sección de pantalla.

Ahora puede ajustar para cada pista distintos parámetros como la ecualización y el panorama.



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

La tecla de estado para la pista seleccionada entonces estará encendida en naranja.



Mientras tenga en pantalla un parámetro de pista, podrá utilizar las teclas de estado y las de cursor izquierdo/derecho para cambiar de pista. Las teclas de cursor izquierdo/derecho le permiten ir pasando cíclicamente a través de las siguientes pistas: pista de batería → pista de bajo → pista audio 1 – 8.

#### 5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla el parámetro que quiera ajustar.



Los parámetros que puede escoger para las pistas 1 – 8 y para la de batería/bajo vienen indicados en esta tabla:

### ■ Lista de parámetros de pista

Parámetro	Indicación	Rango ajuste	Descripción
EQ HI GAIN	EQ HI G	-12 – +12dB	Ajusta el realce/corte de la ecualización de agudos.
EQ HI FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Elige la frecuencia de retorno para la EQ de agudos.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12dB	Ajusta el realce/corte de la ecualización de graves
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Elige la frecuencia de retorno para la EQ de de graves.
EFX SEND LEVEL	EFX SEND	0 – 100	Ajusta el nivel de señal enviada al efecto de envío/retorno.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Ajusta el panorama (posicionamiento izquierdo/derecho) de la pista. Para las pistas 5/6, 7/8 y para la pista de batería, este parámetro ajusta el balance izquierdo/derecho.
V-TAKE (solo pistas 1 – 8)	TR x-y	x=1 – 8, y=1 – 10	Elige la toma V a utilizar para la pista (→p. 32). x es el número de pista e y el número de la toma V.
FADER	FADER	0 – 127	Controla el ajuste del fader.
STEREO LINK (solo pistas 1 – 4)	ST LINK	ON/OFF	Enlaza los parámetros para las pistas 1/2 o 3/4 (→p. 60).

## 6. Gire el dial para elegir el ajuste.

### AVISO

El pulsar la tecla [ENTER] mientras aparece en pantalla un parámetro EQ o el parámetro EFX SEND LEVEL, le permite activar y desactivar ese parámetro (EQ HI, EQ LO, envío de efectos) .

## 7. Repita los pasos 4 – 6 para ajustar otros parámetros.

Utilizando las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir otras pistas, podrá ajustar los parámetros para esas pistas.

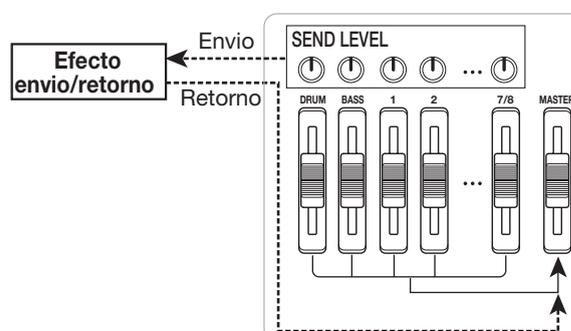
## 8. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

### AVISO

Algunos parámetros de pista (EQ, panorama etc.) también pueden ser utilizados para la pista de batería/bajo y para las señales de entrada.

## 4.2 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).



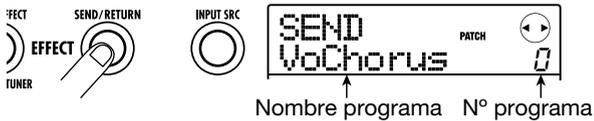
Puede ajustar la intensidad del efecto de envío/retorno para cada pista a través del parámetro de nivel de envío (que controla el nivel de señal que es enviada al efecto). El aumentar el valor de este parámetro hará que la acción del efecto sea mayor .

Este apartado le describe cómo ajustar el nivel de envío para cada pista.

## ■ Selección del programa del efecto de envío/retorno

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SEND/RETURN] de la sección de efectos.

Aparecerá la pantalla mostrada abajo. En esta pantalla puede elegir el programa del efecto de envío/retorno.



2. Gire el dial para elegir el programa.

El efecto de envío/retorno tiene 60 programas (40 de los cuales vienen preprogramados).

### AVISO

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.

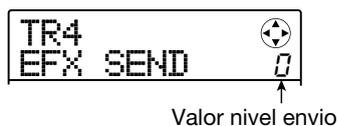
3. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

## ■ Ajuste de la intensidad del efecto de envío/retorno

4. En la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla y después utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista para la que quiere ajustar el nivel de envío.

5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para que en la segunda línea de la pantalla aparezca la indicación "EFX SEND".

Ahora puede ajustar el nivel de envío para la pista.



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

7. Ajuste del mismo modo el nivel de envío de otras pistas.

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

### AVISO

Si no tiene seleccionada ninguna pista de grabación, podrá aplicar el efecto de inserción a la señal de entrada.

## 4.3 Aplicación del efecto de inserción a una pista

Puede aplicar el efecto de inserción a la salida de cualquier pista (pista de audio o pista de batería/bajo) para que post-procese la señal de salida de la pista.

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

Aparecerá en pantalla la posición de inserción activa en ese momento.



2. Utilice las teclas de estado o gire el dial para hacer que en la segunda línea de la pantalla aparezca la pista a la que quiera aplicar el efecto de inserción.

En pantalla aparecerá la posición de inserción elegida entonces.



### AVISO

Si es necesario, puede utilizar el efecto en dos pistas mono. Para ello, pulse a la vez la tecla de estado de la pista par y de la impar, o gire el dial para elegir una pista mono x 2 como destino de inserción (TR 1/2, TR 3/4).

3. Pulse la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos.

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el algoritmo/programa del efecto de inserción.



**4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo y gire el dial para escoger el programa.**

Aparecerá en pantalla el algoritmo/programa elegido entonces.

Si es necesario, cambie de programa mientras reproduce la canción para poder comprobar el sonido. Cuando haya terminado con esta comprobación, detenga la canción y pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

**AVISO**

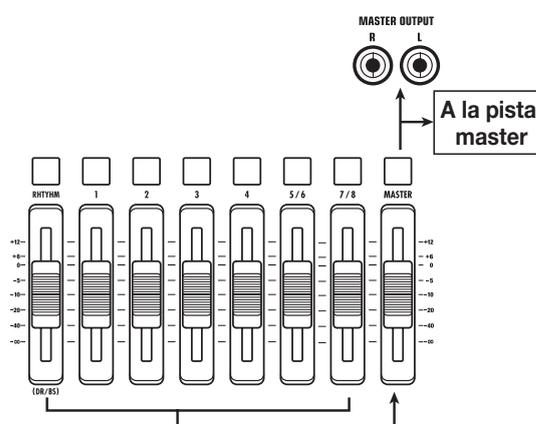
Utilizando la función de volcado (→ p. 40), podrá grabar la pista procesada en una toma V vacía. Esto le permitirá conservar el sonido procesado y poder aplicar después el efecto de inserción en otra posición.

**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”.

Para la remezcla, puede usar los conectores MASTER OUTPUT y grabar la canción en una grabadora externa, o puede grabar la canción en la pista master interna del MRS-8.

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 justo después del fader [MASTER].



Esta sección le explica el procedimiento para la remezcla utilizando el método de grabación en la pista master.

**5.1 Uso del efecto 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 un programa del algoritmo MASTERING, podrá ajustar la presión de sonido y la calidad tonal de la mezcla final durante la masterización.

**AVISO**

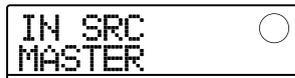
Cuando el efecto de inserción esté colocado justo antes del fader [MASTER], no podrá utilizar el efecto para el procesado de la señal de entrada o post-procesado de una pista grabada.

**1. Pulse la tecla [INPUT SRC].**



En pantalla aparecerá la posición actual del efecto de inserción.

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



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

3. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.
4. Pulse la tecla [INSERT EFFECT] y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "MASTRING".

El algoritmo del efecto de inserción será ahora MASTRING. La segunda línea de la pantalla le indica el programa elegido en ese momento.



5. Mientras reproduce la canción, gire el dial para escoger el programa.

Si es necesario, puede editar el programa para modificar el efecto posteriormente (→ p. 95).

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 el ajuste de fader global.

6. Cuando haya comprobado el sonido, detenga la canción y pulse la tecla [EXIT].

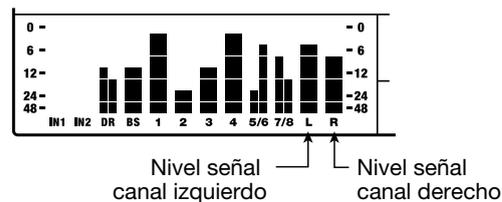
Aparecerá la pantalla principal.

## 5.2 Remezcla en la pista master

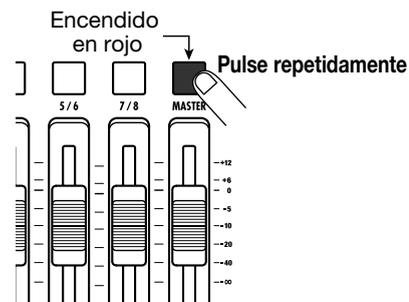
Después de que haya terminado de realizar los ajustes del efecto de masterización, grabe la mezcla final en la pista master.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción.
2. Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y utilice el fader [MASTER] para ajustar el volumen de la mezcla stereo.

Esta comprobación del nivel de señal después del fader [MASTER] puede realizarla observando las barras del extremo derecho del medidor de nivel 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 [■].



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



Ahora podrá grabar la pista master.

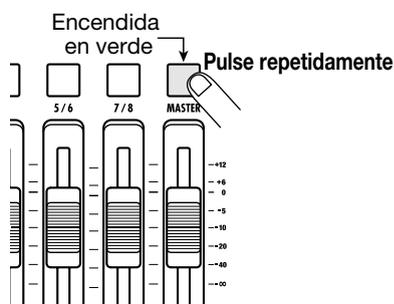
### AVISO

Mientras esté encendida en rojo la tecla de estado [MASTER], puede usar las otras pistas normalmente. Esto le permite realizar un retoque preciso del balance de mezcla también en esta etapa.

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



Mientras esté encendida en verde esta tecla, podrá reproducir la pista master. Durante esta etapa, las señales de las otras pistas serán anuladas. También estarán desactivados los efectos de inserción y de envío/retorno.

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

Se reproducirá la pista master. Puede ajustar el volumen de reproducción con el fader [MASTER].

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

9. Para que las pistas y efectos vuelvan al funcionamiento normal, pulse la tecla de estado [MASTER] para que se apague.

Se cancelará la anulación de las pistas y el bypass de los efectos, y la unidad volverá a la situación en que se encontraba anteriormente.

## AVISO

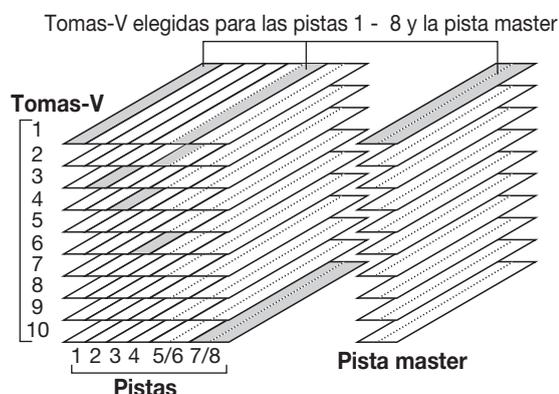
- Al igual que el resto de pistas, la pista master también tiene 10 tomas V. Esto le permite cambiar de toma V y crear distintas versiones con un balance de mezcla diferente (→ p. 32).
- Puede editar más tarde el contenido de la pista master (→ p. 44).
- También puede reproducir las pistas master de varios proyectos de forma consecutiva (→ p. 111).

# Referencia [Grabadora]

Ese capítulo le explica las distintas funciones de grabación y reproducción de audio.

## Tomas V

Cada una de las pistas audio (1-8) y la pista master contienen 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 para después compararlos y elegir la mejor toma V.



### AVISO

Para las pistas stereo (pistas 5/6, 7/8), puede elegir una toma V para la pista par y otra para la impar.

## Cambio de toma V

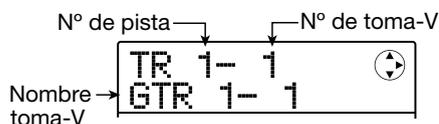
Para cambiar la toma V utilizada para las pistas audio o para la pista master.

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

Ahora podrá elegir distintos parámetros de pista.

2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación “TR x-yy” (donde x es el número de pista e yy el número de toma V).

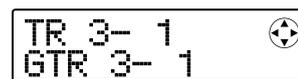
El nombre de la toma V viene indicado en la segunda línea de la pantalla.



### AVISO

- Si elige una toma V en la que no haya nada grabado, aparecerá la indicación “NO DATA”.
- Si ha elegido la pista master, como número de pista aparecerá la indicación “M”.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista para la que quiera cambiar de toma V.



### AVISO

Cuando seleccione una pista stereo con una tecla de estado, cada pulsación de la tecla hará que cambie entre la pista impar y la par.

4. Gire el dial para elegir la toma V.
5. Para elegir una toma V para cada pista, repita los pasos 2-3 tantas veces como sea necesario.
6. Para terminar, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla principal.

## Cambio de nombre de la toma V

A cada toma V grabada se le asignará automáticamente un nombre de 8 caracteres, con el patrón siguiente (x indica el número de pista e yy el número de toma V):

- GTR x-yy

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

• **BAS x-yy**

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

• **MIC x-yy**

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

• **LIN x-yy**

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

• **DUL x-yy**

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

• **MAS x-yy**

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

• **BYP x-yy**

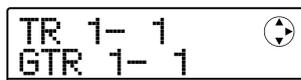
Corresponde a una toma V grabada sin pasar a través del efecto de inserción.

• **BOU x-yy**

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

Para cambiarle el nombre a una toma V, haga esto:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla.
2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca en pantalla la indicación "TR x-yy" (donde x es el número de pista e yy el número de la toma V).



3. Use los cursores izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista cuyo nombre de toma V quiera modificar.

**NOTA**

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

4. 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.



5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar el cursor hasta el carácter que quiera modificar y use el dial o los parches y las teclas de la sección rítmica para escoger el carácter.

Durante la introducción de caracteres, puede usar las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición de entrada. Puede introducir los caracteres girando el dial o pulsando los parches y teclas de la sección rítmica, tal y como le describimos abajo.

• **Eliminación de un carácter**

Coloque el cursor sobre el carácter que quiera eliminar y pulse la tecla [EDIT]. El carácter será eliminado y los posteriores se desplazarán una posición hacia la izquierda.

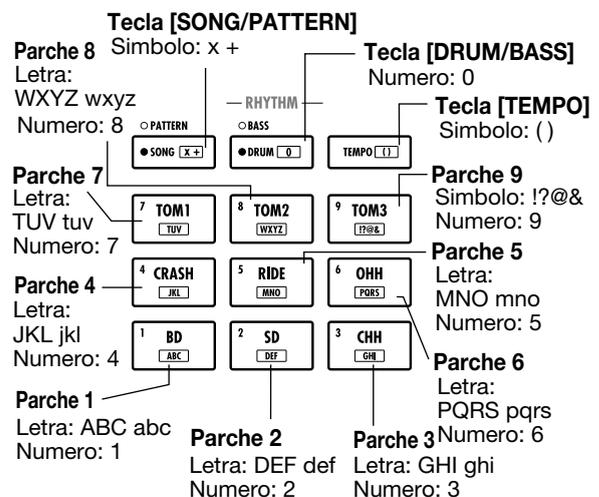
• **Introducción de un carácter con el dial**

El dial permite modificar el carácter sobre el que se encuentre el cursor. Gire el dial hasta que aparezca el carácter que quiera. Puede elegir entre los siguientes caracteres:

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

• **Introducción de un carácter con las teclas y parches de la sección rítmica**

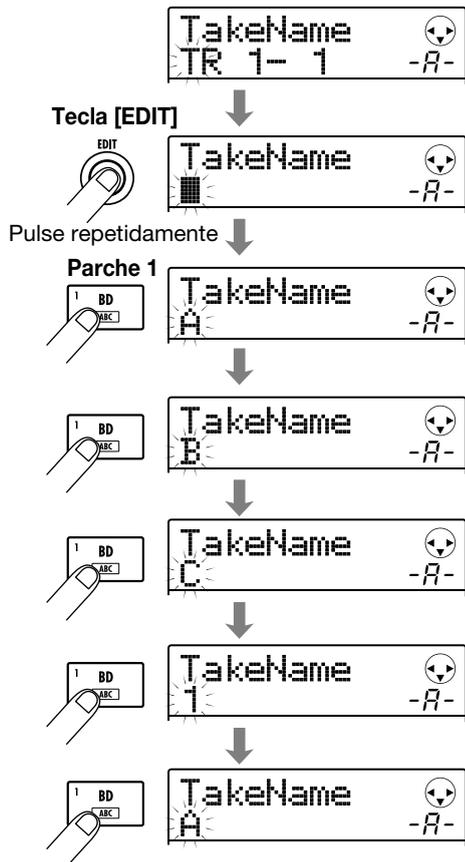
Coloque el cursor sobre la posición de entrada y pulse repetidamente el correspondiente parche o tecla para introducir un número, letra o símbolo. A continuación le mostramos las asignaciones de parches/teclas.



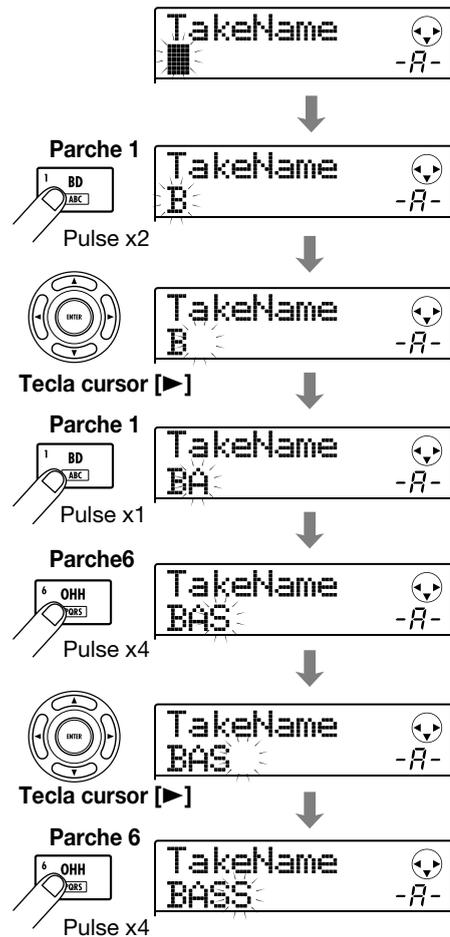
Cuando pulse un parche o tecla, el carácter será insertado y los caracteres posteriores se desplazarán una posición

hacia la derecha. Para borrar primero el nombre antiguo, pulse repetidamente la tecla [EDIT] hasta que todos los caracteres sean eliminados y empiece con el proceso de introducción caracteres del nuevo nombre.

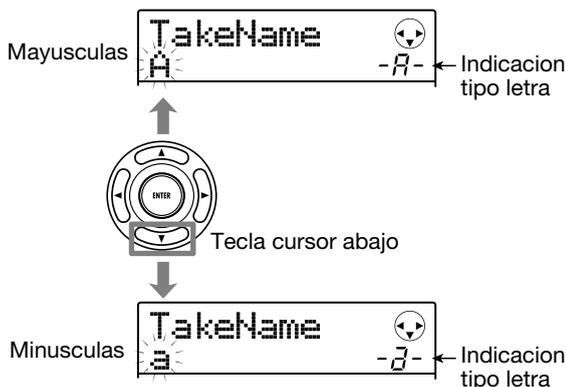
Cuando todos los caracteres hayan sido borrados y pulse repetidamente el parche 1, el carácter que hay en la posición del cursor irá cambiando siguiendo esta secuencia: A → B → C → 1 → A → B ...



Si pulsa otro parche o tecla después de introducir un carácter, el cursor avanzará hasta la siguiente posición. Si el siguiente carácter a introducir es asignado al mismo parche, primero deberá pulsar una vez la tecla de cursor derecho para que se desplace el cursor y después deberá introducir el carácter. A continuación le explicamos como ejemplo el proceso de introducción del nombre “BASS” partiendo de cero.



Para cambiar de mayúsculas a minúsculas, pulse la tecla de cursor abajo. El tipo de letra (mayúsculas/minúsculas) elegido entonces será indicado en la segunda línea de la pantalla como “A” o “a”. Puede cambiar el tipo de una letra (mayúsculas/minúsculas) una vez que la haya introducido pulsando la tecla de cursor abajo cuando tenga el cursor colocado debajo de la letra.



**NOTA**

El carácter espacio y algunos símbolos (“ # \$ % ‘ , - . / : ; < > = [ ] ^ \_ ` { } | \ ~ ) no pueden ser introducidos con los parches y teclas de la sección rítmica .

**6. Repita el paso 5 hasta que haya introducido el nombre que quiera.**

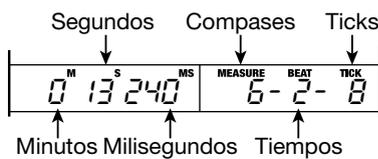
**7. Cuando haya terminado, pulse [EXIT] .**  
Volverá a aparecer la pantalla principal.

**AVISO**

Si el contenido de una toma V ha sido borrado, en lugar de su nombre aparecerá la indicación “NO DATA”.

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

Utilizando la indicación del contador que aparece en pantalla, 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.



### 1. Compruebe que el transporte esté detenido y que aparece la pantalla principal.

La función de localización solo puede ser utilizada cuando el transporte esté detenido.

### 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la parte parpadeante hasta la unidad que quiera modificar.

El valor que parpadea en pantalla le indica la unidad que puede modificar.



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

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

#### AVISO

- Mientras esté detenido el transporte, podrá utilizar las teclas REW [◀] / FF [▶] para retroceder o avanzar a intervalos de un segundo.
- Si ha introducido marcas utilizando la función de marcador, podrá usar la función de localización para desplazarse entre ellas. Para más información, vea el siguiente apartado.

## Ajuste de marcas en una canción (función marcador)

Esta función le permite introducir información de índice (marcas) en cualquier posición de una canción. Puede introducir hasta 100 marcadores en un proyecto. Estos le permiten volver fácilmente en cualquier momento a la posición a la que estén colocados. Esto le resultará útil para repetir rápidamente la reproducción a partir de un determinado punto durante una operación de mezcla.

### Ajuste de una marca

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

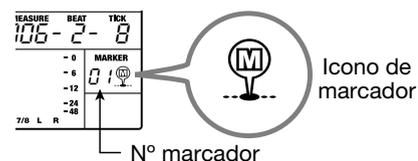
#### 1. Localice el punto en el que quiera introducir una marca.

Una marca puede ser introducida durante la reproducción o cuando el transporte esté detenido.

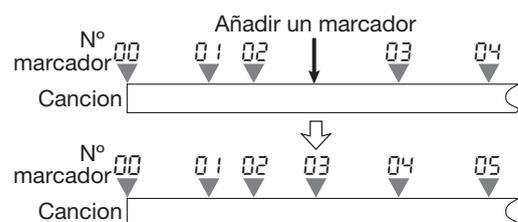
#### 2. Pulse la tecla [MARK/CLEAR] de la sección de control.

Se asignará una marca a la posición activa. El número de la marca aparecerá en la zona MARKER que hay en la parte inferior derecha de la pantalla.

Cuando la posición activa coincida con la marca, aparecerá un símbolo de marca a la derecha del número de marca.



Los números de marca (01 – 99) son asignados 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).

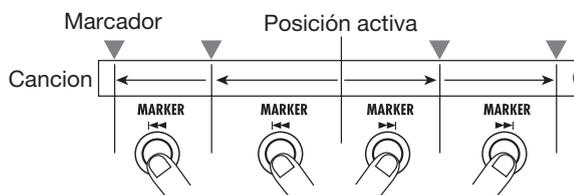
## Localización de una marca

A continuación le explicamos cómo seleccionar una marca y desplazarse hasta su posición. Puede hacerlo de dos maneras distintas: utilizando teclas específicas para saltar a marcas que estén próximas o indicando directamente el número de la marca.

### ■ Localización de la marca anterior o siguiente

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

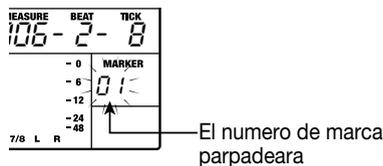
La unidad se desplazará hasta la siguiente marca colocada antes o después de la posición en la que se encuentre en ese momento.



### ■ Indicación del número de marca a localizar

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

Ahora podrá cambiar de 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.

## Eliminación de una marca

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

1. Localice la marca que quiera borrar.

Podrá eliminar la marca cuyo número aparezca en el campo **MARKER**. Solo podrá eliminar una marca cuando 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 **[MARK/CLEAR]** de la sección de control.

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

### AVISO

- No es posible borrar la marca colocada al principio de la canción (número 00).
- No puede recuperar una marca eliminada.

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

Es una función que reproduce repetidamente una región concreta de la canción. Le será útil cuando quiera escuchar el mismo pasaje de forma repetitiva.

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 la 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 cuando el MRS-8 esté parado.

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 encendida fija; acaba de introducir el punto donde deberá finalizarla reproducción repetida (punto B).

### NOTA

Si introduce como punto B una posición anterior al punto A, la región que será reproducida repetidamente será la B → A.

3. Para introducir de nuevo el punto A/B, pulse la tecla **[A-B REPEAT]** para que se apague y repita el proceso desde el paso 1.

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

Cuando llegue al punto B, la grabadora “saltará” al punto A y continuará la reproducción.

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

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

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

## 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 hacer que la pista activa pase del modo de reproducción al de grabación se llama "pinchado" y la de volver al modo de reproducción desde el de grabación se conoce como "despinchado".

El MRS-8 tiene dos formas de hacer esto. Puede utilizar las teclas del panel para realizar las operaciones de pinchado/despinchado manualmente ("pinchado/despinchado manual") o puede realizarlas automáticamente en puntos señalados ("pinchado/despinchado automático").

### Pinchado/despinchado manual

Para volver a grabar una parte de una pista utilizando las teclas del panel, haga lo siguiente.

**1. Suba hasta un valor adecuado el fader de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado.**

**2. Pulse repetidamente la tecla de estado de esa pista hasta que se encienda en rojo.**

**3. Toque el instrumento conectado a la toma INPUT y ajuste como sea necesario la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.**

Para más información sobre el ajuste de la sensibilidad de entrada y del nivel de grabación, vea la página 15.

**4. Colóquese en un punto algo anterior al punto de pinchado que quiera introducir y pulse PLAY [▶] para que empiece la reproducción.**

**5. Cuando llegue al punto de pinchado, pulse la tecla REC [●].**

Se encenderá la tecla REC [●] y el MRS-8 pasará del modo de reproducción al de grabación.

**6. Cuando llegue al punto de despinchado que quiera introducir, vuelva a pulsar REC [●].**

Se apagará la tecla REC [●] y el MRS-8 pasará del modo de grabación al de reproducción.

**7. Para detener la grabadora, pulse STOP [■].**

**8. Para revisar el contenido que acaba de grabar, colóquese en un punto anterior al punto de pinchado y pulse PLAY [▶].**

### Pinchado/despinchado automático

La función de pinchado/despinchado automático le permite indicar de antemano la región que va a volver a grabar. Esto resulta conveniente cuando no pueda utilizar el MRS-8 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. Suba hasta un valor adecuado el fader de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado.**

**2. Toque el instrumento conectado a la toma INPUT y ajuste como sea necesario la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.**

Para más información sobre el ajuste de la sensibilidad de entrada y del nivel de grabación, vea la página 15.

**3. Colóquese en el punto en el que quiera realizar el pinchado y pulse la tecla [AUTO PUNCH I/O].**

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 I/O].**

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

Mientras esté encendida la tecla, estará activa la función de pinchado/despinchado automático.

**5. Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiere realizar el pinchado/despinchado hasta que se encienda en rojo.**

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

Si la posición activa está fuera de la región comprendida entre el punto de pinchado y el de despinchado, la tecla de estado parpadeará en rojo. Cuando la posición activa esté comprendida entre esos dos puntos, la tecla de estado estará encendida fija en rojo. En este caso, utilice de nuevo la función de localización para colocarse en un punto anterior al punto de pinchado.

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

El MRS-8 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 se borrará ni grabará nada en la pista.

Para modificar las posiciones de los puntos de pinchado y despinchado, pulse la tecla [AUTO PUNCH I/O] para que se apague y repita entonces los pasos 3 – 4.

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

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

El MRS-8 entrará en el modo de reproducción. 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 [▶].**

Para rehacer la grabación por pinchado/despinchado, repita los pasos 5 – 9.

**11. Cuando quede satisfecho con la grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH I/O] 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)

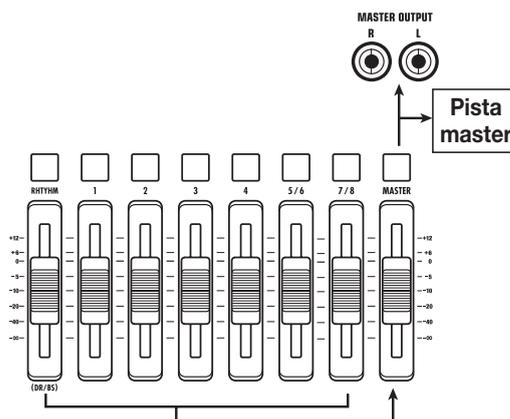
Esta sección le explica cómo reproducir pistas audio grabadas y sonidos de la pista de batería/bajo y grabarlos como una mezcla stereo en una pista master (remezcla).

### Acerca de la pista master

La pista master es un grupo de pistas stereo que es independiente de las pistas de audio normales. El uso más frecuente que se le da a esta pista master es grabar en ella el resultado final de un proceso de remezcla.

El MRS-8 dispone de una pista master para cada proyecto. Al igual que las pistas de audio normales, 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.

Cuando haga que la pista master entre en el modo de grabación, la señal tras pasar por el fader [MASTER] (la misma señal que tiene disponible en las tomas MASTER OUTPUT) será grabada en la pista master.



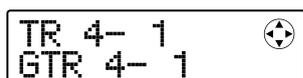
### AVISO

Es posible reproducir de forma sucesiva las pistas master de varios proyectos (→ p. 111).

## Pasos para la remezcla en la pista master

A continuación le indicamos cómo mezclar las pistas de audio y el sonido de la pista de batería/bajo en dos canales stereo y cómo grabarlos en la pista master.

1. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "TR x-yy" (donde x es el número de la pista e yy el número de la toma V).



2. Use la tecla de estado [MASTER] o las teclas de cursor izquierdo/derecho para seleccionar la pista master.

Aparecerá en pantalla el nombre de la toma V escogida para la pista master. (Si no hay nada grabado en la toma V, aparecerá la indicación "NO DATA".)



3. Utilice el dial para elegir la toma V.

Cuando haya escogido la toma V, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

4. En la pantalla principal, pulse la tecla de estado [MASTER] para que se encienda en rojo.

Ahora la pista master ya estará lista para la grabación. La señal tras pasar el fader [MASTER] será enviada a la pista master.

Las otras pistas funcionarán con normalidad, aunque la tecla de estado [MASTER] esté encendida en rojo.

5. Pulse PLAY [▶] para que empiece la reproducción y ajuste el balance de la mezcla.

Los ajustes individuales de nivel de las pistas así como los ajustes de panorama, 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 produzca una saturación de la señal.

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

Empezará la grabación en la pista master.

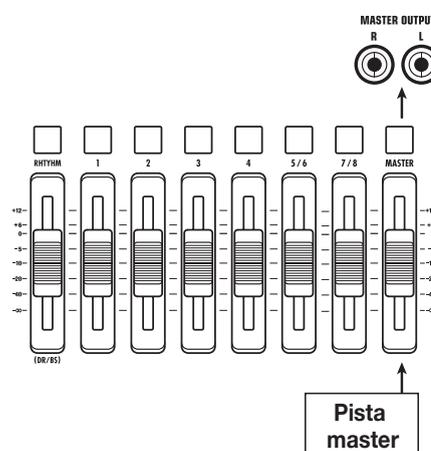
7. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■].

## Reproducción de la pista master

Para reproducir la pista master grabada:

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

La pista master estará ahora lista para su reproducción. En este modo, el resto de teclas de estado estarán apagadas y las pistas de audio y la pista de batería/bajo estarán anuladas. También estarán desactivados los efectos de inserción y de envío/retorno.



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

La pista master empezará a ser reproducida. Para ajustar el volumen de reproducción, use el fader [MASTER].

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

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

Se cancelará la anulación de las pistas de audio y de la pista de batería/bajo y la unidad volverá a la situación en la que se encontraba previamente.

## Combinación de varias pistas en una o dos pistas (función de 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 audio stereo o mono. (A esto también se le llama a veces “grabación ping-pong”).

Por ejemplo, puede volcar el contenido de las pistas 1 - 5 en las pistas 7/8 y después puede activar las tomas V de las pistas 1 - 6 para grabar nuevas versiones de su interpretación.

Si es necesario, puede reproducir todas las pistas 1 - 8 y volcar la señal en una toma V vacía de una pista seleccionada.

### AVISO

- También puede mezclar las señales de las tomas [INPUT] en la grabación de volcado.
- Puede volcar solo la pista de batería/bajo, mientras reproduce todas las otras pistas (→ p. 42). Esto le permite grabar un redoble de batería golpeando los parches mientras escucha las pistas audio.

## Ajustes de volcado

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

### ■ Selección del estado de funcionamiento de la pista(s) de destino del volcado

Por defecto, la(s) pista(s) de grabación de destino de volcado será anulada automáticamente. Esto se hace para evitar que el contenido de la pista pueda mezclarse con la señal volcada.

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 [SYSTEM/UTILITY].

En pantalla aparecerá la indicación “SYSTEM PROJECT”.

#### 2. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM BOUNCE” y pulse [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 activo.



Las indicaciones tienen el siguiente significado.

#### • MUTE:

La pista(s) de grabación serán anuladas (valor por defecto).

#### • PLAY:

La(s) 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 repetidamente la tecla [EXIT].

### ■ Selección 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 misma, puede utilizar el siguiente procedimiento para modificar la toma V de destino de la grabación:

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

En pantalla aparecerá “SYSTEM PROJECT”.

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

#### 3. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación “BOUNCE REC TAKE” y pulse la tecla [ENTER].

Se mostrará la toma V elegida entonces como destino de grabación.



Pueden aparecer las siguientes indicaciones:

- **CURRENT (default)**

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

- **1 – 10**

Independientemente de la toma V elegida entonces para la pista, el resultado del volcado será grabado en la toma V 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 repetidamente la tecla [EXIT].**

### AVISO

Si ajusta a "PLAY" la operación para la pista(s) de destino de volcado y elige como destino de grabación una pista no utilizada, podrá reproducir todas las pistas y volcar el resultado como una canción completa en la toma V.

## Ejecución de la grabación por volcado

Este ejemplo le explica cómo volcar el contenido de todas las pistas en la toma V 10 de las pistas 7/8.

**1. Vaya al apartado "Ajustes de volcado" y ajuste el parámetro BOUNCE RECTRACK a "PLAY".**

**2. Vaya al apartado "Ajustes de volcado" y ajuste el parámetro BOUNCE REC TAKE a "10".**

**3. Pulse repetidamente la tecla de estado 7/8 hasta que se encienda en rojo.**

En esta situación, las tomas V número 10 de las pistas 7/8 estarán seleccionadas como destino de volcado.

### AVISO

- Cuando elija como destino del volcado una sola pista mono, la señal del volcado será mezclada en mono para la grabación.

- Cuando elija como destino del volcado un par de pistas mono consecutivas (impar/par), la señal de volcado será grabada en stereo. Para conseguir un correcto posicionamiento izquierda/derecha del resultado de la operación de volcado, ajuste el parámetro Pan para las pistas pares e impares a valores derecha e izquierda independientes.

**4. Pulse la tecla [BOUNCE].**

Se encenderá la tecla y se activará la función de volcado para las pistas de destino. Mientras esté encendida la tecla, la pista(s)/toma(s) V escogidas en los pasos 2 y 3 serán utilizadas como destino de grabación. Las otras pistas y efectos no serán modificados.

**5. Reproduzca la canción desde el principio y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.**

Los ajustes individuales del panorama y el nivel de pista así como del efecto de inserción y del efecto de envío/retorno tienen influencia en la señal mezclada que es enviada a las pistas de destino del volcado. Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y compruebe que no se produzca una saturación de la señal.

**6. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver a la posición de contador cero y pulse la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●].**

Empezará la grabación por volcado.

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

### AVISO

También es posible combinar la función de volcado y la función de pinchado/despinchado automático (→ p. 37).

## Grabación del sonido de batería/bajo en pistas audio

El MRS-8 le permite volcar en cualquier pista solo la pista de batería o la de bajo. Esta función se llama “grabación rítmica”.

Esto le permite grabar un redoble de batería golpeando los parches mientras escucha las pistas audio.

### Selección de la fuente de grabación

En la condición por defecto de un proyecto, la señal inmediatamente después del fader [MASTER] está seleccionada como fuente de grabación para el volcado. Para grabar la pista de batería/bajo, primero deberá ajustar la fuente de grabación a la pista de batería o a la de bajo.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.



2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM BOUNCE” y pulse [ENTER].
3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación “BOUNCE REC SRC” y pulse [ENTER].

En pantalla verá la fuente de grabación seleccionada entonces.



Tiene disponibles estas opciones:

- **MASTER**

Señal justo después del fader [MASTER].

- **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.

### Proceso de grabación de ritmos

Mientras reproduce las pistas audio, puede grabar la pista de batería/bajo en cualquier pista audio.

1. En la pantalla principal, pulse [BOUNCE]. Se encenderá la tecla y estará activada la grabación por volcado.

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”.

#### AVISO

Para grabar la pista de batería en stereo, elija un par de pistas stereo (o dos pistas mono) como destino de grabación. Si solo elige una única pista mono, la grabación se realizará en mono.

3. Pulse la tecla [SONG/PATTERN] de la sección rítmica y gire el dial para elegir el patrón/canción rítmica.

Para grabar su interpretación con los parches, elija un patrón/canción rítmica vacío. Compruebe que los sonidos que quiera reproducir estén asignados a los parches.

4. Pulse la tecla PLAY [▶] y ajuste el nivel de salida de la pista de batería/bajo.

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

5. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver a la posición de contador cero y empiece la grabación.

Se grabará en la pista audio el patrón/canción rítmica que esté siendo reproducido. Si durante la grabación golpea los parches, ese sonido también será capturado.

**6. Cuando haya terminado su interpretación, pulse la tecla STOP [■].**

**7. Pulse la tecla [BOUNCE].**

Se apagará la tecla y se cancelará la grabación por volcado. Para volver al funcionamiento normal, vuelva a ajustar la fuente de grabación a “MASTER”, tal y como le indicamos en el apartado “Selección de la fuente de grabación”.



Nº de tiempos de claqueta

## Ajustes para una operación de pre-conteo

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 [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.**



**2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM 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].**

Aparecerá en pantalla el ajuste activo. Gire el dial para elegir entre las siguientes opciones:

- **OFF**

La claqueta estará desactivada.

- **1 – 8**

Escuchará una claqueta de 1 – 8 tiempos.

- **SPECIAL**

Oirá una claqueta especial, que es la siguiente:

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” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la pantalla mostrada abajo. Gire el dial para ajustar el volumen (0 – 15).



Volumen claqueta

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

Cuando ponga en marcha el proceso de grabación, escuchará una claqueta con el número de tiempos que haya seleccionado y con el volumen escogido.

# Referencia [Edición de pistas]

Esta sección le explica cómo editar los datos audio que contienen las pistas 1-8 de la sección de la 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 la edición de un rango

Durante la edición de 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 la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SYSTEM TR EDIT".



3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de pistas que le permite manejar rangos de datos.



4. 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**

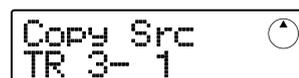
Invierte un determinado rango de datos audio.

5. Pulse la tecla [ENTER].

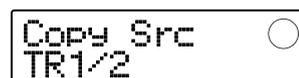
Aparecerá la pantalla para elegir la pista y la toma V que quiera editar. La pantalla mostrada a continuación es un ejemplo del aspecto que tendrá la pantalla cuando elija la orden Copy en el paso 4.



6. Use el dial o las teclas de estado para elegir la pista (1 - 8, MASTER) y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el número de la toma V (1 - 10).



También puede elegir para su edición una toma V que no esté seleccionada entonces como activa para la pista. Cuando escoja la pista 8, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar y otra par (pista 1/2, pista 7/8 etc.) o la pista master.



### 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 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.

## 7. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores serán distintos dependiendo de la orden elegida en el paso 4. Vea las secciones correspondientes para las distintas órdenes.

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

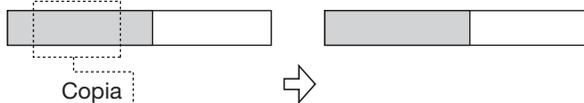
### NOTA

Después de realizar una operación de edición para regrabar 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. 53).

## 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

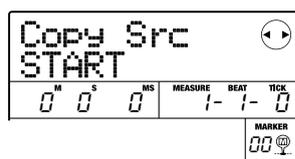


### Pista destino copia



## 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 un rango” y pulse [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 a copiar aparece en el contador en 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.

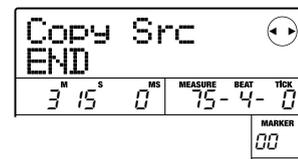
Puede especificar el punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks. También puede utilizar las teclas MARKER [◀◀] / [▶▶] para saltar a una marca (→ p. 36) y utilizar esto como punto de partida.

### AVISO

Si especifica un punto en el que no haya 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.



### AVISO

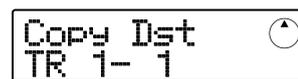
El rango especificado permanecerá en memoria hasta que haga otra introducción de datos. Esto le permite utilizar el ajuste para editar el mismo rango en distintas pistas.

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

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

## 5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Copy Dst TR x-yy” (donde x es el número de la pista e yy el número de la toma V). En esta pantalla, puede indicar la pista/toma V destino de la operación de copia.



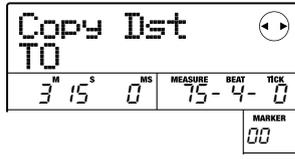
### AVISO

Puede elegir la misma pista como fuente y como destino de copia, y en este caso el rango de destino de copia solapará al rango fuente.

## 6. Elija la pista/toma V destino de la copia del

mismo modo que hizo para escoger la fuente para dicha operación y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente, que le permite especificar el punto de inicio para el destino de la operación de copia.



**7. Indique el punto de inicio del destino de la copia del mismo modo que en el paso 2 y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla la indicación “Copy SURE?”.

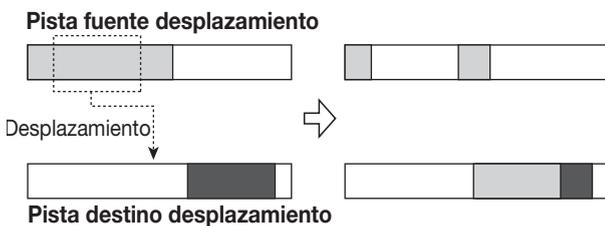
**8. Para ejecutar la operación de copia, pulse la tecla [ENTER].**

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 que lo haga.

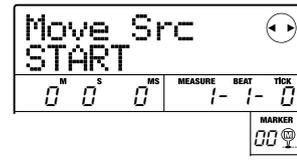
## Desplazamiento de un determinado rango de datos

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



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

Aparecerá la siguiente pantalla, que le permite especificar el punto inicial del rango de datos que vaya a desplazar.



**2. 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.**

Este punto puede ser especificado en minutos/segundos/milisegundos, o en compases/tiempos/ticks.

### AVISO

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

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

En pantalla aparecerá la indicación “Move Src END”. Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango que quiere desplazar.

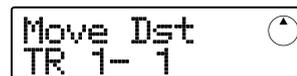


**4. Indique el punto final del mismo modo que le hemos indicado en el paso 2.**

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

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

En pantalla aparecerá la indicación “Move Dst TR x-yy” (donde x es el número de la pista e yy el número de la toma V). En esta pantalla, puede indicar la pista/toma V destino de la operación de desplazamiento.

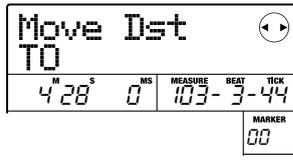


### AVISO

Puede elegir la misma pista como fuente y como destino de la operación de desplazamiento.

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

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación que le permite especificar el punto inicial del rango de 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 el desplazamiento haya sido ejecutado, 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 que lo haga.

## Borrado de un determinado rango de datos

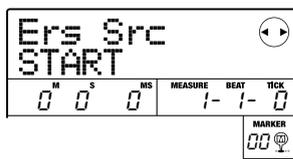
Puede borrar los datos audio de un determinado rango y hacer que ese rango pase a la condición de anulación (no grabado).

Borrar



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

Aparecerá la siguiente pantalla, que le permite especificar el punto de inicio del rango a borrar.



- 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.

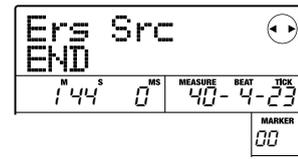
Puede especificar el punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks.

## AVISO

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

- Pulse la tecla [ENTER].

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



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

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

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Erase SURE?”.

- Para que se ejecute la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER].

Cuando se haya ejecutado la operación, 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 que lo haga.

## Retoque de un determinado rango de datos

Puede borrar los datos audio fuera de un determinado rango y ajustar el punto de inicio/final de los datos (retoque). Esto le resultará útil para eliminar partes innecesarias de una pista master terminada.

Retoque

Retoque

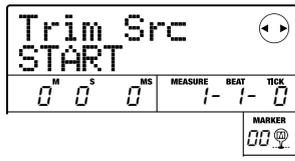


## NOTA

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

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

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación, que le permite especificar el punto inicial del rango a conservar.



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

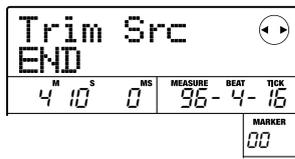
Puede especificar el punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks.

### AVISO

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

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "Trim Src END". Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango que quiera conservar.



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

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

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "Trim SURE?".

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

Cuando se haya ejecutado la operación de 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 que lo haga.

## Fundido de entrada/salida de un determinado rango de datos

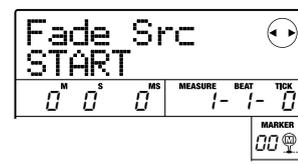
Puede realizar un fundido de entrada o uno de salida sobre un rango de datos concreto.

### Fundido de entrada



- Para elegir la pista en la que vaya a realizar el fundido de entrada o salida, siga los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para edición de un rango" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación, que le permite especificar el punto inicial del fundido de entrada/salida.



- Use 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.

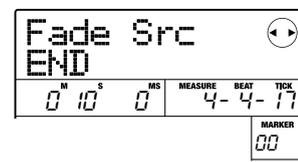
Puede especificar el punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks.

### AVISO

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

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "Fade Src END", que le permite especificar el punto final del fundido de entrada/salida.

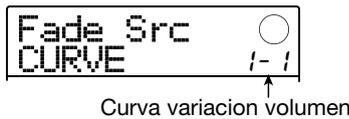


- Para indicar el punto final del fundido de entrada/salida, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2

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

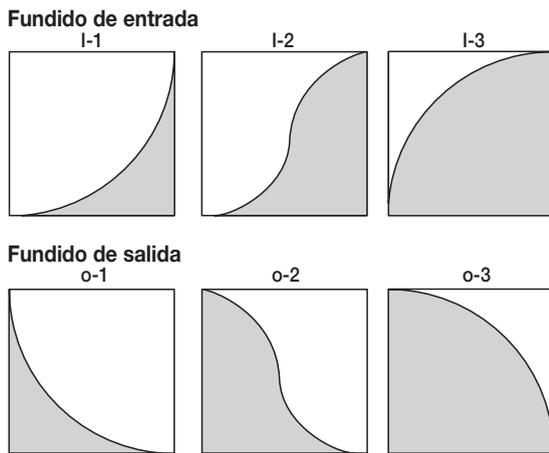
- Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla:



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

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



**7. Pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación "Fade SURE?".

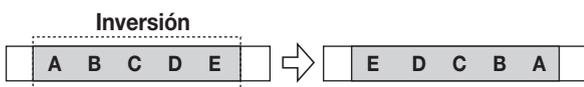
**8. Para ejecutar la operación de fundido de entrada/salida, pulse la tecla [ENTER].**

Cuando se haya ejecutado la operación de fundido de entrada/salida, 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 que lo haga.

**Inversión de un rango específico de datos audio**

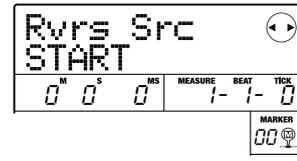
Puede invertir el orden de un determinado rango de datos audio.



**1. Para elegir la pista/toma V en la que quiera invertir un rango de datos, siga los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para edición de un rango" y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación, que le

permite especificar el punto inicial del rango que quiera invertir.



**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 a invertir.**

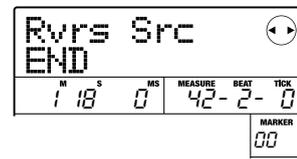
Puede especificar el punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks.

**AVISO**

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

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

En pantalla aparecerá la indicación "Rvrs Src END". Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango que quiera invertir.



**4. Para indicar el punto final del rango, 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 "Reverse SURE?".

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

Cuando se haya ejecutado la operación de 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 que lo haga.

## Edición utilizando tomas V

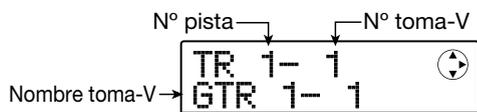
### Tomas V

Los datos audio grabados también pueden ser editados en unidades de 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. En este apartado le explicaremos el procedimiento para ello.

### Pasos básicos para la 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 [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla.
2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca en pantalla la siguiente indicación.



Esta pantalla le permite elegir la toma V. Mientras aparezca esta pantalla, podrá cambiar de toma V para las pistas audio (1 – 8, pista-V).

#### AVISO

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

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado y el dial para seleccionar la pista y la toma V.

La tecla de estado para la pista elegida en ese momento estará iluminada en naranja. También puede elegir la pista master. En este caso, la indicación de número de pista será “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.

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

En pantalla aparecerán los órdenes para editar datos audio en unidades de tomas V.



5. Pulse repetidamente la tecla [FUNCTION] para elegir la orden a cargar. Dispone de las siguientes órdenes de edición.

- **Erase**  
Borra los datos audio de una toma V específica.
- **Copy**  
Copia los datos audio de una toma V específica en otra toma V.
- **Move**  
Traslada los datos audio de una toma V específica a otra.
- **Exchg (intercambio)**  
Intercambia los datos audio de una toma V específica con los datos de otra toma V.
- **Import**  
Importa cualquier toma V de otro proyecto grabado en la tarjeta SD.

#### AVISO

Puede cambiar de pista y toma V seleccionada mientras escoge una orden de edición.

6. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores serán diferentes dependiendo del tipo de orden que haya elegido en el paso 5. Vea las secciones correspondientes a dichas órdenes.

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

#### NOTA

Después de ejecutar una orden de edición para regrabar los datos audio, no podrá restaurar los datos originales. Para conservar la situación anterior a la edición, utilice las funciones de captura e intercambio (→ p. 53).

## 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 para la edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera borrar y para que en pantalla aparezca la indicación “ERASE”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

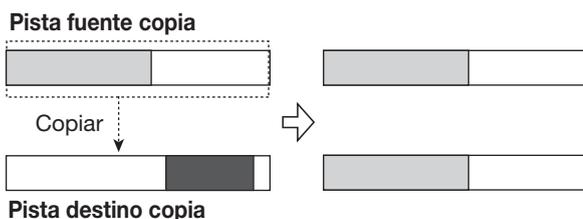
En pantalla aparecerá la indicación “ERASE SURE?”.

2. Para que se ejecute la operación de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

El nombre de la toma V pasará a ser “NO DATA” y la toma V volverá a la condición de no grabada. Cuando haya terminado de realizarse la operación de borrado, aparecerá de nuevo la pantalla de selección de toma V. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez que lo haga.

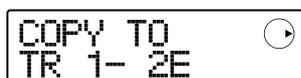
## Copia de una toma V

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 en toma V fuente para la operación de copia no sufrirán ninguna alteración.



1. Siga los pasos 1 – 5 del apartado “Pasos básicos para la edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera copiar y para que en pantalla aparezca la indicación “COPY”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla, que le permite especificar la pista/toma V de destino de la operación de copia.



## AVISO

Si no hay nada grabado en la toma V elegida como destino de edición, al lado del número de la toma V aparecerá la indicación “E”.

2. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado y el dial para elegir la pista/toma V de destino y pulse [ENTER].

Si no hay datos audio en el destino de la copia, aparecerá el mensaje “COPY SURE?”, mientras que si los hay aparecerá la indicación “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación de copia, se sobrescribirán esos datos.

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

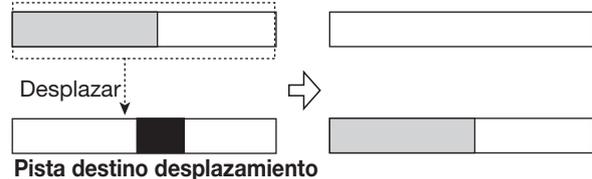
Cuando haya acabado la operación de borrado, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

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

## Desplazamiento de una toma V

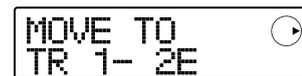
Puede trasladar los datos audio de una toma V específica a cualquier otra pista/toma V. Esta acción sobregrabará cualquier dato existente en la toma V de destino. Los datos en la toma V fuente para esta operación serán borrados.

### Pista fuente desplazamiento



1. Siga los pasos 1 – 5 del apartado “Pasos básicos para la edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera desplazar y para que en pantalla aparezca la indicación “MOVE”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla, que le permite especificar la pista/toma V de destino de la operación de desplazamiento.



## AVISO

Si no hay nada grabado en la toma V elegida como destino de edición, al lado del número de la toma V aparecerá la indicación “E”.

- Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho o las teclas de estado y el dial para elegir la pista/toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

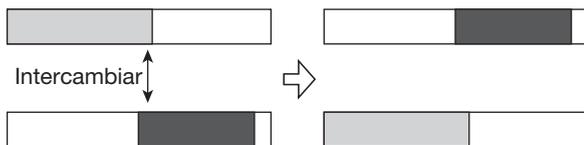
Si no hay datos audio en el destino de la copia, aparecerá el mensaje “MOVE SURE?”, mientras que si los hay aparecerá la indicación “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación de desplazamiento, se sobrescribirán estos datos.

- Para que se ejecute la operación de desplazamiento, 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 que lo haga.

### Intercambio de tomas V

Puede intercambiar los datos audio de dos tomas V específicas.



#### NOTA

No es posible intercambiar tomas V de la pista master.

- Siga los pasos 1 – 5 del apartado “Pasos básicos para la edición de tomas V” para elegir la pista/toma V a intercambiar y para que en pantalla aparezca la indicación “EXCHG”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Ahora podrá elegir la otra pista/toma V.



- Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho o las teclas de estado y el dial para elegir la pista/toma V de destino para el intercambio y pulse la tecla [ENTER]

En pantalla aparecerá la indicación “EXCHG SURE?” .

- Para que se ejecute la operación de intercambio, pulse de nuevo [ENTER].

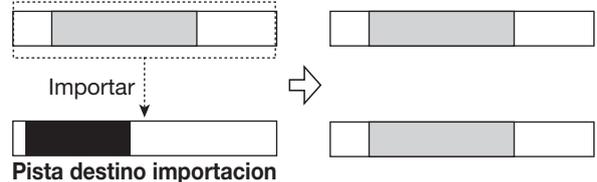
Cuando haya acabado la operación de intercambio, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

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

### 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.

Pista del proyecto fuente de importacion

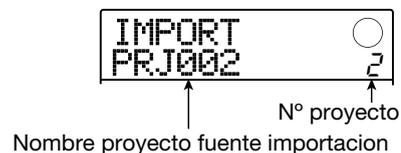


#### NOTA

No es posible utilizar la pista master como fuente o como destino de importación.

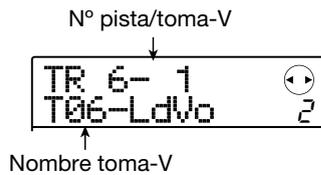
- Siga los pasos 1 – 5 del apartado “Pasos básicos para la edición de tomas V” para elegir la pista/toma V destino de la importación y para que en pantalla aparezca la indicación “IMPORT”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el nombre del proyecto fuente a importar.



- Gire el dial para elegir el proyecto fuente para la operación y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla, que le permite especificar la pista/toma V a importar.



### 3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir la pista/toma V a importar y pulse la tecla [ENTER].

Cuando escoja una pista/toma V no grabada, en pantalla aparecerá la indicación “NO DATA” en lugar del nombre de la toma V.

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

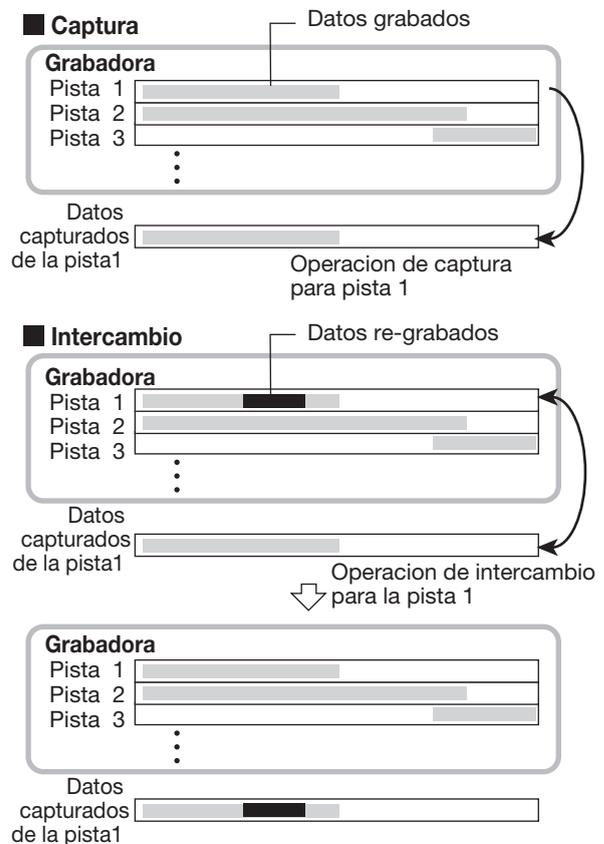
Aparecerá en pantalla la indicación “IMPORT SURE?”. Si ya hay datos audio en el destino de la importación, aparecerá el mensaje “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación, esos datos serán sobregrabados.

### 5. Para que se ejecute la operación de importación, pulse de nuevo [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 e intercambio de pista

Puede capturar los datos audio de cualquier pista y almacenarlos temporalmente. Después puede intercambiar los datos capturados con los datos que contenga 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 hacer fácilmente que la pista recupere el estado anterior.



La captura/barrido se realiza pista por pista. Si es necesario, puede capturar todas las pistas. Los datos audio capturados se almacenarán en la tarjeta SD hasta que cargue otro proyecto o apague la unidad.

## Captura de una pista

Puede capturar los datos audio de una pista específica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla. En pantalla aparecerá la indicación “SYSTEM

PROJECT”.



- Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM CAP/SWAP” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla:



- 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

- Las pistas para las que esté activado el enlace stereo, las pistas stereo y la pista master solo podrán ser capturadas en stereo.
- No podrá capturar una pista para la que haya elegido una toma V no grabada.

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “CAPTURE SURE?”.

- 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 el mensaje “SWAP TRx” (donde x 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.

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

## Intercambio de datos de pista

Puede intercambiar los datos de una pista y los datos capturados.

- En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación “SYSTEM PROJECT”.

- Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM CAP/SWAP” y pulse la tecla [ENTER].

- Utilice las teclas de estado o el dial para elegir una pista capturada previamente.

Cuando escoja una pista capturada, en pantalla aparecerá la indicación “SWAP”.



#### AVISO

Si elige una pista que no haya sido capturada previamente, aparecerá la indicación “CAPTURE”.

#### NOTA

Los datos audio capturados solo podrán ser intercambiados con la pista original.

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “SWAP SURE?” .

- Para que se lleve a cabo la operación de intercambio, vuelva a pulsar [ENTER].

Cuando se haya realizado 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.

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

# Referencia [Mezclador]

Esta sección le explica las funciones y el manejo del mezclador interno del MRS-8.

## Acerca del mezclador

El MRS-8 dispone de un mezclador que procesa las señales de salida de las pistas de audio así como las señales de salida del kit de batería/programa de bajo (la pista de batería/bajo) en una mezcla stereo que es enviada a las tomas MASTER OUTPUT.

El mezclador le permite ajustar parámetros como el nivel, panorama, ecualización y la intensidad del efecto de envío/retorno para cada pista.

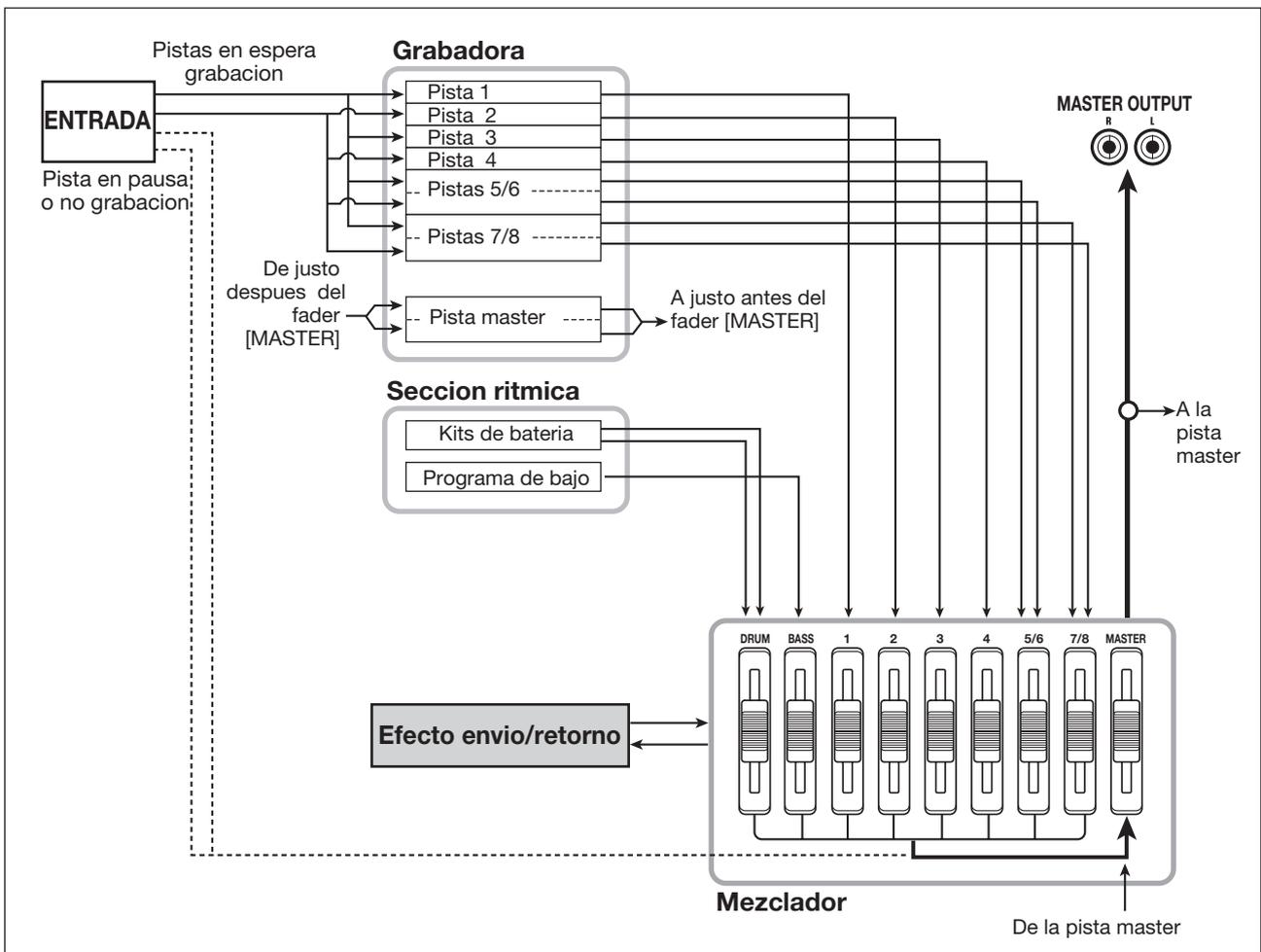
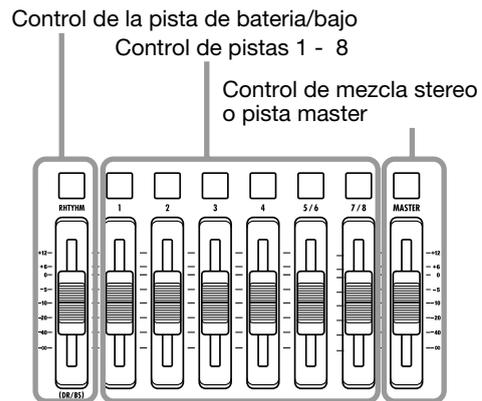
El nivel de las pistas de audio se ajusta con los correspondientes faders de la sección de faders.

El fader [MASTER] ajusta el volumen de la pista master/ mezcla stereo.

El nivel de la pista de batería y de bajo es ajustado con el fader [RHYTHM] después de elegir entre la pista de batería o la de bajo con la tecla [DRUM/BASS].

El on/off de la anulación (mute) de las pistas audio es conmutado usando las teclas de estado (1 - 4, 5/6, 7/8), y el de la pista de batería/bajo por medio de la tecla de estado [RHYTHM].

La tecla de estado [MASTER] hace que la pista master cambie del modo de grabación al de reproducción y viceversa.



Si no ha elegido ninguna pista de grabación, la señal procedente de las entradas podrá ser enviada al mezclador y la señal mezclada a la señal de salida durante el volcado y la remezcla. En este caso, podrá ajustar para la señal de entrada algunos parámetros de pista como el panorama y la profundidad del efecto de envío/retorno .

## Asignación de señales de entrada a pistas de grabación

Esta sección le explica cómo elegir la señal fuente entrante a través de los conectores INPUT 1/2 y del micrófono interno, y cómo enviarla a las pistas audio para su grabación.

El MRS-8 le permite seleccionar hasta dos señales entre las siguientes: la de los conectores INPUT 1/2 y la del micro interno. El conector INPUT 1 y el micro interno son excluyentes, por lo que solo puede utilizar uno de los dos a la vez. Son posibles las siguientes combinaciones:

Fuente de entrada	Tipo de señal
Conector INPUT 1	Mono
Conector INPUT 2	Mono
Micro interno	Mono
Conectores INPUT 1/2	Stereo
Micro interno + conector INPUT 2	Stereo

### AVISO

- Normalmente solo podrá utilizar el micro interno cuando haya seleccionado para el efecto de inserción otro algoritmo diferente de CLEAN, DIST o ACO/BS SIM.
- Cuando el módulo PRE AMP/DRIVE esté ajustado a CABINET u OFF, también podrá utilizar el micro interno cuando esté seleccionado uno de los algoritmos anteriores para el efecto de inserción.
- El estado de la tecla [MIC] le indica si puede utilizar o no el micro interno. Cuando la tecla parpadee podrá usar el micro y cuando esté apagada no podrá utilizarlo

### 1. Cuando utilice los conectores INPUT 1/2, compruebe que el instrumento o micro que quiera grabar esté conectado a su respectiva entrada.

### NOTA

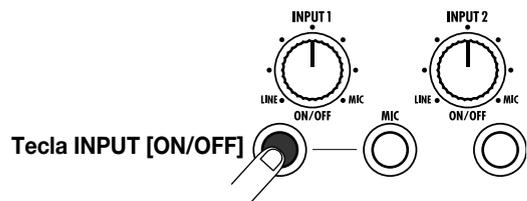
Cuando utilice el conector INPUT 1, el interruptor [INPUT1 SELECT] del panel trasero deberá estar ajustado a la posición correcta para el instrumento.

### 2. Elija la fuente de entrada como le explicamos.

La selección de la fuente de entrada se hace utilizando las teclas INPUT [ON/OFF] 1/2 y la tecla [MIC]. La pulsación repetida de una tecla le permite ir cambiando el estado encendido/apagado (o parpadeando).

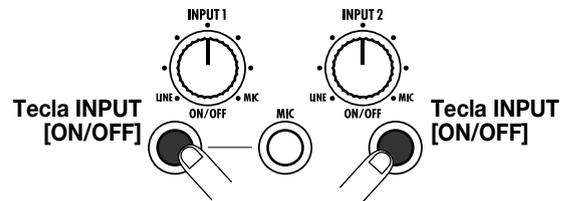
#### • Selección de un conector INPUT

Compruebe que la tecla [MIC] esté parpadeando o apagada. Pulse entonces la tecla INPUT [ON/OFF] para el conector al que esté conectado el instrumento, de modo que la tecla se ilumine.



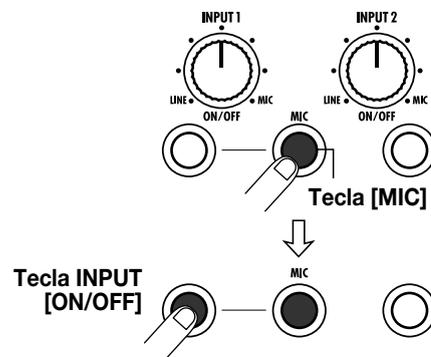
#### • Selección de dos conectores INPUT

Compruebe que no esté encendida la tecla [MIC]. Pulse entonces una de las teclas INPUT [ON/OFF] para que se encienda. Después, mantenga pulsada esa tecla INPUT [ON/OFF] y pulse la otra tecla INPUT [ON/OFF] .



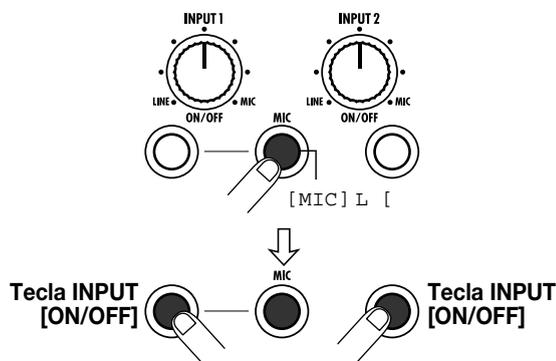
#### • Selección solo del micrófono interno

Pulse la tecla [MIC] para que se encienda. Pulse después la tecla INPUT [ON/OFF] 1 para que se encienda.



### • Selección del micro interno y de INPUT 2

Pulse la tecla [MIC] para que se encienda. Mantenga pulsada la tecla INPUT [ON/OFF] 1 y pulse la tecla INPUT [ON/OFF] 2 de tal modo que ambas estén encendidas.



### 3. Mientras toca el instrumento, ajuste el control [INPUT] de las entrada(s) elegida(s) en el paso 2, para ajustar la sensibilidad de la entrada.

Puede ajustar la sensibilidad del micro interno utilizando el control [INPUT] 1. Realice los ajustes de modo que el indicador [PEAK] solo parpadee de forma esporádica cuando toque el instrumento al máximo volumen.

### 4. Para grabar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SRC] de la sección de efectos y gire el dial para ajustar la posición de inserción a IN.

El efecto de inserción será aplicado a la fuente de entrada. Para grabar sin el efecto de inserción, pulse repetidas veces la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos hasta que se apague. (Mientras la tecla esté apagada, el efecto de inserción estará anulado).

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

#### AVISO

En el estado por defecto para un proyecto, el efecto de inserción es introducido en la entrada y tiene seleccionado un programa adecuado para la grabación de la batería/bajo.

### 5. Para elegir el programa para el efecto de inserción, pulse la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos.

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Utilice ahora las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo para el efecto de inserción y use el dial para escoger el programa de efectos para el algoritmo.



### 6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo y el dial para elegir el programa de efectos y pulse la tecla [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla principal.

El nivel de la señal enviada a la(s) pista(s) de grabación varía dependiendo del ajuste del efecto de inserción. Después de activar un programa o cambiar el ajuste de un efecto, puede reajustar el nivel de grabación tal y como le indicamos en los pasos 7 – 9.

### 7. En la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla y después pulse la tecla INPUT [ON/OFF] 1 ó 2.

En la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación "INPUT". Esto le indica que se están cargando los parámetros de pista para la señal de entrada.



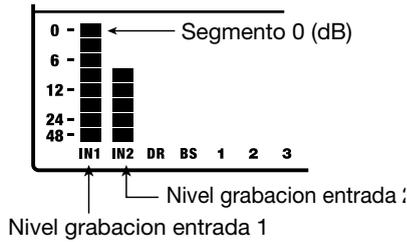
### 8. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo hasta que en la segunda línea de la pantalla aparezca la indicación "REC LVL".

Ahora podrá ajustar el nivel de grabación de la señal de entrada.



### 9. Mientras toca el instrumento al máximo volumen, gire el dial para ajustar el nivel de grabación.

El parámetro REC LVL ajusta el nivel de la señal enviada a la pista de grabación a través del efecto de inserción. Puede comprobar el nivel después del ajuste observando el medidor de nivel. Al máximo volumen, el segmento 0 (dB) del medidor de nivel debe parpadear ligeramente.



Después de ajustar el nivel de grabación, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

**AVISO**

Cuando el efecto de inserción es anulado o colocado en bypass para la grabación, el ajustar el parámetro REC LVL a 100 da lugar a la ganancia unitaria (el nivel de grabación es idéntico al nivel de entrada).

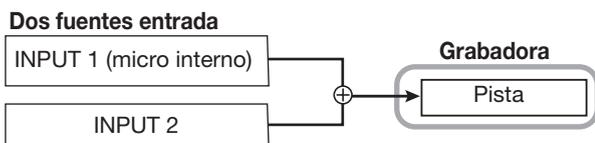
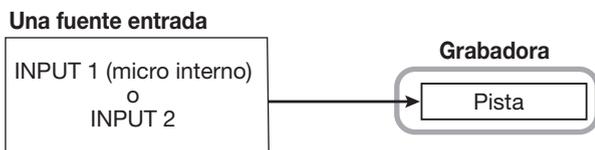
**10. Pulse la tecla de estado para la pista que vaya a utilizar para la grabación hasta que la tecla se encienda en rojo.**

La señal de la fuente de entrada escogida será enviada a la pista(s). Puede seleccionar incluso dos pistas mono o una pista stereo.

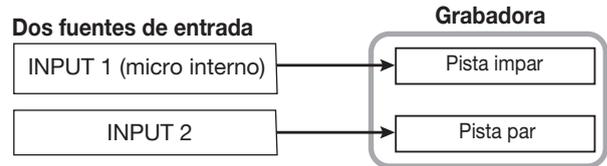
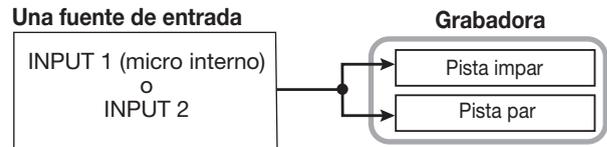
Cuando elija dos pistas mono, una de ellas tendrá que ser una pista impar y la otra par (pistas 1/2 ó 3/4). Para elegir dos pistas, pulse repetidamente la tecla de estado para una pista hasta que esta se encienda en rojo y entonces mantenga pulsada la tecla y pulse la tecla de estado para la otra pista hasta que también se encienda en rojo.

El flujo de señal variará dependiendo de la pista de destino elegida:

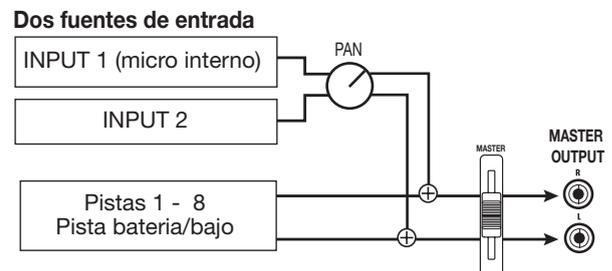
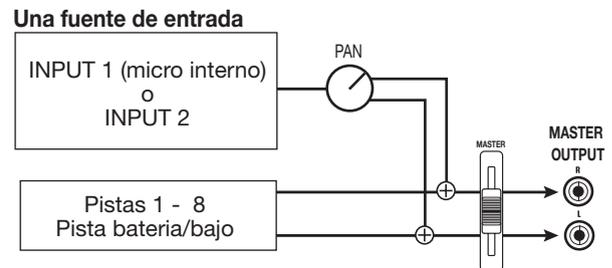
• **Una pista mono como destino**



• **Una pista stereo o dos pistas mono como destino**



• **Destino de grabación no seleccionado**



**AVISO**

Puede enlazar dos pistas mono y utilizarlas como una pista stereo (→ p. 60). En este caso, el parámetro de pista PAN funciona como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de nivel izquierdo/derecho.

## Ajuste de la señal para cada pista (parámetros de pista)

El mezclador del MRS-8 le permite ajustar diversos aspectos de cada pista (llamados parámetros de pista), como el nivel, panorama, EQ y la intensidad del efecto de envío/retorno.

### NOTA

Las pistas audio 5/6 y 7/8 y la pista de batería son pistas stereo. Excepto por la selección de la toma V (solo pistas audio), los parámetros de pista para esas pistas son iguales para la izquierda y para la derecha.

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

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista/entrada que quiera ajustar.



### AVISO

- Cuando elija la toma V de pistas stereo (5/6, 7/8), con cada pulsación de la tecla cambiará entre la pista impar y la par.
- Cuando escoja la pista de batería/bajo con la tecla de estado [RHYTHM], cada pulsación de la tecla hará que vaya cambiando entre la pista de batería y la de bajo. La pista controlada con los parches o faders también cambiará.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de pista a ajustar.

A continuación le indicamos los parámetros seleccionables para las respectivas pistas y entradas.

### ■ Lista de parámetros de pista

Parámetro	Pantalla	Rango ajuste	Descripción	Pista 1 - 4	Pista 5 - 8	Pista master	Pista batería / bajo	Entr.
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 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	---
EFX SEND LEVEL (*)	EFX SEND	0 – 100	Ajusta el nivel de envío de la señal enviada al efecto de envío/retorno.	O	O	---	O	O
PAN	PAN	L100 – 0 -R100	Ajusta el valor de panorama (posición izquierda/derecha) 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 – 8, y=1 – 10	Elige la toma V a utilizar para la pista (→p. 32). x indica el número de pista e y el número de toma V.	O	O	O	---	---
FADER	FADER	0 – 127	Controla el ajuste de fader.	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 los parámetros de las pistas mono 1/2 o 3/4 (→ p. 60).	O	---	---	---	---

(\*): indica un parámetro que puede ser activado o desactivado pulsando la tecla [ENTER] .

O: Parámetro válido para esa pista/entrada

**NOTA**

Cuando haya seleccionado la pista de grabación, la señal de entrada no pasará a través del mezclador sino que será enviada directamente a la pista. Por lo tanto, si una pista está en el modo de espera de grabación, los ajustes de los parámetros de pista de entrada no tendrán efecto. (Sin embargo, el parámetro REC LVL está siempre activado).

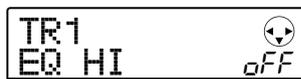
- 4. Gire el dial para ajustar el valor.**
- 5. Para activar o desactivar EQ HI, EQ LO, el envío de efectos, elija el correspondiente parámetro (marcado con un asterisco en la tabla de la página anterior) y pulse la tecla [ENTER].**

Con cada pulsación de la tecla [ENTER] cambiará entre los estados activado y desactivado. Por ejemplo, cuando cambie entre estos estados para el parámetro EQ HI, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:

- **Parámetro activado**



- **Parámetro desactivado**



- 6. Repita los pasos 3 – 5 hasta que haya ajustado todos los parámetros que quiera.**

Si es necesario, puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para cambiar a otra pista y ajustar sus parámetros. Esto le resultará útil para ajustar el mismo parámetro para varias pistas.

- 7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

## Enlace de dos pistas (enlace stereo)

En el MRS-8, puede enlazar los parámetros de una pista mono impar y la pista par adyacente (1/2 ó 3/4), lo que da lugar a un par 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. En la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de pantalla.**
- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir una de las dos pistas a enlazar.**
- 3. Use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca en pantalla la siguiente indicación:**



- 4. Gire el dial para ajustar el parámetro 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.



Cuando esté activado el enlace stereo, el comportamiento de las pistas será el siguiente:

- Para ajustar el volumen de la pista, utilice el fader impar. (El fader par no tendrá ningún efecto).
  - El parámetro PAN de las dos pistas enlazadas en stereo actuará como un parámetro de balance que ajusta el balance de volumen entre las pistas.
  - Excepto para PAN y V-TAKE, los parámetros de pista para la pista impar serán también aplicados a la pista par.
- 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

# Referencia [Ritmo]

Esta sección le explica las funciones y operaciones de la sección rítmica del MRS-8.

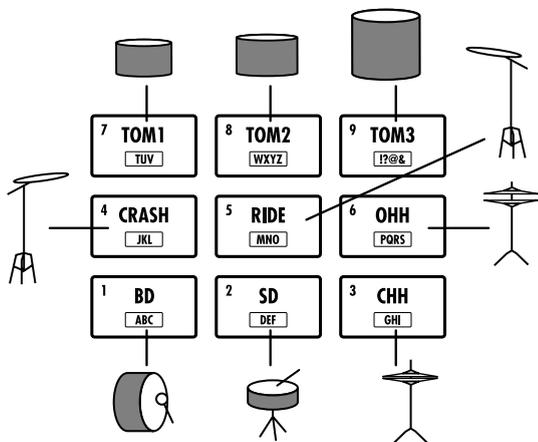
## Acerca de la sección rítmica

La sección rítmica del MRS-8 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.

## Kits de batería y programas de bajo

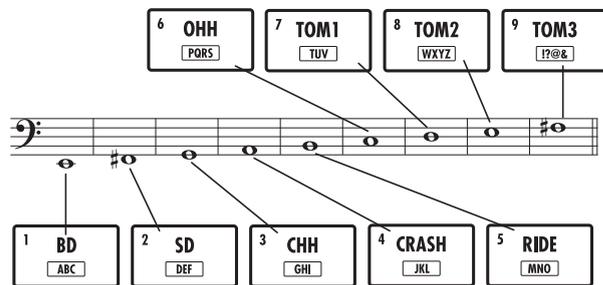
La sección rítmica tiene dos tipos diferentes de sonidos, los creados por un “kit de batería” y los creados por un “programa de bajo”.

El kit de batería es un conjunto de 27 sonidos de batería/ percusión como el de bombo, caja y hihat. El MRS-8 dispone de 8 kits de batería distintos. 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.



Cuando elige un kit de batería, sus sonidos son asignados a los nueve parches. Esta combinación de sonidos asignados a los parches es a lo que se conoce como “banco de parches”. Un kit de batería le permite acceder a tres bancos de parches. Cambiando de banco de parches podrá reproducir otros sonidos del kit de batería activo.

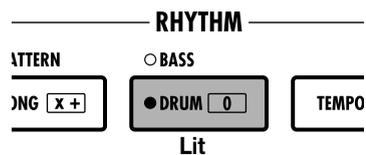
Un programa de bajo es un simple sonido de bajo, como un bajo eléctrico o uno acústico, que puede ser reproducido como una escala de notas con los parches del panel superior. El MRS-8 tiene cinco programas de bajo. Puede elegir uno de ellos y reproducir una escala con los parches, o utilizarlo como una fuente de sonido para acompañamientos.



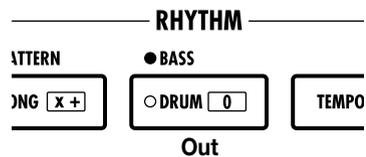
Cuando elija un programa de bajo, a cada parche se le asignará un sonido de un determinado tono y podrá reproducirlo escogiendo una escala. Cambiando de tipo de escala, clave y rango, podrá abarcar hasta cuatro octavas.

Para la sección rítmica, puede elegir el kit de batería o el programa de bajo para reproducir los sonidos con los parches. Justo después de crear un nuevo proyecto, estará seleccionado el kit de batería. La tecla [DRUM/BASS] le permite cambiar entre ambos tipos de sonidos. Cuando esté encendida la tecla [DRUM/BASS], estará seleccionado el kit de batería, mientras que cuando esté apagada lo estará el programa de bajo.

### ■ Kit de batería seleccionado



### ■ Programa de bajo seleccionado

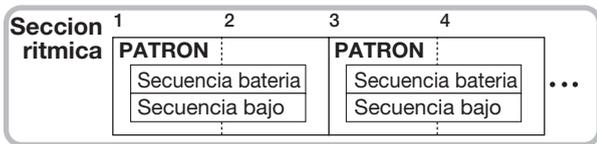


La señal de salida del kit de batería (pista de batería) y la del programa de bajo (pista de bajo) son enviadas al mezclador interno, donde puede utilizar el fader [RHYTHM] y la tecla de estado [RHYTHM] para ajustar el volumen y activar o desactivar la señal. (Esto afecta al tipo de sonido escogido entonces con la tecla [DRUM/BASS]).

## Patrones rítmicos

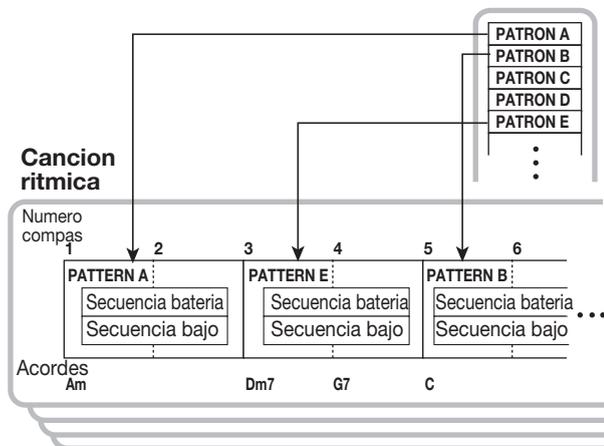
Un proyecto puede contener unos 500 patrones de acompañamiento con datos de interpretación de bajo/batería de hasta 99 compases cada uno. A esto es a lo que se conoce como patrones rítmicos. Dentro de cada patrón rítmico, la zona que contiene los datos de interpretación de batería se llama “secuencia de batería” y la que contiene los datos de interpretación de bajo recibe el nombre de “secuencia de bajo”.

En el estado 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 crear un patrón rítmico completamente original. Los patrones rítmicos que modifique o cree serán grabados en la tarjeta SD como parte del proyecto.



## Canción rítmica

Se llama “canción rítmica” a varios patrones rítmicos distribuidos en un orden de reproducción concreto. Junto con los datos de patrones rítmicos, una canción rítmica contiene información sobre distintos aspectos como datos de acorde, tempo y tipo de compás para crear el acompañamiento de una canción completa. En cada proyecto puede programar hasta 10 canciones rítmicas.

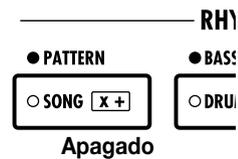


## Modos de patrón rítmico y de canción rítmica

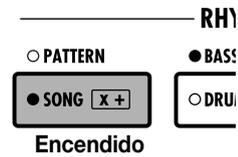
La sección de ritmos puede funcionar en cualquiera de estos dos modos: “modo de patrón rítmico”, en el que el patrón rítmico que esté seleccionado en ese momento se repite constantemente, y el “modo de canción rítmica”, en el que puede crear y reproducir una canción rítmica que consta de una secuencia de patrones.

Justo después de crear una canción rítmica estará seleccionado el modo de patrón rítmico. La pulsación de la tecla [SONG/PATTERN] le permite cambiar entre el modo de patrón rítmico y el de canción rítmica. Cuando esté apagada la tecla [SONG/PATTERN], estará seleccionado el modo de patrón rítmico, mientras que cuando la tecla esté encendida, el modo escogido será el de canción rítmica.

### ■ Modo de patrón rítmico



### ■ Modo de canción rítmica



## Reproducción de patrones rítmicos

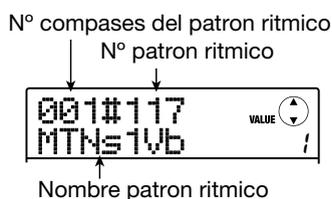
Esta sección le explica cómo elegir un patrón rítmico para la reproducción y cómo modificar el tempo y el sonido.

### Selección de un patrón rítmico

Para elegir y reproducir uno de los 500 patrones rítmicos:

1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [SONG/PATTERN] de la sección rítmica hasta hacer que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrones, que le mostrará la siguiente información



La indicación que aparece a la derecha del nombre del patrón rítmico le muestra el banco de parches (si está seleccionado un kit de batería) o el rango (si está seleccionado un programa de bajo). Si quiere puede modificarlos (→ p. 65).

#### AVISO

Mientras aparezca la pantalla de la sección rítmica, estarán apagadas las teclas de estado de pista audio (1 – 8 y [MASTER]) y no podrá utilizarlas.

2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera reproducir.

En el estado por defecto para un proyecto, los patrones vienen preprogramados en los números de patrones rítmicos 000 – 472, 509, 510.

3. Pulse la tecla PLAY [▶].

El patrón rítmico elegido empezará a ser reproducido de forma repetida. Si hay una o más pistas audio grabadas, estas serán reproducidas. Para que se reproduzca solo el patrón rítmico, baje los faders de las pistas audio.

4. Para ajustar el volumen de la pista de batería/bajo, utilice el fader [RHYTHM].

El fader [RHYTHM] sirve para ajustar el nivel de la pista de batería o de bajo. Cuando esté encendida la tecla [DRUM/BASS], el fader ajustará la pista de batería, mientras que cuando esté apagada ajustará el programa de bajo.

Use la tecla [DRUM/BASS] para elegir la pista que quiera ajustar y después utilice el fader [RHYTHM].

5. Para anular la pista de batería o la de bajo, pulse repetidamente la tecla de estado [RHYTHM] hasta que parpadee.

Puede utilizar la tecla de estado [RHYTHM] para anular o activar el sonido seleccionado entonces para la sección rítmica. Para cancelar la anulación, pulse de nuevo la tecla de estado [RHYTHM] para que se encienda.

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

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

#### AVISO

Durante la reproducción de patrones rítmicos, también puede reproducir sonidos de kit de batería/programa de bajo golpeando los parches.

### Modificación del tempo

Puede modificar el tempo del patrón rítmico.

#### AVISO

El tempo ajustado aquí se aplica a todos los patrones rítmicos. También utilizará este tempo una canción rítmica que no tenga programada ninguna información de tempo.

1. En la pantalla principal o en la de patrón rítmico, pulse la tecla [TEMPO].

Aparecerá la siguiente pantalla, en la que viene indicado el tempo activo.



#### AVISO

Puede modificar el tempo en el modo de reproducción y en el de parada.

**2. Gire el dial para ajustar el tiempo.**

Puede ajustar el tiempo en el rango 40.0 – 250.0 (BPM).

**3. Para modificar el tiempo manualmente, pulse repetidamente la tecla [TEMPO] marcando con ella 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.

**4. 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 del kit de batería / programa de bajo**

Puede cambiar de kit de batería/programa de bajo utilizado en la sección de ritmos.

**1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG/PATTERN].**



**AVISO**

Puede realizar este cambio de kit de batería/programa de bajo tanto en el modo de patrón rítmico como en el de canción rítmica.

**2. Pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY].**

Aparecerá el menú de utilidades del modo RHYTHM.

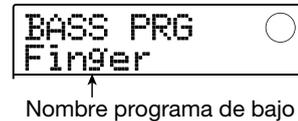


**3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY DRUM KIT” o “UTILITY BASS PRG” . Pulse después la tecla [ENTER].**

En pantalla vendrá indicado el nombre del kit de batería/ programa de bajo activo en ese momento.



Nombre kit de batería



Nombre programa de bajo

**4. Gire el dial para elegir el kit de batería/ programa de bajo que quiera utilizar.**

El cambio será activo de forma inmediata. Para ver una lista de los kits de batería/programa de bajo disponibles, vaya el apéndice que hay en la parte final de este manual.

**AVISO**

El kit de batería/programa de bajo escogido aquí es grabado para cada patrón rítmico. Para canciones rítmicas que no tengan programada información de kit de batería/programa de bajo, se utilizará el sonido elegido aquí.

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

**Uso de los parches para reproducir sonidos de batería/bajo**

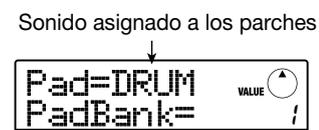
Utilizando los parches del panel superior, puede reproducir manualmente un kit de batería o un programa de bajo.

**■ Reproducción de un kit de batería con los parches**

Durante la reproducción de un kit de batería, puede cambiar de banco de parches, lo que da lugar a un total de 27 sonidos de batería/percusión.

**1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [DRUM/BASS] hasta que se encienda.**

Cuando esté encendida la tecla [DRUM/BASS], podrá utilizar los parches para reproducir un kit de batería. Aparecerá la siguiente pantalla:



Sonido asignado a los parches

**AVISO**

Justo después de crear un nuevo proyecto, estará seleccionado el banco de parches 1.

## 2. Gire el dial para elegir el banco de parches que quiera utilizar (1 – 3).

Inmediatamente cambiarán los sonidos asignados a los nueve parches. Para un lista de los sonidos de batería/percusión de cada banco de parches, vea el apéndice que hay al final de este manual.

**AVISO**

- También puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar de banco de parches.
- También aparecerá indicado en la pantalla de selección de patrones rítmicos el banco de parches escogido entonces.

## 3. Golpee los parches.

Utilice el fader [RHYTHM] y las teclas de estado [RHYTHM] para controlar el volumen del kit de batería y activar o desactivar la anulación.

## 4. Para cambiar de banco de parches durante la reproducción, repita los pasos 2 y 3.

También puede cambiar de banco de parches mientras esté siendo reproducido un patrón o canción rítmica. Cuando pulse la tecla [EXIT], volverá a aparecer la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

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

### ■ Reproducción de un programa de bajo con los parches

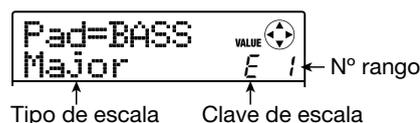
Cambiando la escala y el rango asignado a los parches, puede reproducir programas de bajo en un rango de hasta cuatro octavas.

**NOTA**

Con los programas de bajo, no puede haber solapamiento de varios sonidos. Si pulsa un parche mientras mantiene pulsado otro, el sonido del primero se detendrá y se pasará a escuchar el sonido del segundo.

## 1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [DRUM/BASS] hasta que se apague.

Cuando esté apagada la tecla [DRUM/BASS], podrá utilizar los parches para reproducir un programa de bajo. Aparecerá esta pantalla:



## 2. Para modificar la clave de la escala, utilice las teclas de cursor arriba/abajo.

El rango para este ajuste es Do (C) – Si (B) en pasos de un semitono. La nota de clave especificada aquí será reproducida por el parche 1.

**AVISO**

El símbolo de sostenido aparece como  $\alpha$ , como en el caso de  $F\# = F^\alpha$ ,  $G\# = G^\alpha$ .

## 3. Para cambiar de tipo de escala, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho.

El tipo de escala puede ser ajustado a Mayor o Menor. Por ejemplo, cuando haya elegido la nota de clave “E” (Mi), el tono de los parches cambiará de la siguiente forma, dependiendo del tipo de escala escogida.

Mayor		
D#	E	F#
A	B	C#
E	F#	G#

Minor		
D	E	F#
A	B	C
E	F#	G

## 4. Gire el dial para modificar el rango reproducido por los parches.

Puede elegir el rango de los parches en cuatro pasos (1 – 4). Por ejemplo, un cambio de 1 a 2 modificará el tono asignado a los parches una octava hacia arriba.

## 5. Golpee los parches.

Utilice el fader [RHYTHM] y la tecla de estado [RHYTHM] para controlar el volumen del programa de bajo y activar o desactivar la anulación.

## 6. Para cambiar de tipo de escala y rango durante la reproducción, repita los pasos 2 - 4.

También es posible cambiar de tipo de escala y rango durante la reproducción de un patrón o canción rítmica. Cuando pulse la tecla [EXIT], volverá a aparecer la pantalla de selección de canción o patrón rítmico.

## 7. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

## Creación de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo crear sus propios patrones rítmicos. Hay dos formas de hacer esto: la entrada en tiempo real, en la que grabará lo que toque con los parches, y 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). Un patrón rítmico vacío por defecto tiene un tiempo 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 la tecla [SONG/PATTERN] para cargar la pantalla de selección de patrón rítmico.

Si está encendida la tecla [SONG/PATTERN], púlsela una vez más para que se apague.



### 2. Gire el dial para elegir un patrón rítmico vacío.

Cuando elija un patrón vacío, aparecerá en pantalla la indicación "EMPTY".



#### AVISO

Si no hay ningún patrón rítmico vacío, borre un patrón que no necesite (→ p. 76).

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

Aparecerá el menú de edición de patrones que le permite

realizar distintos ajustes del patrón rítmico.



- 4. Para ajustar el valor de cuantización, compruebe que en pantalla aparezca la indicación “PTN EDIT QUANTIZE” y pulse [ENTER].**

Aparecerá la siguiente pantalla:



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).

- 5. Gire el dial para elegir uno de los ajustes de cuantización indicados a continuación. Después, pulse la tecla [EXIT].**

- 4.....Negra
- 8.....Corchea
- 12.....Tresillo de corcheas
- 16.....Semicorcheas (valor por defecto)
- 24.....Tresillo de semicorcheas
- 32.....Fusa
- Hí.....1 tick (1/48 de negra)

Cuando pulse la tecla [EXIT], aparecerá de nuevo el menú de edición de patrones rítmicos.

- 6. Para ajustar el número de compases del patrón rítmico, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “PTN EDIT BarLen” y pulse [ENTER].**

Se indicará la longitud actual del patrón en forma de número de compases.



### AVISO

Cuando elija un patrón ya creado, aparecerá entre paréntesis el número de compases. Esto le indica que el ajuste ya ha sido introducido y que no puede ser modificado.

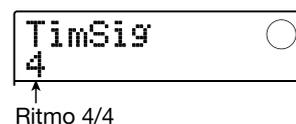
- 7. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera.**

El rango para este ajuste es 1 – 99 compases.

Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver al menú de edición de patrones rítmicos.

- 8. Para ajustar el tipo de ritmo del patrón rítmico, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “PTN EDIT TimSig” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla el ajuste activo del tipo de compás rítmico.



### AVISO

Cuando elija un patrón ya creado, aparecerá entre paréntesis el tipo de ritmo. Esto le indica que el ajuste ya ha sido introducido y que no puede ser modificado.

- 9. Gire el dial para elegir un ajuste.**

El rango para este ajuste es 1 – 8 (compás 1/4 – 8/4). Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse dos veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrón rítmico.

## Introducción de una secuencia de batería en tiempo real

Para la entrada en tiempo real de una secuencia de batería, tiene que tocar los patrones rítmicos con los parches del MRS-8.

- 1. En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico que esté vacío.**

Si es necesario, elija un kit de batería (→ p. 64) antes de realizar los siguientes pasos.

- 2. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] hasta que se encienda.**

Ahora podrá reproducir un kit de batería con los parches. Justo después de modificar el sonido, aparecerá la pantalla de selección de banco de parches.

- 3. Si es necesario, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar de banco de parches.**

Cuando ya haya terminado con el ajuste, pulse [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrón rítmico.

#### 4. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶].

Escuchará una claqueta de cuatro tiempos (un compás) y empezará la grabación del patrón rítmico. Durante la grabación, oirá el sonido del metrónomo, con el tempo y tipo de ritmo que haya ajustado. En el contador verá la posición actual en compases/tiempos/ticks.

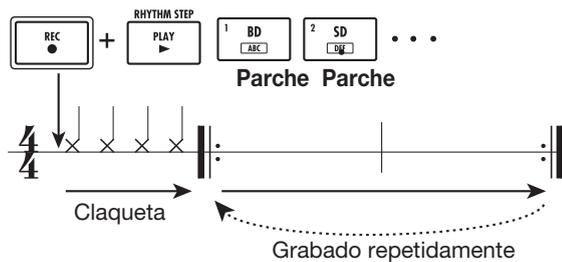
#### AVISO

Puede modificar el número y el volumen de los clics de la claqueta (→ p. 90).

#### 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.



- **Cambio de banco de parches durante la introducción de una secuencia de batería en tiempo real**

Pulse una vez la tecla [DRUM/BASS] para que aparezca la pantalla de selección de banco de parches y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el banco de parches. Para continuar, pulse la tecla [EXIT].

- **Cambio a una secuencia de bajo durante la introducción en tiempo real de una secuencia de batería**

Pulse una vez la tecla [DRUM/BASS] para que aparezca la pantalla de selección de banco de parches y pulse de nuevo la tecla [DRUM/BASS] para que se apague.

- **Pausa en la entrada de datos en tiempo real**

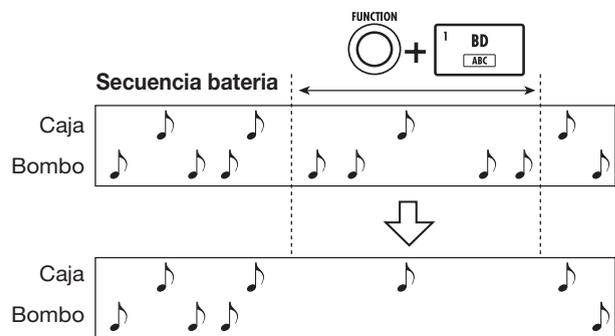
Pulse la tecla REC [●] durante la grabación para que empiece a parpadear. Esto le permite golpear los parches para comprobar qué sonido está asignado a cada parche sin que se grabe. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].

#### AVISO

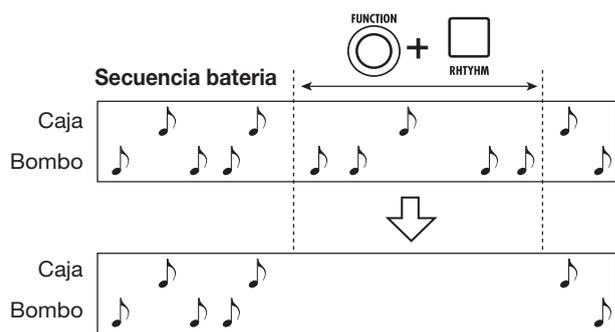
- Puede utilizar la entrada por pasos para añadir información de reproducción a un patrón rítmico grabado mediante la introducción en tiempo real.
- Después de terminar la entrada en tiempo real, puede modificar el ajuste de cuantización y después grabar encima de la secuencia existente. (La modificación 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 [FUNCTION] 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 [FUNCTION] y pulse la tecla de estado [RHYTHM]. La interpretación de todos los parches se borrará del patrón rítmico.



#### 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.

**AVISO**

Cuando elija un patrón vacío y lo grabe, se le asignará automáticamente el nombre "Patxxx" (donde xxx es el número de patrón). Puede editar después si quiere ese nombre de patrón (→ p. 75).

## Entrada de una secuencia de bajo en tiempo real

Para la entrada en tiempo real de una secuencia de bajo, puede golpear los parches del MRS-8.

### 1. En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico vacío o uno donde solo haya grabada una secuencia de batería.

Si es necesario, elija un programa de bajo (→ p. 64) antes de continuar con los siguientes pasos.

### 2. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] hasta que se apague.

Ahora puede utilizar los parches para reproducir un programa de bajo. Inmediatamente después de activar el sonido, aparecerá la pantalla de selección de rango y de escala.

### 3. Si es necesario, elija el tipo de escala, clave y rango.

Utilice las teclas de cursor para elegir el tipo de escala y la clave, y use el dial para seleccionar el rango. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrón rítmico.

### 4. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Escuchará una claqueta de cuatro tiempos (un compás) y empezará la grabación del patrón rítmico. (Durante la grabación, oirá el clic del metrónomo, con el tempo y tipo de ritmo que haya ajustado).

En el contador se mostrará la posición actual en compases/tiempos/ticks.

**AVISO**

Puede modificar el número y el volumen de los clics de la claqueta.

### 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.

### • Cambio del rango y escala durante la entrada en tiempo real de una secuencia de bajo

Pulse una vez la tecla [DRUM/BASS] para que aparezca la pantalla de selección de rango/escala y utilice las teclas de cursor y el dial para elegir el rango y la escala. Para continuar, pulse la tecla [EXIT].

### • Cambio a una secuencia de batería durante la introducción en tiempo real de una secuencia de bajo

Pulse una vez la tecla [DRUM/BASS] para que aparezca la pantalla de selección de rango/escala y después pulse de nuevo la tecla [DRUM/BASS] para que se encienda la tecla.

### • Pausa en la introducción en tiempo real

Pulse la tecla REC [●] durante la grabación para que empiece a parpadear. Ahora podrá golpear los parches para comprobar qué sonido está asignado a cada parche sin que esas notas se graben. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].

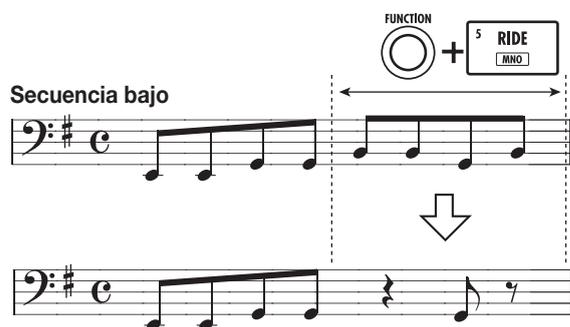
**AVISO**

Puede utilizar la entrada por pasos para añadir información de reproducción a un patrón rítmico grabado mediante la introducción en tiempo real.

### 6. Para editar el contenido grabado durante la entrada en tiempo real, haga lo siguiente.

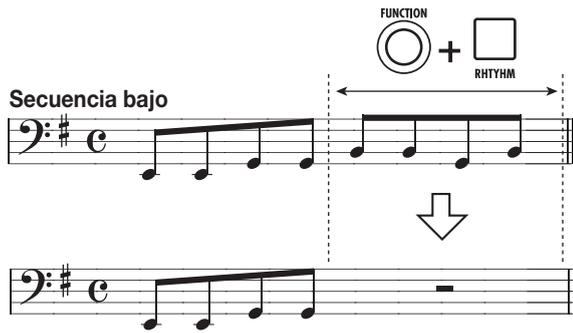
#### • Para borrar la interpretación de un parche concreto

Mantenga pulsada la tecla [FUNCTION] 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 [FUNCTION] y pulse la tecla de estado [RHYTHM]. La interpretación de todos los parches se borrará del patrón rítmico.



**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.

**AVISO**

Puede cambiar el programa de bajo/kit de batería durante la grabación en tiempo real (→ p. 64) y puede modificar el volumen del clic del metrónomo (→ p. 90).

**Entrada por pasos de una secuencia de batería**

En la entrada por pasos, cada nota se introduce por separado con el patrón rítmico parado. Esto hace que resulte más sencillo introducir patrones de batería aun más complejos o líneas de bajo que serían 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) usando el valor de cuantización. Después debe introducir las notas y los silencios.

Cuando golpea un parche y después pulsa la tecla PLAY [▶] (RHYTHM 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 la tecla PLAY [▶] (RHYTHM 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 que aparece abajo).

1. En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico que esté vacío.
2. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] hasta que se encienda.

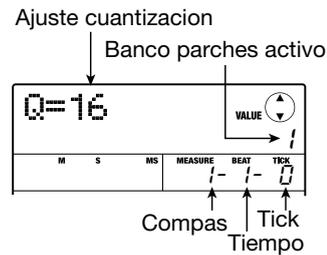
Ahora puede utilizar los parches para reproducir un kit de batería. Inmediatamente después de activar el sonido, aparecerá la pantalla de selección de banco de parches.

3. Si es necesario, elija el banco de parches que quiera utilizar.

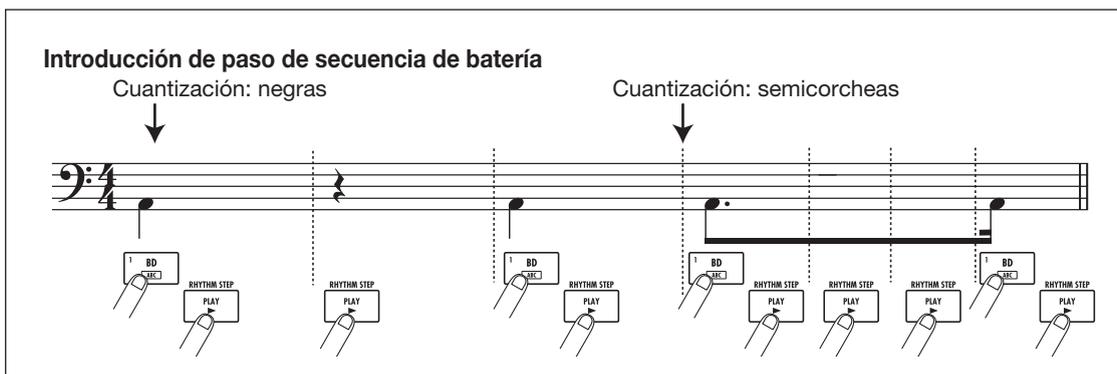
Cuando haya terminado, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrón rítmico.

4. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla y aparecerá la pantalla mostrada a continuación. En este punto, es posible la entrada por pasos de la secuencia de batería.



Durante la entrada por pasos de una secuencia de batería, la primera línea de la pantalla le indica el valor de cuantización y la segunda el número de banco de parches seleccionado. El contador le muestra la posición activa 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, utilizando las teclas de cursor arriba/abajo.

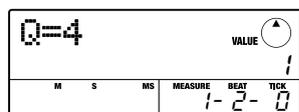
- 4.....Negra
- 8.....Corchea
- 12.....Tresillo de corcheas
- 16.....Semicorchea
- 24.....Tresillo de semicorcheas
- 32.....Fusa
- Hi.....1 tick (1/48 de negra)

### AVISO

El ajuste del valor de cuantización está enlazado con el 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 PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Se encenderá el parche y la unidad avanzará un paso.

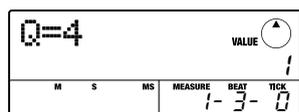


### AVISO

- 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 la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Si pulsa la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP), la posición avanzará un paso, pero no se grabará ninguna información de reproducción.



## 8. Para introducir el patrón rítmico, repita los pasos 5 – 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.

Cuando utilice la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP) para desplazarse paso a paso a través de un patrón rítmico grabado, se encenderá el parche grabado en la correspondiente posición.

Puede editar una secuencia grabada tal y como le indicamos a continuación:

### • Borrado de una nota introducida

Pulse repetidamente la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP) para desplazarse hasta la posición en la que esté la nota que quiera borrar. Mantenga pulsada la tecla [FUNCTION] y pulse el correspondiente parche. La nota en ese punto será borrada y el parche se apagará.

### AVISO

Durante la entrada por pasos, puede utilizar la tecla [DRUM/BASS] para cargar la pantalla de selección de banco de parches y cambiar el banco de parches. (Para continuar, pulse la tecla [EXIT]).

### NOTA

Cuando está buscando una nota para borrarla, ajuste la cuantización al valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor inferior. Esto evitará que pueda perder el principio de una nota.

## 9. 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 que acaba de grabar.

## 10. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

## Entrada por pasos de una secuencia de bajo

En comparación con la entrada por pasos de la secuencia de batería, el procedimiento para la introducción por pasos de la secuencia de bajo es algo más complejo porque en él hay que incluir dos elementos adicionales: “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 PLAY [▶] (RHYTHM STEP) para introducir notas y silencios. Este parámetro le permite modificar la duración actual de cada nota, manteniendo la longitud del paso (vea el diagrama siguiente).

**Introducción de paso de secuencia de bajo**

Cuantización: negras Duración: negra      Cuantización: corcheas Duración: corchea      Cuantización: negras Duración: negra      Cuantización: corcheas Duración: semicorchea

**1. En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico vacío o uno donde solo haya grabada una secuencia de batería.**

**2. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] hasta que se apague.**

Ahora puede utilizar los parches para reproducir un programa de bajo. Inmediatamente después de activar el sonido, aparecerá la pantalla de selección de rango y de escala.

**3. Si es necesario, elija el tipo de escala, clave y rango.**

Cuando ya haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrón rítmico.

**4. Pulse la tecla REC [●].**

Se encenderá la tecla y aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Ahora ya puede realizar la entrada por pasos de una secuencia de bajo.

Ajuste cuantización N° rango activo

Ajuste duracion      Tick  
Compas      Tiempo

Durante la entrada por pasos de una secuencia de bajo, la primera línea de la pantalla le indica el valor de cuantización y la segunda el valor de la duración y el rango seleccionado entonces. El contador le muestra la posición activa en compases/tiempos/ticks.

**5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de cuantización.**

El valor escogido aquí pasa a ser la duración de un 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 1”; es decir, como múltiplos de una negra. Dependiendo del valor, se obtendrán las siguientes duraciones:

- 1 – 8..... negra x 1 – 8
- 3/2..... negra con puntillo
- 1/2..... corchea
- 3/4..... corchea con puntillo
- 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 la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP).**

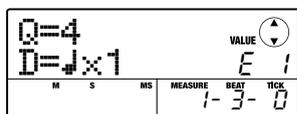
Se grabará la nota y la unidad avanzará un paso, correspondiente al valor de cuantización ajustado en el paso 5.

**AVISO**

También se grabará en la secuencia de bajo la intensidad con la que golpee el parche.

## 8. Para introducir un silencio, pulse solo la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Si pulsa la tecla PLAY [▶] (RHYTHM 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 deseado, repita los pasos 5 – 8 y modifique el valor de la cuantización y la duración cuando sea necesario.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al principio del primer compás, lo que le permitirá continuar introduciendo sonidos.

Para editar la secuencia grabada, haga lo siguiente:

### • Borrado de una nota introducida

Pulse repetidamente la tecla PLAY [▶] (RHYTHM STEP) para desplazarse hasta la posición en la que esté la nota que quiera borrar. Mantenga pulsada la tecla [FUNCTION] y pulse el correspondiente parche. La nota en ese punto será borrada y el parche se apagará.

### AVISO

Durante la entrada por pasos, puede utilizar la tecla [DRUM/BASS] para cargar la pantalla de selección de banco de parches y cambiar el rango y la escala. (Para continuar, pulse la tecla [EXIT]).

### NOTA

Cuando esté buscando una nota para borrarla, ajuste la cuantización al valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor inferior. Esto evitará que pueda perder el principio de una nota.

## 10. 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 que acaba de grabar.

## 11. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

## Introducción de información de acorde de patrón rítmico

Cuando haya grabado un patrón rítmico y modifique después la información de acorde (clave + tipo de acorde), la secuencia de bajo del patrón rítmico será también transformada basándose en la información de acorde programada en una canción rítmica.

### AVISO

Este proceso no será necesario que lo realice 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 repetidas veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico.

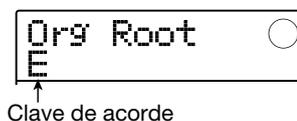
### 2. Gire el dial para elegir el patrón para el que vaya a introducir la información de acorde y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrones rítmicos.



### 3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT OrgRoot" y pulse la tecla [ENTER].

Esta pantalla le permite especificar la clave para el patrón rítmico elegido.



### 4. Gire el dial para especificar la clave del acorde.

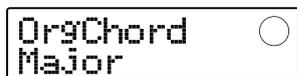
El rango disponible es C - B (valor por defecto: E). Cuando ajuste la información de acorde para una canción rítmica, el valor especificado aquí pasará a ser la base para la trasposición hacia arriba o hacia abajo.

### 5. Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a aparecer el menú de edición de patrón rítmico.

6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "PTN EDIT OrgChord" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla le permite especificar el tipo de acorde para ese patrón rítmico.

7. Gire el dial para elegir el acorde.

Puede escoger entre dos tipos de acorde: Mayor o Menor.

Por ejemplo, si ha introducido una frase musical de bajo con un acorde en G (sol) mayor, ajuste la clave a "G" y el tipo de acorde a "Mayor".

8. Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

Se introducirá este ajuste y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

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

## Modificación del volumen de la secuencia de batería/bajo

Puede ajustar el volumen de reproducción del patrón rítmico individualmente para la batería y para el bajo con el fader [RHYTHM]. Si es necesario, también puede programar los niveles de volumen individualmente para cada patrón rítmico.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG/PATTERN] varias veces hasta que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico.

2. Gire el dial para elegir el patrón para el que quiera introducir la información de volumen y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón rítmico.



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

Aparecerá la pantalla mostrada abajo, que le permite especificar el volumen de la secuencia de batería.

La pantalla le indica el ajuste actual de volumen (0 – 15).



4. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT].

El ajuste será introducido y volverá a aparecer la pantalla anterior.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "PTN EDIT BS LEVEL" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente, que le permitirá especificar el volumen de la secuencia de bajo. La pantalla le indica el valor actual del volumen (0 – 15).



6. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT].

El ajuste será introducido y volverá a aparecer la pantalla anterior.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente 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 varias veces la tecla [SONG/PATTERN] de la sección rítmica hasta que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico.

2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico cuyo nombre quiera editar y pulse [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrones rítmicos.



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

Aparecerá la pantalla siguiente. Esta pantalla le permite asignar un nombre al patrón rítmico elegido.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial o utilice las teclas y parches de la sección rítmica para elegir un carácter.

Para más información sobre cómo introducir caracteres, vea la página 33.

### AVISO

Puede borrar todos los caracteres pulsando de forma repetida la tecla [EDIT].

5. Repita el paso 4 hasta que haya terminado de introducir el nombre que quiera.

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

## Edición de patrones rítmicos

Esta sección le explica cómo copiar patrones rítmicos o cómo borrarles la información de reproducción para volverlos a dejar en blanco.

### Copia de un patrón rítmico

Puede copiar el patrón rítmico activo en otro número de patrón. Esto le resultará útil cuando quiera crear variaciones de un patrón rítmico.

1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico.

2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera utilizar como fuente de la copia.

3. Pulse dos veces la tecla [FUNCTION] de la sección de control.

Aparecerá la siguiente pantalla, que le permite escoger el patrón rítmico destino de la operación de copia.



4. Gire el dial para elegir el número del patrón rítmico que quiera utilizar como destino de la copia.

Cuando escoja un patrón rítmico vacío, a la derecha del número de patrón aparecerá la indicación “E”.

### NOTA

Cuando elija como destino un patrón rítmico ya grabado, su contenido será sobregabado con los datos de la fuente de copia.

5. Para que se realice la operación de copia, pulse la tecla [ENTER]. Cuando aparezca la indicación “COPY SURE?”, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado 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.

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

## Borrado de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo borrar todos los datos de un patrón rítmico concreto, dejándolo en blanco.

### NOTA

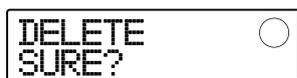
Una vez que haya borrado un patrón rítmico no podrá restaurarlo. Utilice esta operación con sumo cuidado.

1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrones rítmicos.

2. Gire el dial para elegir el patrón que quiera borrar.
3. Pulse la tecla [FUNCTION] de la sección de control.

Aparecerá la siguiente pantalla.



4. Para que se ejecute la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado 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 varias veces la tecla [EXIT].

## Creación de una canción rítmica

Una canción rítmica consiste en una secuencia de patrones rítmicos con información programada de acordes y tempo. El MRS-8 le permite grabar hasta 10 canciones rítmicas en cada proyecto. Mientras esté encendida la tecla [SONG/PATTERN], podrá elegir una de ellas para su edición o reproducción.

Existen dos métodos para introducir la información de patrón rítmico en una canción rítmica.

### ■ Introducción por pasos

Con este método, creará los patrones rítmicos uno a uno indicando un 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 todavía esté siendo reproducido el patrón rítmico anterior. 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 quiere, 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

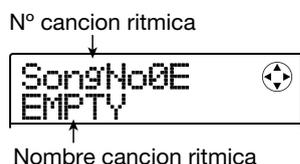
Elija la canción rítmica a editar o a reproducir entre las 10 disponibles.

### AVISO

En el estado por defecto de un proyecto, todas las canciones rítmicas están vacías.

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [SONG/PATTERN] de la sección rítmica hasta que se encienda.

La sección rítmica entrará en el modo de canción rítmica y aparecerá la pantalla de selección de canción.



Cuando la canción rítmica esté vacía, en el campo de nombre de canción rítmica aparecerá la palabra “EMPTY” y a la derecha del número de canción rítmica aparecerá la indicación “E”.

2. Gire el dial para elegir un número de canción rítmica entre 0 – 9.
3. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

### Introducción de información de patrón utilizando la entrada por pasos

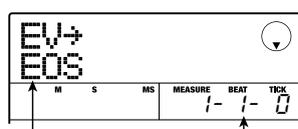
Esta sección le explica cómo introducir datos de patrón rítmico en una canción rítmica vacía especificando el número de patrón rítmico y el número de compases.

1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

La sección rítmica entrará en el modo de canción rítmica 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 siguiente. Ahora podrá efectuar la introducción de una canción rítmica por pasos.



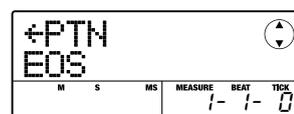
Indicacion final cancion Posicion activa

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 reproduce 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 entrada por pasos, las teclas de cursor arriba/abajo servirán para hacer que aparezca diversa información sobre los eventos programados en la posición activa. Por ejemplo, cuando aparezca “PTN”, podrá introducir en la canción rítmica información de patrón rítmico. Puede elegir las siguientes opciones:

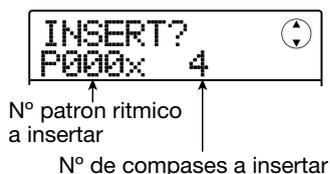
Parámetro	Descripción
EV→	Información de evento en el punto activo
PTN	Número de patrón rítmico
TimSig	Tipo de ritmo
ROOT	Clave del acorde
CHORD	Tipo de acorde
TEMPO	Tempo
DrLevel	Volumen de la secuencia de batería
BsLevel	Volumen de la secuencia de bajo
Dr KIT	Número de kit de batería
Bs PRG	Número de programa de bajo

### AVISO

Cuando 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. Esto le indica que continúa siendo válida la información introducida en un punto anterior.

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

En la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación “INSERT?” .



Ahora podrá introducir información de patrón rítmico en el punto activo.

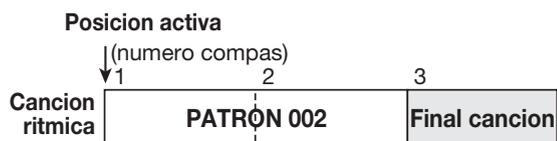
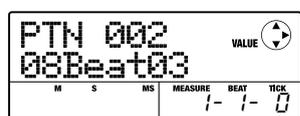
**5. Gire el dial para elegir el patrón rítmico a insertar.**

**6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para especificar el número de compases que quiere insertar.**

Si especifica más compases que la longitud original del patrón rítmico, el patrón se repetirá, mientras que si especifica menos, la canción cambiará al siguiente patrón rítmico antes de que se haya terminado de reproducir el patrón actual.

**7. Para terminar con el ajuste, pulse [ENTER].**

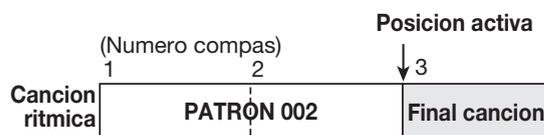
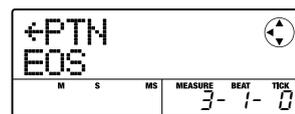
La información de patrón rítmico será introducida en la posición activa y la pantalla volverá a la situación original. La indicación “EOS” será desplazará hacia atrás el número de compases que haya insertado..



El pulsar la tecla PLAY [▶] mientras aparece esta pantalla le permite reproducir de forma repetitiva el patrón rítmico introducido en la posición activa.

**8. Pulse repetidamente la tecla de cursor derecho para desplazarse hasta el número de compás en el que aparezca la indicación “EOS” en la segunda línea de la pantalla.**

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 la indicación “EV→”, al girar el dial desplazará la posición activa en unidades de semicorchea. Haciendo que aparezca la indicación “EV→” para desplazarse hasta un punto dentro de un compás y usando después las teclas de cursor arriba/abajo para visualizar información de evento, puede introducir información de evento en unidades de semicorcheas (→ p. 83).

**9. Repita los pasos 4 – 8 para introducir toda la información de patrón que quiera.**

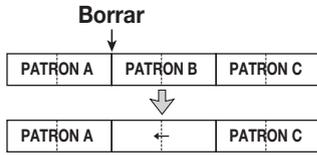
**10. Cuando haya terminado con ello, pulse la tecla STOP [■].**

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:

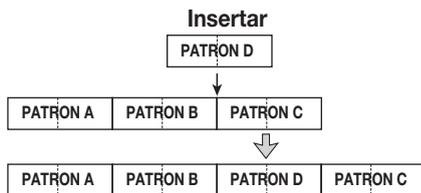
- **Para seleccionar un patrón rítmico diferente**  
Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta el punto donde esté introducida la información del patrón rítmico correspondiente y gire el dial para elegir el nuevo patrón rítmico. Si se desplaza hasta un punto en el que no haya información de ningún patrón rítmico (aparecerá la indicación “←PTN”), en ese punto podrá introducir nueva información de patrón rítmico. La información del patrón rítmico que acaba de seleccionar continuará siendo válida hasta el siguiente punto en el que introduzca información de patrón rítmico.

- **Para borrar información de patrón rítmico introducida**  
Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta la posición del patrón rítmico en la que esté la información que quiera borrar y pulse dos veces la tecla [FUNCTION]. (En pantalla aparecerá la indicación

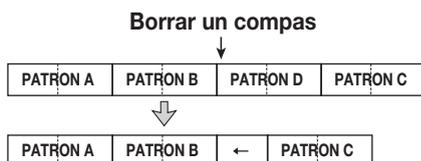
“EV ERASE SURE?”). Pulse entonces la tecla [ENTER]. Cuando se haya borrado la información de patrón rítmico, el patrón anterior continuará siendo válido hasta el punto en el que haya introducido la información del siguiente patrón rítmico.



- **Para insertar un patrón rítmico en una canción**  
 Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta el punto en el que quiera insertar el patrón rítmico y ejecute los pasos 4 – 7. Se insertará un nuevo patrón rítmico en la posición activa y todos los patrones posteriores retrocederán la duración del patrón insertado.



- **Para borrar un determinado compás**  
 Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse a la posición inicial del compás que quiera borrar. Pulse tres veces la tecla [FUNCTION]. (Aparecerá la indicación “MEAS DEL SURE?”). Pulse entonces la tecla [ENTER]. Se borrará el compás que haya en la posición activa y la información del patrón rítmico siguiente retrocederá para ocupar el espacio vacío. 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 aparecerá la indicación “←PTN” para el segundo compás.



## Uso del método FAST para la introducción de información de patrón

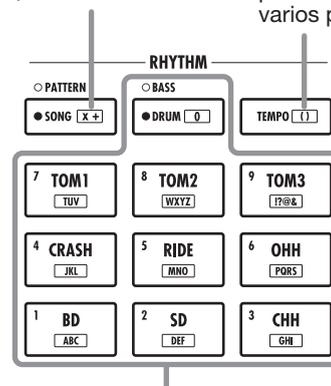
El método FAST (traductor de canciones asistido por fórmulas) desarrollado por ZOOM utiliza fórmulas sencillas para especificar secuencias de patrones rítmicos y grabar una canción rítmica completa en una sola operación. Puede utilizar las siguientes teclas y parches para introducir valores numéricos:

### Tecla [x+]

Introduce el símbolo "+" (mas) para alinear patrones y "x" (multiplicacion) para la reproduccion repetida del mismo patron.

### Tecla [( )]

Introduce el símbolo de apertura y cierre de parentesis para enlazar varios patrones.



### Parches 1 - 9 / Tecla [0]

Sirve para indicar numeros de patron y como contador de repeticion.

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 de patrones rítmicos:



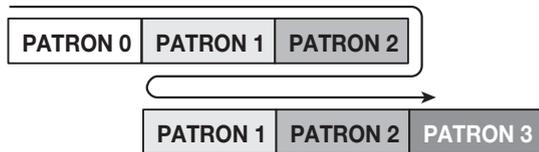
- **Repetición de patrones**

Utilice el símbolo "x" (multiplicación) para especificar repeticiones de patrones. Como en aritmética, "x" tiene preferencia sobre "+". Por ejemplo, al introducir 0 + 1 x 2 + 2 obtendrá la siguiente secuencia de reproducción de patrones rítmicos:

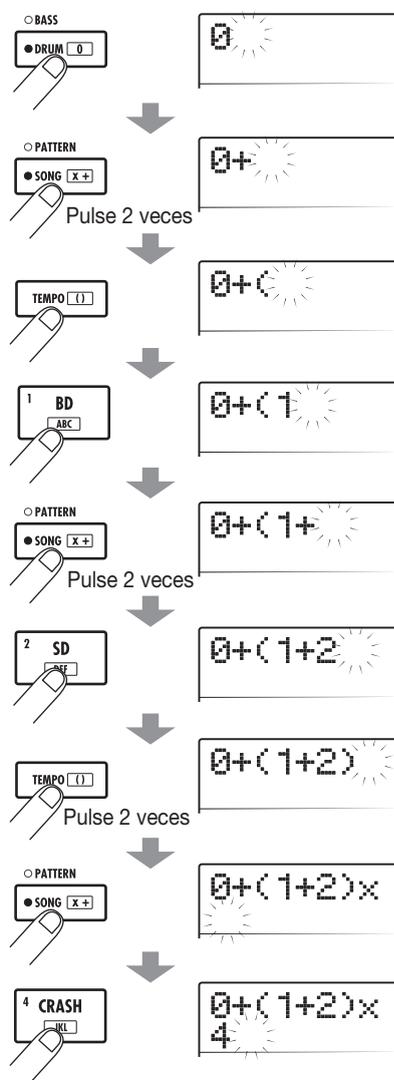


**• Repetición de varios patrones**

Utilice los símbolos “(“ y “)”(abrir y cerrar paréntesis) para enlazar un grupo de patrones para su repetición. Las fórmulas incluidas entre paréntesis tienen preferencia sobre el resto de fórmulas. Por ejemplo, al introducir  $0 + (1 + 2) \times 2 + 3$  obtendrá la siguiente secuencia de reproducción de patrones rítmicos:



A continuación, a modo de ejemplo, le indicamos cómo crear la secuencia de patrones rítmicos  $0 + (1+2) \times 4$  :



**AVISO**

- Si la fórmula no cabe en dos líneas, los caracteres se irán desplazando de uno en uno. Si utiliza las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición de entrada, la línea se desplazará hacia la izquierda o derecha de acuerdo a lo que haga.
- En la entrada FAST, se omiten los ceros a la izquierda. Por ejemplo el patrón, pattern 001 aparece indicado como “1”, y el patrón 050 como “50”.
- La fórmula introducida se graba como parte del proyecto. Cuando cargue la fórmula posteriormente, podrá editarla o utilizarla para grabar la canción.

**NOTA**

- El método FAST solo le permite grabar una canción “de un tirón”, de principio a fin, no siendo posible la introducción de patrones rítmicos por partes en la canción.
- Para editar una canción rítmica que haya grabado de esta forma, edite la fórmula y después vuelva a grabar toda la canción, o utilice la entrada por pasos.

**1. Pulse repetidamente la tecla [SONG/ PATTERN] hasta que se encienda.**

La sección rítmica entrará en el modo de canción rítmica y aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica.

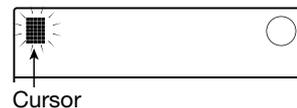
**2. Pulse la tecla [EDIT].**

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.

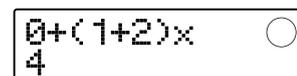


**3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación “SongEdit FAST” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá un cursor en la primera línea de la pantalla y ya será posible realizar la entrada FAST.



**4. Utilice las teclas y parches de la sección rítmica para introducir la fórmula para crear la canción rítmica.**



Si comete un error durante este proceso, corríjalo así:

- **Borrado de un número/símbolo**

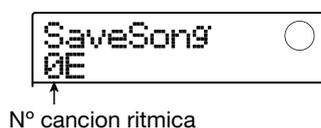
Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocar el segmento parpadeante sobre el número/símbolo que quiere borrar y pulse la tecla [EDIT].

- **Inserción de un número/símbolo**

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocar el segmento parpadeante en el punto en el que quiere insertar un número o símbolo e introduzca el nuevo número/símbolo con los parches y teclas.

## 5. Cuando haya terminado de introducir la fórmula, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente, que le permite elegir la canción rítmica en la que grabar la canción.



### AVISO

Cuando elija una canción rítmica vacía, a la derecha del número aparecerá la indicación "E".

### NOTA

Cuando elija como destino de grabación una canción rítmica ya existente, el contenido de esa canción será sobregabado.

## 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 repetidamente 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 de bajo de la frase musical será traspuesta de acuerdo a la clave que haya introducido para la canción rítmica.
- Si el tipo de acorde original del patrón rítmico y el tipo 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. Haga que aparezca la pantalla de selección de canción rítmica y gire el dial para elegir la canción rítmica para la que vaya introducir información de acorde.

### 2. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla [REC] y podrá realizar la entrada por pasos de la canción rítmica.

### 3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en la primera línea de la pantalla la indicación "ROOT".

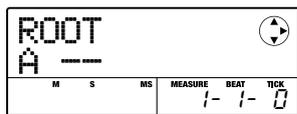
Ahora puede introducir la información de acorde para el patrón rítmico reproducido en dicho punto.

En un punto en el que ya haya introducida información de patrón rítmico, se asignará automáticamente la información de acorde "E--" (clave: E, tipo de acorde: sin conversión). Por lo tanto, para una canción rítmica en la que no haya información de acorde, la frase del patrón no se modificará y la clave se traspondrá a E (Mi).



### 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 ajuste la clave del acorde a A.

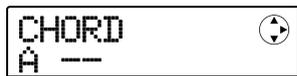


**AVISO**

Durante la introducción de información de acorde, puede pulsar la tecla PLAY [▶] para revisar el patrón rítmico. El patrón será reproducido aplicándole el nuevo ajuste de acorde. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

**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”.**

Ahora podrá introducir el tipo de acorde.



**6. Gire el dial para elegir el tipo de acorde entre las siguientes opciones:**

Pantalla	Descripción	Pantalla	Descripción
---	No modificada	7sus4	7ª suspendida 4ª
Maj	Triada mayor	sus4	4ª suspendida
m	Triada menor	m7b5	7ª menor 5ª bemo
7	7ª dominante	m6	6ª menor
m7	7ª menor	6	6ª mayor
M7	7ª mayor	m9	9ª menor
sus9	Aumentada	M9	9ª mayor
dim	Disminuida	mM7	7ª mayor menor

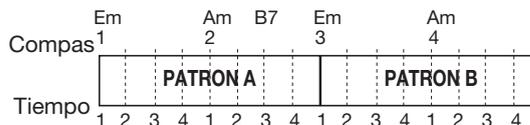
**7. Colóquese sobre la posición en la que quiera introducir la próxima información de acorde e introduzca esa información siguiendo los pasos indicados en los puntos 3 - 6.**

Durante la entrada por pasos puede modificar la posición de introducción de acorde de una canción rítmica de alguna de las siguientes maneras.

- **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 un tiempo musical**  
Utilice las teclas REW [◀◀]/FF [▶▶] para desplazarse al principio del tiempo anterior o siguiente.

- **Desplazándose a intervalos de una semicorchea**  
Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba hasta que aparezca en pantalla 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). Para ello, haga que aparezca en la primera línea de la pantalla la indicación “EV→”, 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, aparecerá el símbolo “←” a la izquierda de la indicación “ROOT” o “CHORD”. Esto significa que continuará siendo válida la información de acorde inmediatamente anterior.

**8. Introduzca del mismo modo la información de acorde restante.**

Si ha cometido algún error o quiere realizar algún cambio, haga lo siguiente:

- **Para modificar información de acorde**  
Colóquese sobre la posición en la que esté la información acorde que quiera modificar, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que en pantalla 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 esté la información acorde que quiera borrar y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la información de acorde que quiera borrar. Pulse dos veces la tecla [FUNCTION]. (Aparecerá la indicación “EV ERASE SURE?”). Cuando pulse la tecla [ENTER], se borrará la información de 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 [EXIT].

## Introducción de otra información

Una canción rítmica contiene información acerca de patrones rítmicos, acordes, 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 eventos. Cuando la canción rítmica está en el modo de entrada por pasos, puede desplazar la posición activa con las teclas de cursor izquierdo/derecho, etc. y puede usar las teclas de cursor arriba/abajo para cargar e introducir o editar información de evento.

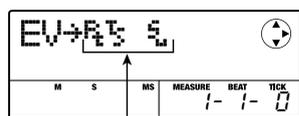
**1. Haga que aparezca la pantalla de selección de canción rítmica y gire el dial para elegir la canción rítmica en la que quiera introducir información de acorde .**

**2. Pulse la tecla REC [●].**

Se encenderá la tecla y será posible la introducción por pasos de la canción rítmica.

**3. Utilice la tecla de cursor arriba para que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación “EV→”.**

Esta pantalla le permite comprobar qué información de evento hay en el punto activo. El símbolo colocado después de “EV→” (como “Pt” o “TS”) le indica el tipo de evento.



Tipo de evento introducido

En la tabla que aparece a continuación figuran los eventos disponibles y sus respectivos símbolos.

Tipo evento	Símbolo	Descripción	Rango ajuste
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 batería	0 – 15
BsVOL		Volumen secuencia bajo	0 – 15
DrKIT		Kit batería	Vea el apéndice
BsPRG		Programa bajo	Vea el apéndice

### AVISO

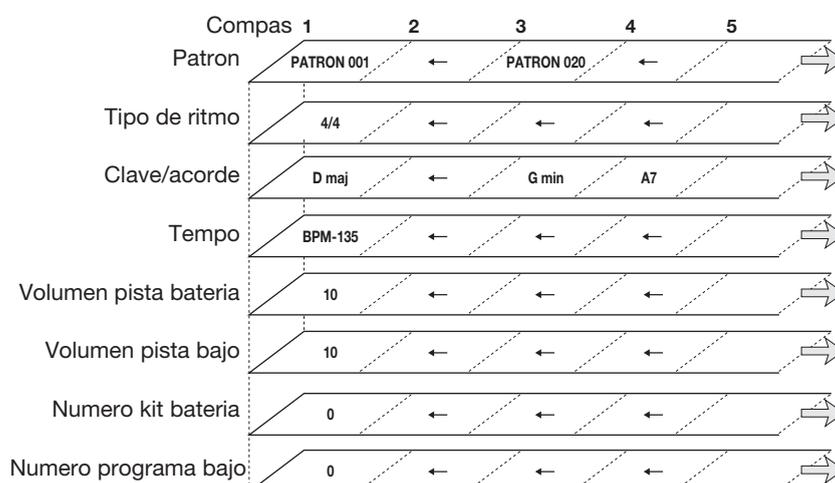
- La información de tipo de ritmo solo podrá ser introducida al principio de un compás.
- Si no ha introducido ninguna información de tempo para la canción rítmica, se utilizará el tempo ajustado entonces para la sección de ritmos. Para asegurar que una canción rítmica sea reproducida siempre con el mismo tempo, introduzca la información del tempo al principio de la canción.

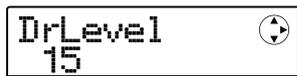
**4. Colóquese sobre la posición en la que quiera introducir un nuevo evento.**

Para más información sobre cómo desplazar la posición activa, vea la página 82.

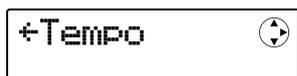
**5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el tipo de evento que quiera introducir.**

Si el evento que elija aquí ha sido introducido en la posición activa, aparecerá su valor en pantalla.





Si no corresponde a este punto ningún evento, en pantalla aparecerá la indicación “←xxx” (donde xxx es el nombre del evento). Esto supone que continuará siendo aplicada la información de evento introducida previamente.



## 6. Gire el dial para introducir el valor del evento.

### AVISO

Durante la introducción por pasos de una canción rítmica, puede pulsar la tecla PLAY [▶] para revisar el patrón rítmico. El patrón será reproducido aplicándole el nuevo ajuste. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

## 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 esta manera:

- **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 dos veces la tecla [FUNCTION]. (Aparecerá la indicación “EV ERASE SURE?”). Pulse después la tecla [ENTER].

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

Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer la pantalla de selección de canción rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT] .

## Reproducción de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo elegir y reproducir una de las 10 canciones rítmicas creadas introduciendo información de patrón rítmico y de acordes.

### 1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica.



### 2. Gire el dial para elegir la canción y pulse después la tecla PLAY [▶].

La canción rítmica seleccionada empezará a ser reproducida. Si había grabado algo en las pistas de audio, esas pistas se reproducirán simultáneamente.

### AVISO

Es posible reproducir un kit de batería o un programa de bajo golpeando los parches manualmente durante la reproducción de la canción rítmica.

### NOTA

Si elige una canción rítmica vacía para la que aparezca una “E” a la derecha del número de canción, no se reproducirá nada.

### 3. Para detener la canción rítmica, pulse la tecla STOP [■].

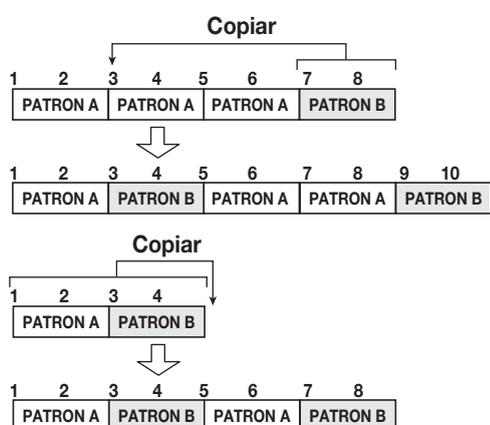
### 4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

## Edición de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo editar una canción rítmica que haya creado.

### Copia de un determinado rango de compases

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 varias veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica.

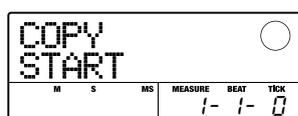
2. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera editar.

3. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla y será posible la entrada por pasos de la canción rítmica.

4. Pulse repetidamente la tecla [FUNCTION] para que aparezca en pantalla la indicación "COPY START".

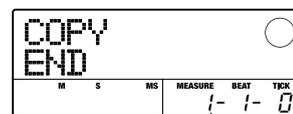
Esta pantalla le permite especificar el compás que quiere utilizar como punto de inicio de la fuente a copiar.



Punto de inicio fuente a copiar

5. Gire el dial para elegir el compás que quiera utilizar como punto de inicio de la fuente a copiar y pulse la tecla [ENTER].

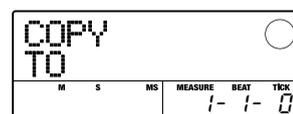
Aparecerá esta pantalla, que le permite especificar el compás utilizado como punto final de la fuente a copiar.



Punto final fuente a copiar

6. Gire el dial para elegir el compás que quiera usar como punto final de la fuente a copiar y pulse la tecla [ENTER].

De esta forma habrá especificado el rango a copiar. Aparecerá la pantalla para la selección del destino de la copia.



Punto inicio destino copia

7. Gire el dial para elegir el compás que quiera que se utilice como punto de inicio del destino de copia.

8. Para que se ejecute el proceso, pulse la tecla [ENTER].

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.

9. Pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla de selección de canción rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse [EXIT].

### Trasposición de toda la canción rítmica

Puede trasponer hacia arriba o hacia abajo la secuencia de bajo de la canción rítmica en unidades de semitonos.

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica.

**2. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera trasponer.**

**3. Pulse la tecla [EDIT].**

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.



**4. Compruebe que aparezca en pantalla 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 [ENTER].**

El valor por defecto es 0 (no hay trasposición). Cuando elija por ejemplo un ajuste de +5, la secuencia de bajo se traspondrá cinco semitonos (una cuarta perfecta) hacia arriba. (Dependiendo del rango, el resultado será una octava superior o inferior).

Cuando pulse la tecla [ENTER] para confirmar el ajuste de la trasposición, 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.

#### NOTA

Cuando realice la operación de trasposición, se volverá a grabar la información de clave del acorde para la canción rítmica. Para volver a la condición original, realice una trasposición en sentido opuesto.

**7. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].**

## 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 para crear variaciones de una canción.

#### NOTA

Cuando ejecute la copia, el contenido de la canción rítmica de destino será borrado. Utilice esta función con sumo cuidado.

**1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.**

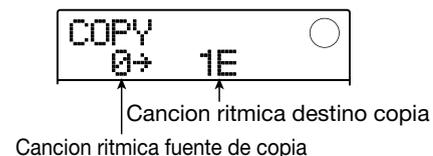
Aparecerá el menú de selección de canción rítmica.

**2. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera copiar.**

Esta canción se utilizará como fuente para la copia.

**3. Pulse dos veces la tecla [FUNCTION].**

Aparecerá esta pantalla:



**4. Gire el dial para elegir el número de la canción rítmica de destino y pulse la tecla [ENTER].**

Cuando elija una canción rítmica vacía, a la derecha de su número aparecerá la indicación "E".

Cuando pulse la tecla [ENTER], en pantalla aparecerá el mensaje "COPY SURE?".

**5. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de copia.**

Cuando haya terminado la operación, 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.

**6. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].**

## Borrado de la canción rítmica

Esta sección le explica cómo borrar totalmente la canción rítmica, dejándola en blanco.

### NOTA

Una vez que haya borrado la canción rítmica, no podrá recuperarla. Utilice esta función con sumo cuidado.

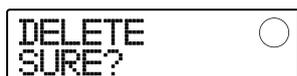
1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

Aparecerá el menú de selección de canción rítmica.

2. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera borrar.

3. Pulse la tecla [FUNCTION].

Aparecerá la siguiente pantalla.



4. Para que se ejecute la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado de realizarse la operación, 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.

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

## Asignación de un nombre a una canción rítmica

Cuando cree una canción rítmica, automáticamente se le asignará el nombre "Songxxx" (donde xxx es el número de la canción). Puede editar este nombre cuando sea necesario.

1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [SONG/PATTERN] hasta que se encienda.

Aparecerá el menú de selección de canción rítmica.

2. Gire el dial para elegir la canción rítmica cuyo nombre quiera editar.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.



4. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SongEdit NAME" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla.



5. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial o utilice los parches y teclas de la sección rítmica para elegir un carácter.

Para más información sobre cómo introducir caracteres, vea la página 33.

6. Cuando haya introducido el nombre, pulse la tecla [EXIT].

Habrá cambiado el nombre de la canción y la pantalla volverá al menú de edición de canción rítmica.

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

## Importación de patrones y canciones rítmicas de otros proyectos

Esta sección le explica cómo importar de forma selectiva o global patrones y canciones rítmicas de otros proyectos grabados en la tarjeta SD.

### NOTA

El proceso de importación sobregabará los patrones/canciones rítmicas existentes en el proyecto elegido en ese momento. Tenga cuidado de no sobregabar por error patrones o canciones rítmicas que quiera conservar.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG/PATTERN] para hacer que aparezca la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

Puede importar patrones o canciones rítmicas tanto desde el modo de patrón rítmico como desde el de canción rítmica.

2. Pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY].

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de ritmo en el que podrá hacer distintos ajustes en la sección de ritmo.



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

Aparecerá la siguiente pantalla:



4. Utilice 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 desde el que quiera realizar la importación.



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 entonces al paso 6.

- 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]. Utilice de nuevo el dial para elegir el patrón de destino y pulse la tecla [ENTER]. En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?".

6. 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 repetidamente 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 de la sensibilidad de los parches o el 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 elementos y consiste en lo siguiente:

#### AVISO

Este procedimiento puede realizarlo tanto desde el modo de patrón rítmico como desde el de canción rítmica.

**1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG/PATTERN] para hacer que aparezca la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.**

**2. Pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY].**

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo que le permite realizar distintos ajustes en la sección rítmica.



**3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir uno de los elementos que aparece a continuación y pulse [ENTER].**

- **DRUM KIT**

Elige el kit de batería que vaya a utilizar para la reproducción del patrón/canción rítmica (→ p. 64).

- **BASS PRG**

Elige el programa de bajo que vaya a ser usado para la reproducción del patrón/canción rítmica (→ p. 64).

- **COUNT**

Modifica la longitud de la claqueta de entrada que se escucha durante la introducción de un patrón rítmico en tiempo real.

- **ClickVol**

Modifica el 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. 108).

- **IMPORT**

Importa patrones y canciones rítmicas de otro proyecto grabado en la tarjeta (→ p. 88).

- **MEMORY**

Comprueba la cantidad de memoria libre para el almacenamiento de patrones y canciones rítmicas.

- **POSITION**

Elige si el panorama de la pista de batería se aplica desde el punto de vista del batería o del público.

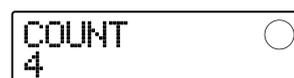
**4. Gire el dial para editar el ajuste.**

La pantalla que aparezca y el manejo serán distintos para cada elemento. Para más información, vea las secciones que figuran a continuación. Para más detalles sobre importación de patrones/canciones rítmicas y ajustes MIDI, vea las correspondientes secciones de este manual.

**5. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

### Modificación de la longitud de la claqueta

Puede modificar la longitud de la 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]. Gire entonces el dial para elegir uno de los siguientes ajustes:



- **OFF**

La claqueta está desactivada.

- **1 – 8**

Se escuchará una claqueta de 1 – 8 compases (valor por defecto: 4).

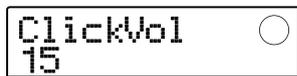
• **SPECIAL**

Se escuchará la siguiente claqueta:



**Modificación del 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]. Gire entonces el dial para ajustar el volumen (0 – 15).



**AVISO**

Si ajusta el clic del metrónomo a cero estará desactivado.

**Ajuste de la sensibilidad de los parches**

Puede especificar el volumen que será producido de acuerdo a 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.



• **SOFT**

El volumen será suave, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

• **MEDIUM**

El volumen será de tipo 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 suaves producirán un volumen elevado.

• **NORMAL**

Sensibilidad normal (valor por defecto).

• **HARD**

Sensibilidad baja. Deberá 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**

Para visualizar la cantidad de memoria de grabación que queda libre para patrones rítmicos y canciones rítmicas, 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 solo de visualización. En ella no puede editar ningún ajuste.



**Intercambio de la posición 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 [Efectos]

Esta sección le explica las funciones y el manejo de la sección de efectos del MRS-8.

## Acerca de los efectos

El MRS-8 dispone de dos tipos de efectos, un “efecto de inserción” que es introducido en una determinada posición y un “efecto de envío/retorno” que es utilizado a través del mezclador interno. Puede usar ambos tipos simultáneamente. A continuación le describimos con más detalle los dos tipos de efectos.

### ■ Efecto de inserción

El efecto de inserción es introducido en un punto determinado de la ruta de señal. Puede elegir una de las siguientes posiciones para colocar el efecto:

- (1) Justo después de la toma de entrada
- (2) En la salida de cualquier pista audio o pista de batería/bajo
- (3) Justo antes del fader [MASTER]

Cuando elija la posición colocada justo antes de la toma

de entrada, el efecto procesará la señal entrante y el resultado será grabado cuando realice la grabación.

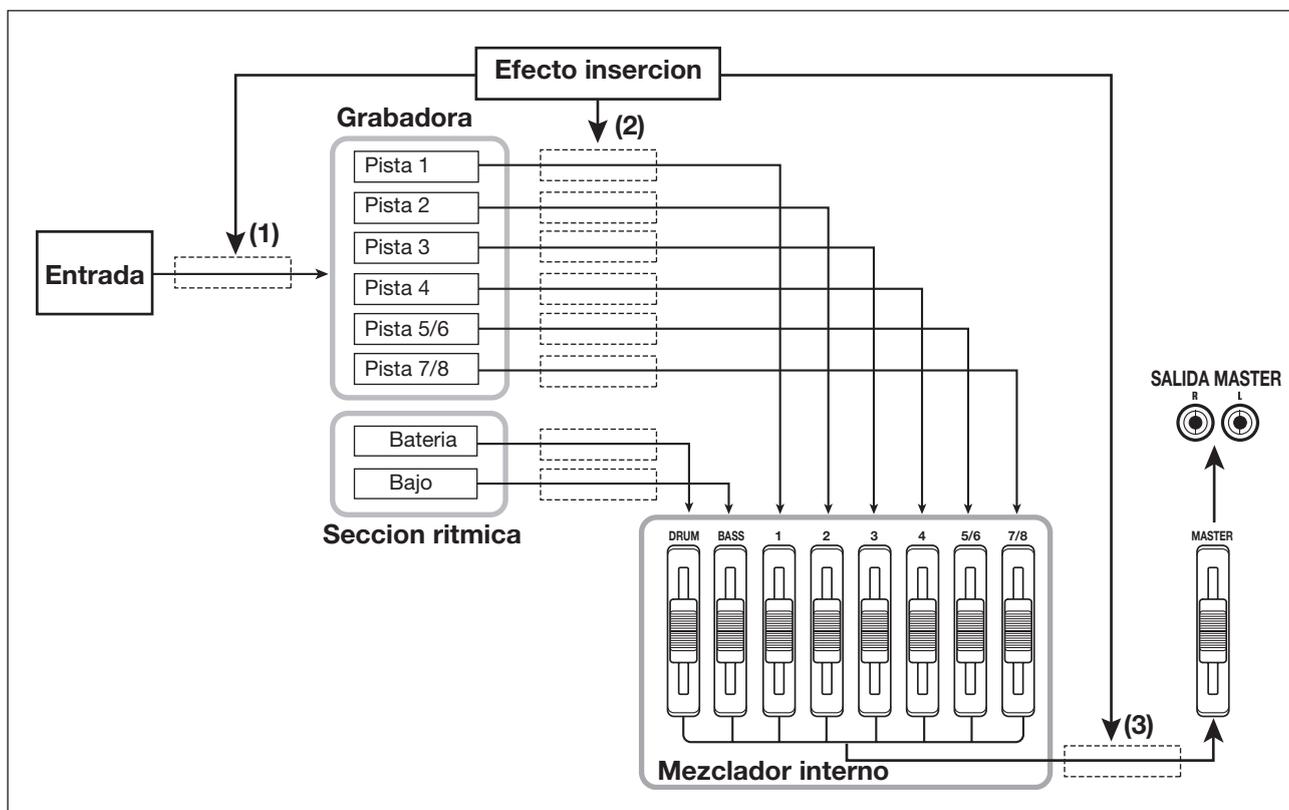
Cuando el efecto de inserción es aplicado a una de las pistas audio (pistas 1 – 8) o a la pista de batería/bajo (señal de salida del kit de batería/programa de bajo), el efecto procesará solo una pista determinada. Puede utilizar esto para modificar el sonido de una pista grabada.

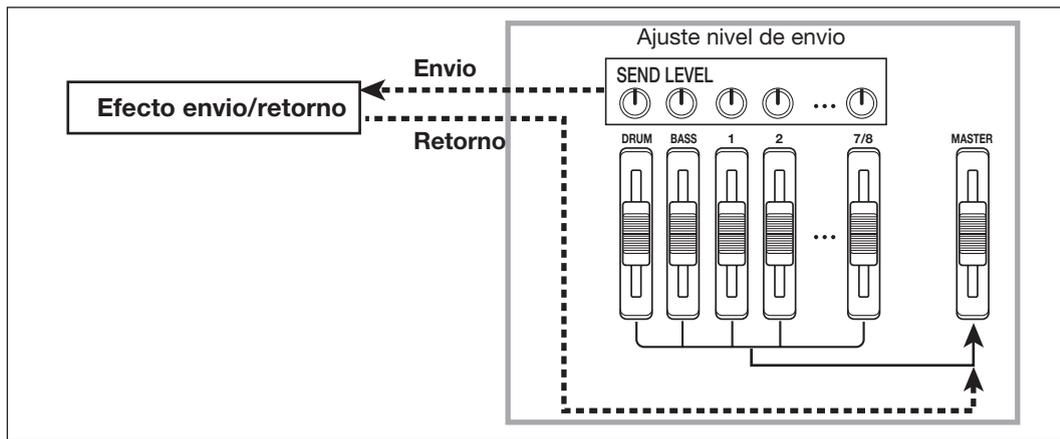
Si elige la posición colocada inmediatamente antes del fader [MASTER], puede procesar la mezcla stereo final, por ejemplo para ajustar la calidad tonal o la intensidad del sonido durante la remezcla o grabación por volcado.

### ■ Efecto de envío/retorno

El efecto de envío/retorno está conectado internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezclador. Se aplica a todas las pistas y puede utilizarlo para añadir efectos como una reverb o chorus durante la remezcla o grabación por volcado.

Puede ajustar individualmente el nivel de señal de cada pista que va al efecto de envío/retorno (nivel de envío). la salida del efecto de envío/retorno es reenviada al mezclador interno y es añadida a la mezcla stereo.





## Uso del efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir la posición para el efecto de inserción, elegir y editar un programa.

### Acerca de los programas del efecto de inserción

El efecto de inserción contiene una serie de efectos individuales como el de compresor, distorsión y retardo. Cada uno de estos efectos es un “módulo de efectos”. En el efecto de inserción, los módulos de efectos están conectados en serie. Se conoce como “algoritmo” a una combinación de los módulos de efectos que puede utilizar simultáneamente.

El MRS-8 dispone de los siguientes algoritmos:

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM (En pantalla: Ac/BsSIM)**
- **BASS**

Perfecto para la grabación de guitarra/bajo.

- **MIC**

Es un algoritmo perfecto para la grabación con micrófono de voces e instrumentos acústicos.

- **LINE**

Es un algoritmo adecuado principalmente para la grabación de instrumentos de nivel de línea como sintetizadores.

- **DUAL MIC**

Es un algoritmo con dos canales totalmente independientes para 2 entradas y 2 salidas mono.

- **MASTERING (En pantalla: MASTRING)**

Algoritmo perfecto para procesar la señal final stereo de mezcla.

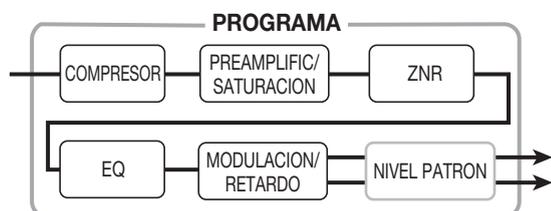
Dependiendo del algoritmo escogido, la configuración de entrada/salida del efecto variará. En el diagrama que aparece abajo le mostramos la distribución de los módulos de efectos y el flujo de la señal.

### AVISO

Para algunos ajustes de posición de inserción, puede mezclar en mono una señal stereo antes del efecto de inserción (→ p. 94).

Algoritmo	Distribucion modulo de efectos	Tipo entrada/salida
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESOR → PREAMPLIFICADOR/SATURACION → ZNR → EQ → MODULACION/RETARDO	Mono → Stereo
MIC	COMPRESOR/LIMITADOR → PREVIO+DE-ESSER → ZNR → EQ → MODULACION/RETARDO	Mono → Stereo
LINE	COMPRESOR/LIMITADOR → ISOLATOR → ZNR → EQ → MODULACION	Stereo → Stereo
DUAL MIC	COMPRESOR/LIMITADOR → PREVIO DE MICRO → ZNR → EQ → DOBLAJE COMPRESOR/LIMITADOR → PREVIO DE MICRO → ZNR → EQ → DOBLAJE	Mono x 2 → Mono x 2
MASTERING	COMP 3 BANDAS → NORMALIZACION → ZNR → EQ → RESONANCIA DIMENSION	Stereo → Stereo

Cada módulo de efectos en un algoritmo comprende dos aspectos, el tipo de efecto y los parámetros de efectos. Incluso dentro del mismo algoritmo, el modificar el tipo de efecto y/o los parámetros del efecto puede producir distintos sonidos.



Se llama “programa” a los datos almacenados de ajustes de los parámetros y de edición de tipo de efecto. El efecto de inserción le ofrece 20 – 50 programas por algoritmo. La tabla que aparece a continuación le muestra el número de programas para cada algoritmo.

Algoritmo	Número de programas (preprogramados)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
LINE	50 (30)
DUAL MIC	50 (30)
MASTERING	30 (21)

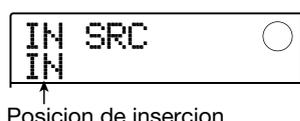
Para utilizar un parche, primero debe elegir el algoritmo y después uno de los programas del mismo. Cuando elija un programa, este quedará activo inmediatamente.

## Modificación de la posición de inserción del efecto de inserción

En el estado por defecto de un proyecto, el efecto de inserción es aplicado justo después de la entrada. Para modificar la posición de inserción, haga lo siguiente:

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

Aparecerá en pantalla la posición de inserción activa.



Las indicaciones que aparecen en pantalla tienen el siguiente significado:

- **IN**  
Justo después de la entrada (valor por defecto)

- **DRUM**  
Pista de batería

- **BASS**  
Pista de bajo

- **TR 1 – 4**  
Pistas 1 – 4

- **TR 1/2, TR 3/4, TR 5/6, TR 7/8**  
Pistas mono x 2 (pistas 1/2, 3/4) o pistas stereo (pistas 5/6, 7/8)

- **MASTER**  
Justo antes del fader [MASTER]

## 2. Gire el dial para elegir la posición de inserción.

### AVISO

Mientras aparezca la pantalla del paso 1, también podrá utilizar las teclas de estado y las teclas INPUT [ON/OFF] 1/2 para seleccionar la posición de inserción. Para elegir los pares de pistas 1/2 y 3/4, pulse ambas teclas de estado a la vez. Para elegir la pista de batería/bajo utilizando el método de las teclas de estado, pulse repetidamente la tecla de estado [RHYTHM] hasta que aparezca la posición de inserción que quiera (“DRUM” o “BASS”).

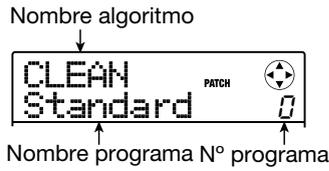
## 3. Cuando haya elegido la posición de inserción que quiera, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal

## Selección del programa para el efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir el programa para el efecto de inserción.

### 1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos hasta que se encienda.

Aparecerá la siguiente pantalla, que le permite elegir el algoritmo y el programa para el efecto de inserción.



**2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo que quiera usar.**

Cuando elija el algoritmo, el programa seleccionado entonces para ese algoritmo quedará activo.

**3. Gire el dial para elegir el programa que quiera que sea utilizado.**

El nuevo programa se cargará inmediatamente.

**AVISO**

- También puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para ajustar el nivel del programa (el volumen final del programa).
- Si aparece la indicación “EMPTY” en el campo de nombre de programa, el seleccionar este programa no tendrá ningún efecto.

**4. Para desactivar temporalmente el efecto de inserción, pulse la tecla [INSERT EFFECT] de modo que esta se apague.**

El efecto de inserción quedará desactivado. En pantalla irán alternando las indicaciones “TUNER→ENTER” . Para volver a activar el efecto de inserción, pulse de nuevo la tecla [INSERT EFFECT].

**AVISO**

Si pulsa la tecla [ENTER] cuando el efecto esté desactivado, activará la función de afinador (→ p.114).

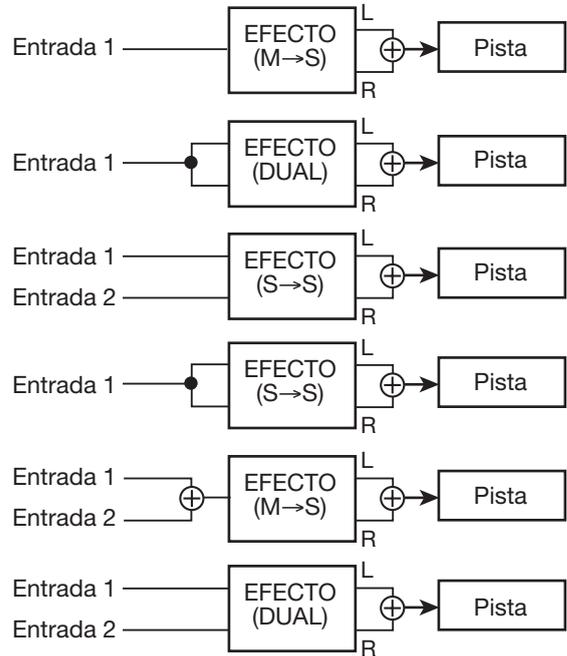
**5. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

El flujo de señal antes y después del efecto de inserción variará, dependiendo de la posición de inserción y del número de canales de entrada/salida (mono/stereo).

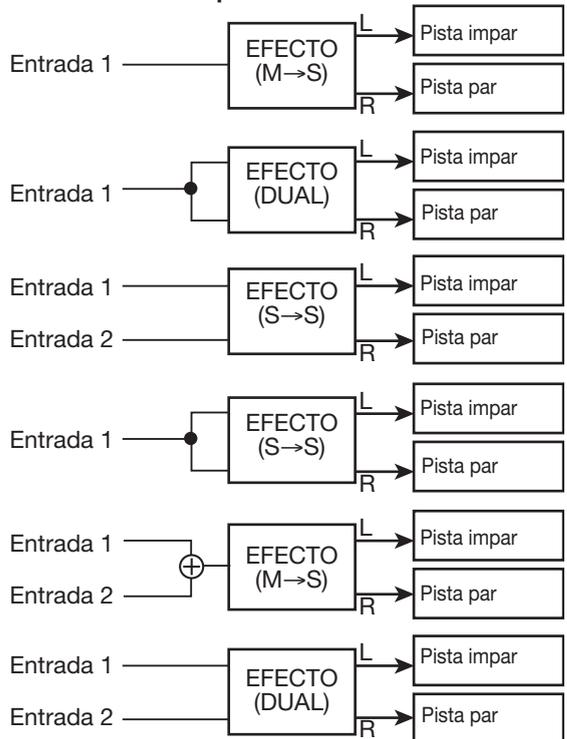
La imagen que aparece a la derecha le muestra cómo varía la señal antes y después del efecto de inserción, dependiendo de la posición del efecto de inserción. (En la indicación de efectos, “M→S” simboliza entrada mono/salida stereo, “S→S” entrada y salida stereo y “Dual” entrada mono x 2 y salida mono x 2.

• **Posición de inserción justo después de la entrada**

**Grabacion en una pista mono**

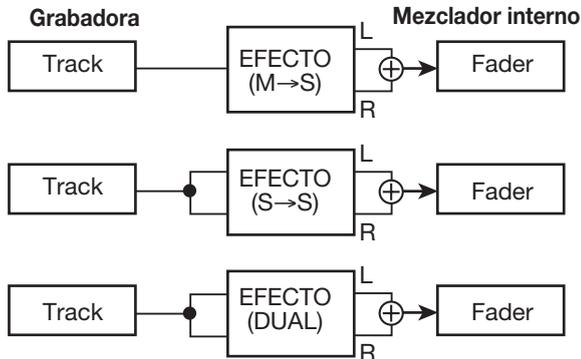


**Grabacion en una pista stereo**

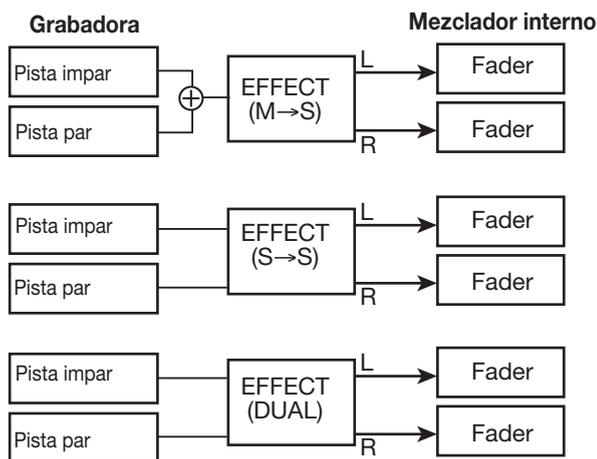


- Posición de inserción en la salida de una pista audio o kit de batería/programa de bajo

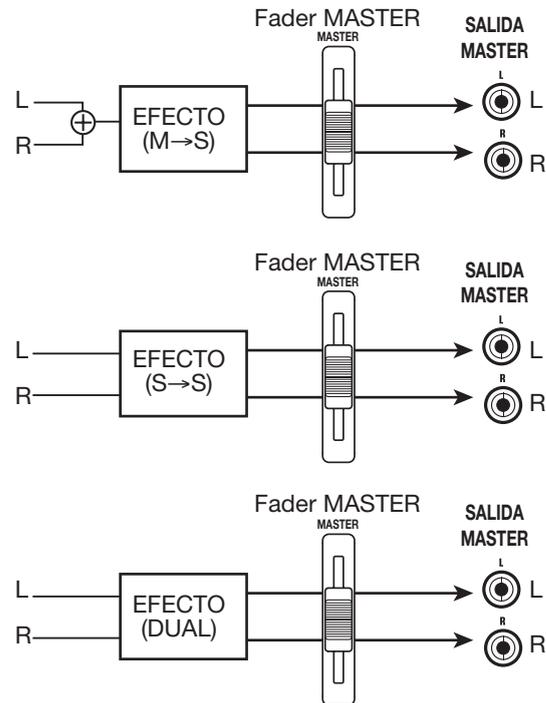
El destino de inserción es una pista mono (1 - 4) o la pista de bajo



El destino de inserción es una pista stereo (5/6, 7/8), un par de pistas mono (1/2, 3/4) o la pista de batería



- Posición de inserción justo antes del fader [MASTER]



## Edición de un programa de efecto de inserción

Los módulos de efectos de un 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 19 tipos de efectos como chorus, flanger, modulador de fase, etc. (cuando cambie de tipo de efecto, la distribución de los parámetros de efectos también cambiará).

Modulo efectos	MODULACION/RETARDO		
Tipo efecto	CHORUS	FLANGER	MODULAD FASE
Parametros de efecto	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	RATE COLOR

•••

Esta sección le explica cómo editar el tipo de efecto y los parámetros de efectos para el programa elegido entonces.

**NOTA**

No podrá editar el propio algoritmo (tipo y distribución de los módulos de efectos).

- 1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [INSERT EFFECT] hasta que se encienda.**

Aparecerá la pantalla de selección del efecto de inserción.



- 2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo que tenga el programa que quiera editar. Gire el dial para escoger el programa.**

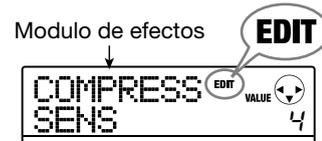
**AVISO**

Si aparece la indicación "EMPTY" en el campo de nombre del programa, todos los módulos estarán desactivados. Editando ese programa, podrá crearlo partiendo de cero.

- 3. Pulse la tecla [EDIT].**

En pantalla aparecerá la indicación "EDIT". Esto quiere decir que ahora ya puede editar el programa.

En la primera línea de la pantalla aparece el módulo de efectos seleccionado entonces para su edición.



- 4. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el módulo de efectos a editar.**



Dependiendo del módulo de efectos escogido, la indicación que aparece en la primera línea variará tal y como puede ver en la tabla de abajo.

Esta tabla le muestra la pantalla que aparecerá cuando esté activado el módulo de efectos. Si el módulo de efectos está desactivado, en la primera línea de la pantalla aparecerá el nombre del módulo o el tipo de efecto y en la segunda línea aparecerá la indicación "-OFF-".

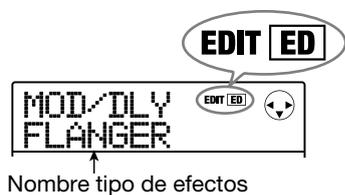
**AVISO**

En el algoritmo DUAL MIC, puede editar de forma independiente los módulos asignados a los canales L y R. Si aparece en pantalla la indicación "L" esto quiere decir que está seleccionado el módulo para el canal izquierdo, mientras que si aparece "R" lo estará el módulo para el canal derecho.

- 5. Para cambiar el tipo de efecto del módulo de efectos elegido entonces, gire el dial.**

Algoritmo	Modulo/Indicacion en pantalla				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESS COMPRESOR	PRE/DRV PREVIO MICRO/SATUR	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULAC/RETARDO	TOTAL ZNR, NIVEL PATRON
MIC	COMP/LIM COMPR/LIMITADOR	MIC PRE PREVIO MICRO+DE-ESSER	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULAC/RETARDO	TOTAL ZNR, NIVEL PATRON
LINE	COMP/LIM COMPR/LIMITADOR	ISOLATOR ISOLATOR	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULAC/RETARDO	TOTAL ZNR, NIVEL PATRON
DUAL MIC	COMP L COMPR/LIMITADOR	MicPre L PREVIO DE MICRO	EQ L EQ	DOUBLE L DOBLAJE	TOTAL ZNR, NIVEL PATRON
MASTERING	CMP/LoFi COMPR 3 BANDAS/ baja fidelidad	NORMLZR NORMALIZADOR	3BandEQ EQ	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCIA	TOTAL ZNR, NIVEL PATRON

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 entonces. Gire el dial para cambiar de tipo de efecto.



### AVISO

- Si ha modificado el contenido de un programa, el indicador "EDIT" que hay en la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED". Cuando vuelva a dejar el ajuste como estaba originalmente, el indicador volverá a señalarle "EDIT".
- Para editar el módulo ZNR, haga que en la primera línea de la pantalla aparezca "TOTAL" y después utilice la tecla de cursor abajo para cargar el parámetro.

### 6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efectos que quiera editar.

El parámetro monitorizado será diferente dependiendo del módulo de efectos y del tipo de efecto.

La imagen que aparece a continuación le muestra la pantalla que aparecerá cuando elija el parámetro DEPTH del efecto "FLANGER".



### AVISO

Cuando en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "TOTAL", podrá utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para seleccionar el módulo ZNR y el nivel del programa.

### 7. Gire el dial para modificar el valor ajustado.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede elegir para cada módulo de efectos y sobre los parámetros de efectos de cada tipo de efectos, vea el apéndice de este manual.

### 8. Para activar o desactivar el módulo de efectos, haga que aparezca un tipo o parámetro de efectos para el módulo y pulse la tecla [ENTER].

El módulo de efectos está desactivado. En la primera línea de la pantalla aparece el nombre del módulo o el tipo de efecto y en la segunda línea aparece la indicación "-OFF-". Si pulsa la tecla [ENTER] de nuevo, volverá a activar el módulo.



### NOTA

Los módulos incluidos en TOTAL no pueden ser desactivados.

### 9. Para comparar el sonido del parche editado antes y después de la edición, pulse la tecla [INSERT EFFECT].

El pulsar la tecla [INSERT EFFECT] durante la edición activará la función de comparación. Cuando esté activada esta función, aparecerá la pantalla mostrada a continuación y el programa volverá a la última condición grabada.



Para volver al programa editado, pulse de nuevo la tecla [INSERT EFFECT] o pulse [EXIT].

### 10. Repita los pasos 4 – 8 tantas veces como sea necesario para editar otros módulos.

### 11. Para ajustar el nivel del programa (el volumen final del programa), utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL PAT LVL" y gire el dial.

Puede ajustar el nivel del programa en el rango que va de 1 a 30.



### 12. Cuando haya terminado con la edición, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

### NOTA

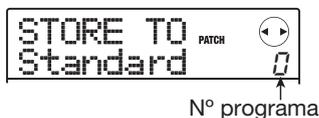
Recuerde que si elige otro programa sin grabar primero el programa editado, perderá todas las modificaciones realizadas. Para más información sobre cómo grabar un patch o programa, vea la próxima sección.

## Grabación o intercambio de programas de efecto 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. También es posible realizar intercambios de la posición de los programas.

1. En la pantalla de selección del programa del efecto de inserción o en la pantalla de edición, pulse la tecla [FUNCTION].

El programa elegido entonces entrará en el modo de espera de grabación. Ahora podrá realizar la grabación o la operación de intercambio.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación "STORE TO" o "SWAP TO".

3. Gire el dial para elegir el número del programa que quiera grabar/intercambiar.

Cuando realice el proceso de grabación, los ajustes del programa activo serán almacenados en ese número.

Cuando realice el proceso de intercambio, los ajustes del programa activo y los del programa seleccionado aquí serán intercambiados.

4. Para que se realice la operación de grabación/intercambio, pulse la tecla [FUNCTION].

Cuando haya terminado el proceso de grabación/intercambio, volverá a aparecer la pantalla de selección del efecto de inserción.

Si pulsa [EXIT] en vez de [FUNCTION], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

### AVISO

- Los programas son grabados como parte de un proyecto.
- Puede importar al programa activo programas de otro proyecto (→ p. 102).

## Asignación de un nombre a un programa de efecto de inserción

Esta sección le explica cómo asignar un nombre al programa de efectos de inserción activo.

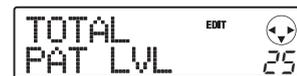
1. En la pantalla de selección del programa del efecto de inserción, elija el programa cuyo nombre quiera modificar.



2. Pulse la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el programa seleccionado.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL PAT LVL".



4. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo para hacer que aparezca en pantalla la indicación "PAT NAME".

Ahora podrá editar el nombre del programa seleccionado. El cursor le indica el carácter que puede modificar.



5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición del cursor hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial o utilice las teclas y parches de la sección rítmica para elegir un carácter.

Para más información sobre cómo introducir caracteres, vea la página 33.

6. Para confirmar el nuevo nombre, pulse dos veces la tecla [FUNCTION] de la sección de control.

Se grabará el programa, sobregabando la información antigua. Cuando haya terminado la grabación, 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 de monitorización

Normalmente cuando el efecto de inserción es aplicado justo después de la entrada, la señal procesada por el efecto será grabada (grabación de efecto). Sin embargo, si quiere, puede aplicar el efecto de inserción solo a la señal de monitorización 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 un efecto solo a la señal de monitor.

1. Coloque la posición del efecto de inserción justo después de la entrada.
2. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".



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

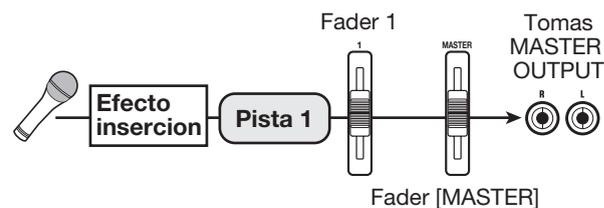
Aparecerá esta pantalla.



Ahora podrá elegir uno de los dos tipos de señal siguientes para grabarla en la pista:

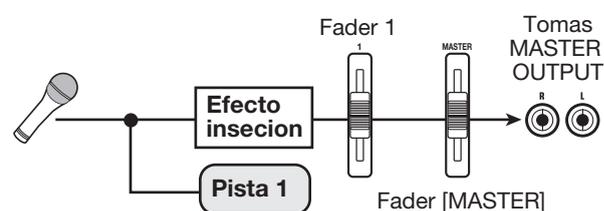
### • WET

Se grabará en la pista la señal que se obtiene después de aplicar el efecto de inserción (valor por defecto).



### • DRY

Solo se grabará en la pista la señal no procesada. Si el efecto de inserción es aplicado a la señal de entrada, la señal que aparece en las tomas MASTER OUTPUT será procesada por el efecto.



4. Gire el dial para elegir el ajuste "DRY".

5. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

### NOTA

Este ajuste es grabado para cada proyecto. Si es necesario, vuelva a cambiar este ajuste a "WET" antes de empezar a grabar otras partes.

## Uso del efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo elegir y editar programas para el efecto de envío/retorno.

### Acerca de los programas del efecto de envío/retorno

El efecto de envío/retorno del MRS-8 es un módulo de un único efecto en el que puede elegir un tipo de efecto (reverb, chorus, retardo, etc.).

Cada tipo de efectos tiene distintos parámetros que pueden ser ajustados para controlar el sonido producido por el efecto.

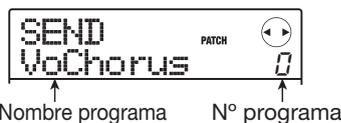
Puede asignar a esos ajustes un nombre y grabarlos como un programa. En el estado por defecto, un proyecto tiene 60 programas de envío/retorno (40 preprogramados). Al elegir uno de ellos, el efecto de envío/retorno puede cambiar de forma instantánea.

### Elección de un programa de efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo seleccionar un programa de efecto de envío/retorno:

1. En la pantalla principal, pulse repetidas veces la tecla [SEND/RETURN] hasta que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección del programa del efecto de envío/retorno.



Nombre programa      Nº programa

2. Gire el dial para elegir el programa.

A medida que vaya girando el dial, se irán cargando nuevos programas. Si sube el nivel de envío del efecto de envío/retorno para cada pista, podrá pulsar PLAY [▶] para reproducir la canción y escuchar el resultado del programa recién elegido.

#### AVISO

- También puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para ajustar el parámetro EFX LVL (la cantidad de mezcla del sonido del efecto).
- Para más información sobre cómo ajustar el nivel de envío, vea la página 59.

3. Para desactivar temporalmente el efecto de envío/retorno, pulse la tecla [SEND/RETURN] para que se apague.

Se desactivará el efecto de envío/retorno. En pantalla aparecerá la indicación "SEND -MUTE-". Para volver a activar el efecto de envío/retorno, pulse de nuevo la tecla [SEND/RETURN].

4. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

### Edición de un programa de efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo editar un programa de efectos de envío/retorno.

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [SEND/RETURN] de la sección de efectos hasta que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección del programa del efecto de envío/retorno.



2. Gire el dial para elegir el programa a editar.

#### AVISO

Si en el campo de nombre del programa aparece la indicación "EMPTY", todos los módulos estarán desactivados. Editando este parche podrá crearlo partiendo de cero.

3. Pulse la tecla [EDIT].

En la segunda línea de la pantalla aparecerá el tipo de efecto activo.



Tipo de efecto

Durante la edición de programas aparecerá en pantalla la indicación "EDIT".

#### 4. Gire el dial para modificar el tipo de efecto.

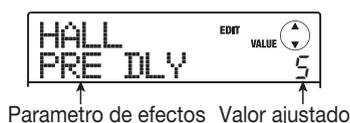
Cuando modifique el tipo de efecto, también variarán los parámetros de efectos.

#### AVISO

- Si ha modificado el contenido de un programa, el indicador "EDIT" que hay en la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED". Cuando el ajuste vuelva a la situación original, el indicador cambiará a "EDIT".
- Si pulsa la tecla [ENTER] durante la edición, podrá desactivar temporalmente el efecto, lo cual resulta conveniente durante el ajuste de parámetros. Para volver a activarlo, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

#### 5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efectos que quiera editar.

En la primera línea de la pantalla aparecerá el tipo de efecto y en la segunda el nombre y el valor actual del parámetro de efectos.



#### AVISO

Para modificar el tipo de efecto, pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para que aparezca la indicación del paso 3 y gire el dial.

#### 6. Gire el dial para modificar el ajuste.

Para más información sobre los tipos de efectos y sus parámetros para el efecto de envío/retorno, vea el apéndice que hay al final de este manual.

#### 7. Para comparar el sonido del programa antes y después de la edición, pulse la tecla [SEND/RETURN].

El pulsar la tecla [SEND/RETURN] durante la edición activa la función de comparación.

Mientras esté activada la función de comparación, la pantalla tendrá este aspecto y el programa volverá al último estado en el que hubiese sido grabado.



Para volver al programa editado, pulse de nuevo la tecla [SEND/RETURN], o pulse [EXIT].

#### 8. Repita los pasos 5 – 6 tantas veces como sea necesario para editar otros parámetros de efectos

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

Aparecerá la pantalla de selección del efecto de envío/retorno.

#### NOTA

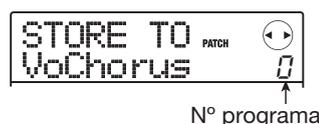
Recuerde que si elige otro programa sin grabar previamente el nombre del programa editado, perderá todos los cambios realizados durante la edición. Para más información sobre cómo grabar un programa, vea la próxima sección.

### Grabación o intercambio de los programas de efecto de envío/retorno

Un programa que haya editado puede ser grabado en cualquier posición del 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 selección del efecto de envío/retorno o en la de edición, pulse la tecla [FUNCTION].

El programa que tenga seleccionado entonces 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 hacer que aparezca la indicación "STORE TO" o "SWAP TO".

#### 3. Gire el dial para elegir el número del programa que quiera grabar/intercambiar

Cuando realice el proceso de grabación, los ajustes del programa activo serán almacenados en ese número.

Cuando realice el proceso de intercambio, los ajustes del programa activo y los del programa seleccionado aquí serán intercambiados.

**4. Para que se ejecute la operación de grabación/intercambio, pulse la tecla [FUNCTION].**

Cuando haya terminado de realizarse el proceso de grabación/intercambio, volverá a aparecer la pantalla de selección del efecto de inserción.

Si pulsa [EXIT] en vez de [FUNCTION], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

**AVISO**

- Los programas son grabados como parte de un proyecto.
- Puede importar al programa activo programas de otro proyecto.

**Asignación de un nombre a un programa de efecto de envío/retorno**

Esta sección le explica cómo asignar un nombre al programa activo para el efecto de envío/retorno.

**1. En la pantalla de selección del programa del efecto de envío/retorno, elija el programa cuyo nombre quiera modificar.**



**2. Pulse la tecla [EDIT].**

Ahora podrá editar el programa elegido.

**3. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PAT NAME”.**

Ahora podrá editar el nombre del programa elegido. El cursor le indica el carácter que puede modificar.



**4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición del cursor hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial o utilice las teclas y parches de la sección rítmica para elegir un carácter.**

Para más información sobre cómo introducir caracteres, vea la página 33.

**5. Para confirmar el nuevo nombre, pulse dos veces la tecla [FUNCTION] de la sección de control.**

Se grabará el programa, sobregabando la antigua información. Cuando haya terminado de grabarse, la unidad volverá a la pantalla de elección del programa del efecto de envío/retorno.

**NOTA**

Recuerde que si cambia a otro programa sin grabar previamente el nombre del programa editado, dicho programa recuperará su antiguo nombre.

**Importación de programas de otro proyecto**

Si quiere puede importar todos o determinados programas del efecto de envío/retorno de otro proyecto.

**NOTA**

Recuerde que al importar programas de esta forma sobregabará programas del proyecto activo. Tenga cuidado de no borrar por error algún programa que quiera conservar.

**1. Para editar un determinado programa, elija el programa que quiera utilizar como fuente de importación.**

**• Importación de un determinado programa de efecto de inserción**

En la pantalla principal, pulse la tecla [INSERT EFFECT] para que aparezca la pantalla de selección del programa del efecto de inserción. Utilice entonces las teclas de cursor arriba/abajo y el dial para elegir el algoritmo y el programa a utilizar como destino de la operación de importación. Puede elegir la fuente de importación entre los programas del mismo algoritmo.

**• Importación de un determinado programa de efecto de envío/retorno**

En la pantalla principal, pulse la tecla [INSERT EFFECT] para que aparezca la pantalla de selección del programa del efecto de envío/retorno. Utilice entonces el dial para elegir el programa a utilizar como destino de la operación de importación.

**2. Pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY IMPORT” y pulse después [ENTER].**

Aparecerá esta pantalla:



- 3. Gire el dial para elegir ALL (importación de todos los programas) o PATCH (importación de un único programa) y pulse la tecla [ENTER].**

Ahora puede elegir el proyecto desde el que se vaya a efectuar la importación.



- 4. Gire el dial para elegir el proyecto fuente para la operación de importación y pulse la tecla [ENTER].**

Los pasos posteriores variarán dependiendo de la opción elegida en el paso 3.

- **Cuando haya elegido ALL**

Compruebe que aparezca en pantalla la indicación “IMPORT SURE?” y vaya al paso 5.

- **Cuando haya elegido PATCH**

En pantalla aparecerá el programa fuente de la operación de importación. Cuando gire el dial para elegir el programa y pulse la tecla [ENTER], aparecerá indicado el programa destino de la importación elegido en el paso 1. Si es necesario, gire el dial para escoger el número del programa que quiera que se utilice como destino de importación y pulse la tecla [ENTER]. En pantalla aparecerá la indicación “SURE?”.

- 5. Para que se ejecute la operación de importación, pulse la tecla [ENTER].**

Se importarán todos los programas del proyecto seleccionados o solo uno determinado. Cuando se haya realizado el proceso, volverá a aparecer la pantalla del paso 1.

Si pulsa [EXIT] en vez de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

# Referencia [Proyectos]

Esta sección le describe cómo realizar operaciones con proyectos completos.

## Acerca de los proyectos

En el MRS-8, los datos necesarios para reproducir una canción que haya creado son gestionados en unidades denominadas “proyectos”. Cuando cargue un proyecto, siempre puede restaurar la información que contenía el proyecto cuando lo grabó. Un proyecto incluye la siguiente información:

- Datos audio grabados en tomas V 1 – 10 de las pistas 1 – 8 y la pistas master
- Toma V activa para cada pista
- Ajustes del mezclador interno
- Ajustes de parámetros de pista
- Números y ajustes de los programas activos para los efectos de inserción y envío/retorno
- Patrones rítmicos
- Canciones rítmicas
- Kit de batería/programa de bajo seleccionado entonces para la pista de batería/bajo
- Otros ajustes

### AVISO

En el MRS-8, las operaciones de grabación / reproducción pueden ser solo realizadas en el proyecto cargado en ese momento o activo. No es posible realizar funciones para varios proyectos a la vez.

## Manejo de los proyectos

Esta sección le explica operaciones como la carga o la grabación de un proyecto.

### Procedimiento básico

A continuación le explicamos una serie de pasos que son comunes para todas las operaciones de manejo de proyectos:

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

Aparecerá la siguiente pantalla.



- 2. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación “SYSTEM PROJECT” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla el menú de proyectos, que le permite elegir la operación que quiera realizar.



### AVISO

Cada vez que cargue el menú de proyecto, el proyecto activo será grabado de forma automática.

- 3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una de las operaciones siguientes:**

- **PROJECT SELECT**

Carga desde la tarjeta SD de un proyecto que haya sido almacenado previamente.

- **PROJECT NEW**

Crea un nuevo proyecto.

- **PROJECT COPY**

Duplica un proyecto grabado en la tarjeta SD.

- **PROJECT ERASE**

Elimina de la tarjeta SD un proyecto concreto.

- **PROJECT NAME**

Le permite editar el nombre del proyecto cargado.

- **PROJECT PROTECT**

Cambia el estado de protección del proyecto que está cargado en ese momento entre on y off.

- **PROJECT SEQ PLAY**

Reproduce de forma continua las pistas master de varios proyectos grabados en la tarjeta SD (reproducción de secuencia o consecutiva).

### AVISO

Para más información sobre la función de reproducción de secuencias, vea la página 111.

#### 4. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación (o modificar el ajuste) que haya elegido.

Para más detalles sobre estas operaciones, consulte las secciones siguientes.

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

Dependiendo de lo que haya elegido en el paso 3, es posible que la pantalla principal se active de forma automática.

## Carga de un proyecto

Puede elegir un proyecto que esté almacenado en la tarjeta SD para cargarlo.

### AVISO

Al encender el MRS-8, se cargará automáticamente el último proyecto sobre el que hubiese estado trabajando.

#### 1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT SELECT”. Pulse la tecla [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.

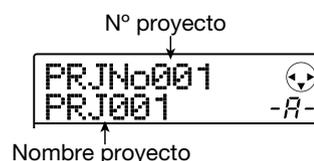
Cuando la carga haya terminado, la unidad volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará la operación de carga e irá hacia atrás un paso por cada pulsación.

## Creación de un nuevo proyecto

Esta operación crea un nuevo proyecto en la tarjeta SD.

#### 1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT NEW”. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá el nombre y el número del 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 cursor se colocará sobre el primer carácter del nombre del proyecto. Esto le indica que puede modificar el nombre del proyecto.

#### 2. Si quiere, edite el nombre del proyecto.

Para editar el nombre, use las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial o los parches y teclas de la sección rítmica para elegir un carácter. Para más información sobre la introducción de caracteres, vea la página 33.

#### 3. Para crear el proyecto, pulse [ENTER].

Una vez que haya sido creado el nuevo proyecto, se cargará automáticamente y la unidad volverá a la pantalla principal.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará esta operación e irá hacia atrás un paso por cada pulsación.

### AVISO

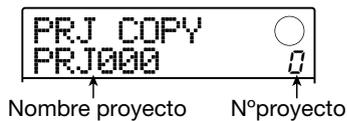
- También puede editar el nombre del proyecto más tarde (→ p. 107).
- Si la grabadora está detenida y aparece la pantalla principal, puede cargar la pantalla del paso 1 simplemente pulsando la tecla [NEW PROJECT].

## Copia de un proyecto

Esta operación le permite duplicar un determinado proyecto grabado en la tarjeta SD.

1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT COPY”. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla verá el nombre y el número del proyecto a copiar.



2. Gire el dial para elegir el proyecto fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla puede elegir el número del proyecto de destino de la operación de copia.

3. Gire el dial para elegir el proyecto de destino y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “SURE?”.

4. Pulse la tecla [ENTER] para copiar el proyecto.

Cuando haya terminado la operación de copia, se cargará el proyecto de destino de copia y la unidad volverá a la pantalla principal.

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará la operación e irá hacia atrás un paso por cada pulsación.

## Borrado de un proyecto

Esta operación borra de la tarjeta SD un proyecto grabado.

### NOTA

Una vez que haya borrado un proyecto ya no podrá restaurarlo. Utilice esta operación con mucho cuidado.

1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT ERASE”. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Gire el dial para elegir el proyecto y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “SURE?” .

3. Pulse la tecla [ENTER] para borrar el proyecto.

También puede borrar el proyecto activo entonces. Si lo hace, en cuanto el proceso de borrado haya terminado se cargará automáticamente el proyecto con número más bajo cargado en la tarjeta SD.

### NOTA

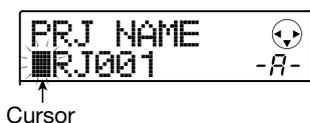
Un proyecto en el que la opción de protección esté en ON no puede ser borrado. Ajuste la protección a OFF y repita el proceso si quiere borrarlo (→ p. 107).

## Modificación del nombre del proyecto

Esta operación le permite editar el nombre del proyecto que esté cargado en ese momento.

1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT NAME”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla.



Cursor

Habrá un cursor colocado sobre el primer carácter del nombre del proyecto.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y el dial o los parches y teclas de la sección rítmica para introducir un carácter.

Para más detalles sobre la introducción de caracteres, vea la página 33.

Para volver a la pantalla principal después de editar el nombre, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

## 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 para el efecto de inserción y para el efecto de envío/retorno
- Grabación o edición de un patrón o canción rítmica
- Ajuste o borrado de información de marcador
- Cambio de nombre de distintos datos

### AVISO

Un proyecto que haya sido protegido aún puede ser reproducido normalmente, y puede modificar el balance de mezcla y hacer determinados cambios, pero no podrá grabar esos cambios.

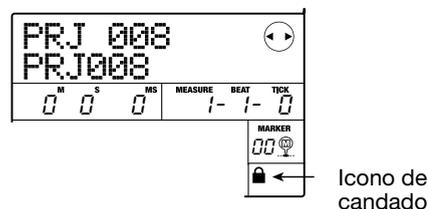
1. Realice los pasos 1 – 3 de “procedimiento básico” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT PROTECT”. Pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá esta pantalla.



2. Gire el dial para elegir el valor ON (protección activada) u OFF (protección desactivada).

Si el proyecto tiene la protección activada a ON, en la esquina inferior derecha de la pantalla principal aparecerá un símbolo de candado.



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 en la tarjeta SD cuando apague la unidad o cuando cargue el menú de 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-8 relacionados con el sistema MIDI.

## Acerca del MIDI

El sistema MIDI (“interconexión digital de instrumentos musicales”) es un standard que permite intercambiar mensajes tales como los datos de interpretación y datos de sonidos (llamados de forma colectiva “mensajes MIDI”) entre distintos tipos de unidades como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

El MRS-8 dispone de un conector MIDI OUT que puede enviar mensajes MIDI generados internamente a otras unidades MIDI compatibles. Esto puede resultarle útil para enviar información de reproducción de patrón rítmico e información de sincronización.



## Lo que puede hacer utilizando el MIDI

En el MRS-8, puede utilizar el MIDI para las siguientes cuestiones:

- **Enviar información de reproducción**

Puede enviar mensajes de nota on/off desde el MRS-8 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 conectada a la toma MIDI OUT.

- **Enviar información de sincronización**

El MRS-8 puede emitir información de reloj basada en el tiempo interno (reloj de temporización) o en información de tiempo absoluto en horas/minutos/segundos/secuencias (código de tiempo MIDI) a un dispositivo MIDI exterior, para operaciones de sincronización o de transporte.

- **Enviar información de cambio de control**

El MRS-8 puede enviar mensajes de cambio de control de acuerdo a la información de secuencia de bajo/batería programada en un patrón o canción rítmica.

## Ajustes relacionados con el MIDI

Esta sección le explica cómo realizar los ajustes relacionados con el MIDI.

### Procedimiento básico

El procedimiento para realizar ajustes MIDI es similar para la mayoría de los ajustes. Los pasos básicos del mismo son:

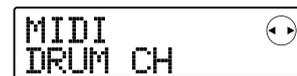
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG/PATTERN] y después la tecla [SYSTEM/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo que le permite realizar distintos ajustes relacionados con la sección rítmica.



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

Aparecerá la siguiente pantalla.



En esta condición, puede elegir los elementos de ajuste relacionados con el sistema MIDI.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de los elementos siguientes.

- **DRUM CH**

Ajusta el canal MIDI para enviar información de reproducción del kit de batería.

- **BASS CH**

Ajusta el canal MIDI para enviar información de reproducción del programa de bajo.

- **CLOCK**

Transmisión de reloj de temporización on/off.

- **SPP**

Transmisión del puntero de posición de canción on/off (información acerca de la posición activa en tiempos musicales desde el principio de la canción).

- **COMMAND**

Transmisión de mensaje de inicio/parada/continuación on/off

- **MTC**

On/Off de la transmisión de código de tiempo MIDI.

### NOTA

La transmisión de cambio de control siempre está activa, excepto cuando el canal de envío del programa de bajo/kit de batería está en off.

#### 4. Pulse [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.

#### 5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

## Ajuste del canal MIDI del kit de batería/programa de bajo

Puede especificar los canales MIDI para el programa de bajo y el kit de batería.

Consulte los pasos 1 – 3 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca en la pantalla la indicación “MIDI DRUM CH” o “MIDI BASS CH”. Después, gire el dial para elegir uno de los siguientes ajustes.

- **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, etc) para el kit de batería/programa de bajo no serán enviados.



Si especifica un canal MIDI (1 – 16), el golpear un parche del MRS-8 o reproducir un patrón o canción hará que la información de reproducción de la pista de batería/bajo sea transmitida como mensajes de nota on/off en el canal elegido.

### AVISO

Si elige el mismo canal para el kit de batería y para el programa de bajo, la información de reproducción podrá ser enviada a la vez en un único canal a través del conector MIDI OUT.

## 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 – 3 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca en la pantalla la indicación “MIDI CLOCK”. Pulse entonces la tecla [ENTER] y gire el dial para elegir entre los siguientes ajustes.

- **ON (Transmisión on)**

La información de reloj de temporización será transmitida cuando el MRS-8 esté en marcha (ajuste por defecto).

- **OFF (Transmisión off)**

La información de reloj de temporización no será transmitida.



La información de reloj de temporización es calculada dividiendo una negra por 24. Cuando el reloj de temporización esté activado, la señal de reloj será calculada en base al tempo del patrón/canción rítmica que se esté reproduciendo.

Para que la unidad MIDI externa funcione de forma sincronizada y con el tempo adecuado, deberá especificar un tempo para la canción/patrón rítmico en el MRS-8. Además, para sincronizar la indicación de compás del MRS-8 y la unidad MIDI, deberá hacer que el tipo de ritmo para ambas unidades coincida.

### NOTA

La información de reloj de temporización será transmitida incluso aunque la pista de bajo/batería esté anulada..

### AVISO

- Cuando use los mensajes de reloj de temporización MIDI transmitidos por el MRS-8 para sincronizar la operación de localización de transporte 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 desde el MRS-8 la señal de reloj de temporización junto con la información de nota on/off o la información MTC, la sincronización puede hacerse inestable. Cuando transmita la señal de reloj de temporización, la transmisión de estos mensajes debería estar desactivada.

## Activación o desactivación de los mensajes de puntero de posición

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/señales de reloj desde el principio. Normalmente se usa junto con el reloj de temporización.

Consulte los pasos 1 – 3 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca en la pantalla la indicación “MIDI SPP”. Pulse entonces [ENTER] y gire el dial para elegir uno de estos ajustes:

- **ON (Transmisión on)**

Los mensajes de puntero de posición de canción MIDI serán transmitidos cuando realice en el MRS-8 una operación de localización (valor por defecto).

- **OFF (Transmisión off)**

Estos mensajes de puntero no serán transmitidos.



## Activación o desactivación de los mensajes de inicio/parada/continuación

Puede especificar si los mensajes de inicio/parada/continuación serán transmitidos o no. Este tipo de mensajes le indican el estado de transporte de una unidad. Normalmente estos mensajes se utilizan junto con el reloj de temporización.

Consulte los pasos 1 – 3 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “MIDI COMMAND”. Pulse entonces la tecla [ENTER] y gire el dial para elegir uno de los siguientes ajustes.

- **ON (Transmisión on)**

Se transmitirá el mensaje adecuado de inicio/parada/continuación cuando el MRS-8 se detenga o comience a funcionar (ajuste por defecto).

- **OFF (Transmisión off)**

Este tipo de mensajes no serán transmitidos.



## 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 – 3 de “Procedimiento básico” para hacer que en la pantalla aparezca la indicación “MIDI MTC”. Pulse después [ENTER] y gire el dial para elegir uno de los valores siguientes.

- **24 (24 secuencias o fotogramas/segundo)**

- **25 (25 secuencias/segundo)**

- **29.97nd (29.97 secuencias/segundo, no volcada)**

- **30nd (30 secuencias/segundo, no volcada)**

Con estos valores, cuando el MRS-8 esté en marcha serán enviados mensajes MTC con el valor de fotogramas por segundo escogido.

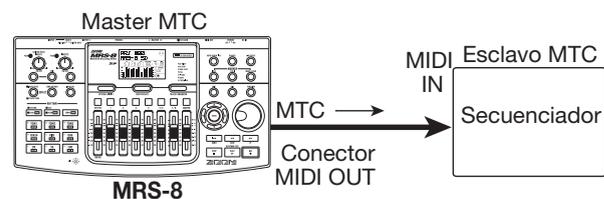
- **OFF (Transmisión off)**

Los mensajes MTC no serán transmitidos.



Cuando utilice el MTC para sincronizar dispositivos MIDI, el MRS-8 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-8 con un sintetizador.



El ajuste de velocidad de secuencias (24, 25, 29.97nd, 30) debe ser la misma para la unidad master y para los esclavos. En caso contrario no será posible la sincronización.

### AVISO

Si transmite MTC y otro tipo de mensajes MIDI desde el MRS-8, la sincronización puede hacerse inestable. Cuando transmita mensajes de código de tiempo MIDI (MTC), debe estar desactivada la transmisión de otros mensajes.

# Referencia [Otras funciones]

Esta sección le explica otras funciones del MRS-8.

## Reproducción de varios proyectos de forma continua (reproducción en secuencia)

El MRS-8 le permite alinear las pistas master de varios proyectos almacenados en la tarjeta SD y reproducirlos de forma continua en un orden concreto (reproducción en secuencia). Esto resulta útil para grabar varios proyectos en un grabadora externa o reproducir el acompañamiento de varias canciones durante una actuación en directo.

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 en cada tarjeta SD. En cada lista de reproducción puede incluir hasta 99 proyectos.

### Creación de una lista de reproducción

El registro de proyectos en una lista de reproducción se hace de la siguiente formas.

1. Compruebe que la toma V que quiera reproducir esté seleccionada para la pista master de cada proyecto.

#### NOTA

Los proyectos en los que esté seleccionada para la pista master una toma V no grabada no podrán ser registrados en una lista de reproducción.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá esta pantalla.



3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de proyecto que incluye diversas funciones relacionadas con los proyectos.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT SEQ PLAY" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



En pantalla aparecerá una ventana para la selección de una lista de reproducción. La segunda línea de la pantalla le indica el número de la lista de reproducción elegida y el número de proyectos registrados en esa lista de reproducción. Si ha escogido una lista de reproducción vacía, en pantalla aparecerá el mensaje "EMPTY" (vacío).

5. Gire el dial para elegir la lista de reproducción en la que quiera registrar los proyectos y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá esta pantalla.



Aparecerá la ventana en la que podrá registrar proyectos para la lista de reproducción. En la parte inferior derecha de la pantalla verá el número de reproducción que indica la posición secuencial del proyecto activo.

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.

6. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera registrar al principio de la lista.

El proyecto será registrado en la primera posición de la lista de reproducción. La indicación "END OF LIST" avanzará hasta el siguiente número de reproducción.



**(1) Número de proyecto/nombre de proyecto**

Le indica el número y el nombre del proyecto registrado en la lista de reproducción.

**(2) Duración de toma V**

Le indica el tiempo de reproducción de la toma V elegida para la pista master del proyecto registrado, en minutos, segundos y milisegundos.

**(3) Número de reproducción**

Le indica la posición de reproducción del proyecto.

**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 que quiera no aparece en la pantalla, compruebe si ha elegido para la pista master una toma V grabada.
- No podrá registrar en la lista de reproducción una pista master cuya toma V sea demasiado corta (4 segundos o menos).

**7. Pulse la tecla de cursor derecho.**

Aparecerá esta pantalla.



En esta condición, puede elegir el segundo proyecto a ser reproducido.

**8. Gire el dial para elegir el siguiente proyecto a ser reproducido.**

Utilice el mismo proceso descrito anteriormente para elegir las siguientes posiciones de proyectos. Puede registrar un máximo de 99 proyectos en cada lista de reproducción.

Para editar el contenido de una lista de reproducción, haga lo siguiente:

**• 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 dos veces la tecla [FUNCTION] de la sección de pantalla. (Aparecerá la indicación “INSERT?”). Gire el dial para elegir otro proyecto y pulse la tecla [ENTER]. Se insertará el proyecto y los proyectos siguientes serán reenumerados.

**• Para eliminar un proyecto de una lista**

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número del proyecto que quiera eliminar. Pulse la tecla [FUNCTION] de la sección de pantalla. (Aparecerá la indicación “DELETE SURE?”). Pulse [ENTER]. Se eliminará el proyecto y 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 [FUNCTION] de la sección de pantalla (Aparecerá la indicación “ALL DEL SURE?”). Para eliminar todos los proyectos de la lista, pulse [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.

**9. 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.**

**NOTA**

- La lista de reproducción puede ser editada y reproducida desde cualquier proyecto.
- Si los datos de la pista master de un proyecto incluido en una lista de reproducción han sido eliminados de la tarjeta SD, o cuando haya cambiado de toma V para ese proyecto y haya elegido una toma V vacía, la lista de reproducción vuelve a quedar en blanco.

**Reproducción de una lista**

Elija la lista de reproducción para la reproducción continua de proyectos de la forma siguiente:

**1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM UTILITY] de la sección de pantalla.**

Aparecerá la siguiente pantalla.



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

Aparecerá el menú de proyectos que le permite realizar diversas funciones relacionadas con los proyectos.



### 3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT SEQ PLAY" y pulse [ENTER].

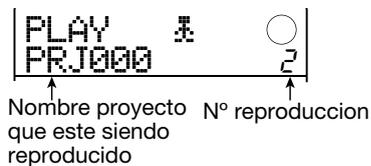
En pantalla aparecerá una ventana para la selección de una lista de reproducción. Cuando haya elegido una lista de reproducción en la que haya proyectos registrados, el contador de la parte inferior de la pantalla le mostrará el tiempo de reproducción total de todos los proyectos que haya en la lista.



### 4. Gire el dial para elegir la lista de reproducción que quiera.

### 5. Pulse la tecla PLAY [▶].

Los proyectos serán reproducidos en el orden en que fueron registrados en la lista de reproducción. Durante la reproducción, aparecerá esta pantalla:



Cuando un proyecto haya sido reproducido al completo, se cargará y reproducirá automáticamente la pista master del siguiente proyecto.

Durante la reproducción de un proyecto, podrá usar las teclas siguientes para elegir un proyecto, 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, hace que el sistema se desplace directamente hasta el principio del proyecto siguiente y hace que continúe la reproducción.

- **Tecla REW [◀◀]**

Detiene la reproducción, hace que el sistema se desplace directamente hasta el principio del proyecto anterior y hace que continúe la reproducción.

Cuando la reproducción del último proyecto haya terminado, la grabadora se detendrá.

### AVISO

Durante la reproducción, puede utilizar el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción. (Otros faders no tienen ningún efecto).

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

## Uso de la función de afinador

El MRS-8 incorpora un versátil afinador que puede adaptar también a una guitarra de 7 cuerdas, a un bajo de 5 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 1/2 y ajuste la correspondiente tecla INPUT [ON/OFF] a ON.

Cuando utilice la toma INPUT 1, el interruptor [INPUT 1 SELECT] del panel trasero deberá estar ajustado a la posición correcta.

#### AVISO

- Si pulsa la tecla [MIC] hasta hacer que se ilumine el piloto, el micrófono interno se activará y podrá usarlo para las afinaciones.
- Si están activadas ambas entradas, las señales de entrada serán mezcladas y enviadas al afinador. Ajuste a OFF la tecla INPUT [ON/OFF] de las entradas que no necesite afinar.

2. Pulse varias veces la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos hasta que se apague.

El efecto de inserción es anulado y en pantalla irán alternando las indicaciones “INSERT BYPASS” y “TUNER → ENTER.”

3. Pulse la tecla [ENTER].

La función de afinador quedará activada. En la condición por defecto de un proyecto, estará seleccionado el afinador cromático.

Afinador seleccionado entonces

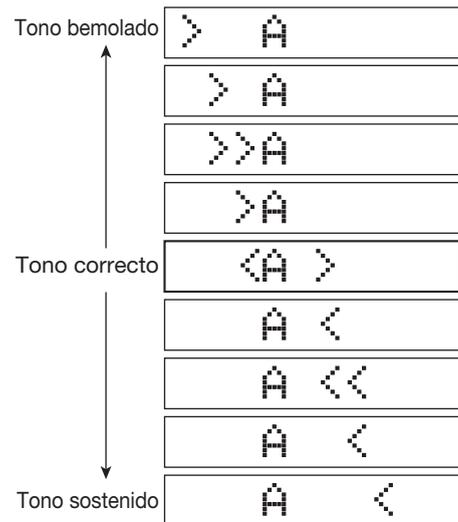


#### AVISO

- Puede modificar el tipo de afinación pulsando las teclas de cursor izquierdo y derecho. Para más información, vea la próxima sección.
- Mientras esté en funcionamiento el afinador, estarán desactivados todos los efectos.

4. Toque la nota que quiera afinar.

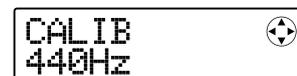
El tono será detectado de forma automática y en la pantalla aparecerá el nombre de la nota más cercana (C, C#, D, D#, E...). La pantalla también le indicará la cantidad de desafinación de dicha nota con respecto al tono correcto.



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. También puede pulsar la tecla [EXIT] o una de las teclas de cursor para volver al ajuste original.

#### AVISO

- El ajuste de tono de referencia es almacenado de forma individual para cada proyecto.
- Cuando cambie el tono de referencia del afinador, el tono del programa de bajo de la sección rítmica también cambiará al mismo ajuste.

- 7. Cuando haya terminado de usar la función de afinador, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

## Uso de otros tipos de afinación

El MRS-8 le permite el uso de otros tipos de afinación distintos aparte de la afinación cromática, incluyendo la afinación standard de bajo y guitarra y diversas funciones de afinación especiales.

Esta función le describe cómo utilizar otros tipos de afinación, utilizando el ejemplo de una guitarra/bajo conectado a la entrada INPUT 1.

- 1. Conecte el instrumento que quiera afinar a la toma INPUT 1 y ajuste la tecla INPUT [ON/OFF] para la entrada 1 a ON.**

Asegúrese de que el interruptor [INPUT 1 SELECT] esté ajustado a GUITAR/BASS. Si está encendida la tecla [MIC], púlsela para que parpadee o se apague.

### AVISO

Cuando esté activado el micrófono interno, podrá utilizarlo para la afinación. Esto es recomendable para afinar una guitarra acústica.

- 2. Pulse varias veces la tecla [INSERT EFFECT] de la sección de efectos hasta que se apague.**

El efecto de inserción será anulado y en pantalla irán alternando los mensajes "INSERT BYPASS" y "TUNER→ENTER."

- 3. Pulse [ENTER] para activar la función de afinador y utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el tipo de afinación.**

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.

Por ejemplo, cuando elija el tipo de afinación "GUITAR", en pantalla aparecerá la siguiente información.



### AVISO

Mientras esté en funcionamiento el afinador, estarán desactivados todos los efectos.

- 4. Toque la cuerda indicada como una cuerda "al aire" y realice la afinación.**

### AVISO

Si es necesario, puede cambiar el tono de referencia del afinador (A = 440 Hz). El proceso es el mismo que para el afinador cromático.

- 5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir otros números de cuerda.**

Afine las otras cuerdas de la misma forma.

- 6. Cuando haya terminado de utilizar la función de afinador, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

Tipo de afinación	GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGAD
Nº cuerda/nombre nota	1 E	G	E	D	E	D	D
2	B	D	C#	A	B	B	A
3	G	A	A	F#	G#	G	G
4	D	E	E	D	E	D	D
5	A	B	A	A	B	G	A
6	E		E	D	E	D	D
7	B						

## Modificación del tipo de monitorización del medidor de nivel

Con los ajustes por defecto de un proyecto, el medidor de nivel que hay debajo de la pantalla le indica el nivel de la señal después de pasar a través de los faders (post-fader). Si quiere, puede modificar este ajuste para que se monitorice la señal antes de pasar a través de los faders de nivel (pre-fader). Para ello, haga lo siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "SYSTEM LVL MET" y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá indicado el ajuste activo del medidor de nivel.



Tiene disponibles los siguientes ajustes:

- **POST**

El medidor de nivel le indica el nivel de la señal después de pasar a través de los faders.

- **PRE**

El medidor de nivel le indica el nivel de la señal antes de pasar a través de los faders.

3. Gire el dial para modificar el ajuste.
4. Cuando haya terminado de hacer el ajuste, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

## Ajuste del contraste y retroiluminación de la pantalla

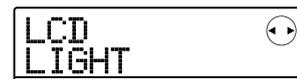
Puede ajustar el contraste de la pantalla y activar o desactivar la retroiluminación. Para ello, haga lo siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".

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

Puede elegir un elemento relacionado con la pantalla.



3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir "LIGHT" (activación/desactivación de retroiluminación) o CONTRAST (ajuste del contraste de la pantalla) y pulse la tecla [ENTER].

- **Cuando elija LIGHT**

Gire el dial para ajustar la retroiluminación a ON u OFF.



- **Cuando elija CONTRAST**

Gire el dial para ajustar el contraste en el rango que va de 1 a 8.



4. Cuando haya terminado de hacer el ajuste, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

## Cambio de la tarjeta SD

Normalmente solo debería sacar o insertar la tarjeta SD mientras cuando esté apagado MRS-8. No obstante, utilizando el siguiente procedimiento, también podrá sacar o insertar la tarjeta SD con el MRS-8 encendido.

### NOTA

Si cambia la tarjeta SD sin seguir el procedimiento que le indicamos a continuación con el MRS-8 encendido, es posible que se destruyan datos de forma permanente.

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

Aparecerá en pantalla la indicación "SYSTEM PROJECT".

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

Aparecerá el menú que le permite realizar distintas funciones relacionadas con la tarjeta SD.



3. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "CARD EXCHANGE" y pulse la tecla **[ENTER]**.

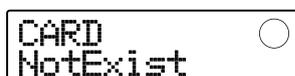
Si tiene alguna tarjeta insertada en el MRS-8, verá en pantalla la indicación "CARD Exist".



Mientras aparezca esta pantalla podrá cambiar la tarjeta SD.

4. Cambie la tarjeta SD.

Para más información sobre cómo sacar la tarjeta SD, vea la página 13. Cuando quite la tarjeta, la indicación que aparece en pantalla cambiará a "CARD NotExist".



Dependiendo del tipo de tarjeta SD insertada, ocurrirá lo siguiente.

- **Si ha introducido una tarjeta SD que no esté preparada para ser utilizada en el MRS-8**

Aparecerá en pantalla la indicación "FORMAT SURE?". Cuando pulse entonces **[ENTER]**, la tarjeta SD será formateada (inicializada) y los datos de todos los proyectos que haya manejado hasta entonces serán grabados en la tarjeta (salvo los datos audio). Cuando haya terminado el proceso de formateo y grabación, aparecerá la pantalla principal.

### AVISO

Si pulsa la tecla **[EXIT]** para anular el formateo, volverá a aparecer la indicación "CARD NotExist". En este caso, la unidad funcionará como si no hubiese ninguna tarjeta insertada.

- **Si ha introducido una tarjeta SD ya formateada para MRS-8**

En pantalla aparecerá la indicación "LoadData <-ENT->". Si ahora pulsa dos veces la tecla **[ENTER]**, se cargará el proyecto con el número más bajo grabado en la tarjeta SD.

Puede grabar todos los datos de los proyectos que tenga hasta entonces (salvo los datos audio) en la nueva tarjeta. Para ello, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho cuando aparezca en pantalla la indicación "LoadData" de forma que luego esta indicación sea sustituida por "SaveData" y pulse la tecla **[ENTER]**. Ahora puede elegir el número de proyecto destino de la copia. Gire el dial para escoger el número que quiera y pulse dos veces la tecla **[ENTER]**. Se grabarán los datos y después se cargará el proyecto.

## Formateo de una tarjeta SD

Para formatear una tarjeta SD en el MRS-8, haga lo siguiente:

### NOTA

Cuando formatee una tarjeta, todos los datos existentes en ella se borrarán y no podrán ser restaurados. Utilice esta operación con sumo cuidado.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".

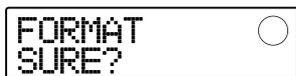
2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que aparezca en pantalla la indicación "SYSTEM CARD" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú que le permite realizar diversas funciones relacionadas con la tarjeta SD.



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

Aparecerá esta pantalla.



4. Para que se realice el formateo, pulse la tecla [ENTER].

Durante el formateo aparecerá la indicación "Format wait...". Cuando haya terminado el proceso, será creado automáticamente un nuevo proyecto y aparecerá la pantalla principal.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará la operación y retrocederá un paso cada vez.

## Comprobación de la capacidad disponible de la tarjeta SD/ tamaño de proyecto

Esta operación le permite visualizar la capacidad disponible de la tarjeta SD y el tamaño del proyecto cargado entonces.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SYSTEM/UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá la indicación "SYSTEM PROJECT".

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

Aparecerá el menú que le permite realizar diversas funciones relacionadas con la tarjeta SD.



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

4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir una de las siguientes opciones:

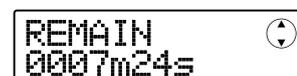
- **REMAIN (en unidades de MB)**

Le muestra el espacio disponible en la tarjeta SD en MB (megabytes).



- **REMAIN (en unidades de m/s)**

Le indica el tiempo de grabación disponible en la tarjeta SD (convertido a una pista) en minutos (m) y segundos (s).



- **PRJ SIZ (en unidades de MB)**

Le muestra el tamaño del proyecto cargado entonces en unidades de (megabyte).



A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'PRJ SIZE' and the bottom line displays '00007MB'. To the right of the text is a small circular icon with a vertical double-headed arrow.

- **PRJ SIZ (en unidades de m/s)**

Le muestra el tamaño del proyecto cargado entonces en términos de tiempo grabado (convertido a una pista) en minutos (m) y segundos (s).



A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'PRJ SIZE' and the bottom line displays '0001m09s'. To the right of the text is a small circular icon with a vertical double-headed arrow.

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

#### **NOTA**

- Estas pantallas tienen únicamente un fin de visualización y no contienen ningún ajuste que pueda modificar.
- El tiempo de grabación disponible es solo una aproximación. Utilícelo solo como referencia.

# Resolución de problemas

Si tiene problemas con el funcionamiento del MRS-8, compruebe primero los siguientes puntos.

## 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 el fader [MASTER] esté arriba.
- 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 para que se ilumine en verde.

### ■ El sonido reproducido suena distorsionado

- Baje los faders de las pistas grabadas para que no se encienda el segmento 0 (dB) del medidor de nivel.
- Si la ganancia del EQ está ajustada demasiado alta, puede escuchar distorsión en el sonido incluso aunque el fader de esa pista esté relativamente bajo. Ajuste el EQ a un valor adecuado.

### ■ El mover el fader no afecta al volumen

- 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. 60), o use el fader del canal impar.
- El fader [RHYTHM] controla solo el sonido (kit de batería o programa de bajo) seleccionado entonces para la sección rítmica. Pulse varias veces la tecla [DRUM/BASS] de la sección rítmica para elegir el sonido que quiera y mueva después el fader.

### ■ No hay sonido de la fuente de entrada, o es muy débil

- Compruebe que esté encendida la correspondiente tecla INPUT [ON/OFF].
- Compruebe que el control [INPUT] correspondiente esté arriba.
- Asegúrese de que el ajuste del nivel de grabación (→ p. 15) sea correcto.

- Asegúrese de que el interruptor [INPUT 1 SELECT] esté ajustado a la posición correcta para el instrumento conectado a la toma INPUT 1.

### ■ En pantalla aparece la indicación “Don’t Play” y no es posible la reproducción

La grabadora no funciona en la pantalla activa. Pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla principal.

### ■ En pantalla aparece la indicación “Stop Recorder” y no puede usar la unidad.

No podrá realizar la operación que está intentando efectuar si el transporte está en el modo de reproducción. Pulse STOP [■] para detener la grabadora.

## Problemas durante la grabación

### ■ No puede grabar en una pista

- Asegúrese de que ha elegido una pista de grabación.
- No es posible la grabación si el proyecto está protegido contra la grabación. Desactive la protección (→p. 107) o utilice un proyecto distinto.
- Si en pantalla aparece la indicación “CARD PROTECT”, estará activada la protección contra la grabación para la tarjeta SD insertada. Deslice hacia arriba la pestaña de protección contra la grabación de la tarjeta para desactivar la protección.
- Si durante la grabación aparece la indicación “FULL”, la tarjeta SD estará llena. Cambie a otra tarjeta SD o borre datos que no necesite para liberar espacio. La toma V que estuviese grabando entonces no será almacenada.

### ■ No está disponible la señal procedente de un instrumento o micro conectado a una toma INPUT

Mientras esté activo el micro interno, no podrá utilizar el conector INPUT 1. Pulse la tecla [MIC] para que parpadee o se apague. Esto desactiva el micro interno.

### ■ El sonido grabado está distorsionado

- Verifique que el ajuste de sensibilidad de entrada y de nivel de grabación son adecuados.
- 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

### ■ El efecto de inserción no se aplica

- Asegúrese de que esté encendida la tecla [INSERT EFFECT].
- Compruebe que ha elegido la posición del efecto de inserción correcta.

### ■ El efecto de envío/retorno no se aplica

- Asegúrese de que esté encendida la tecla [SEND/RETURN].
- Asegúrese de que el nivel de envío para cada pista esté arriba (→ p. 28).

## Problemas con la sección rítmica

### ■ No se puede escuchar el patrón rítmico

- Pulse varias veces la tecla [DRUM/BASS] para elegir el sonido que quiera (kit de batería/programa de bajo) y utilice el fader [RHYTHM].
- Pulse varias veces la tecla [DRUM/BASS] para elegir el sonido que quiera (kit de batería/programa de bajo) y pulse después varias veces la tecla de estado [RHYTHM] hasta que se encienda en verde.
- Si ha ajustado el nivel de la secuencia de batería/bajo a cero dentro de un patrón, no se oír ese sonido. Aumente el nivel para la secuencia de batería/bajo (→ p. 74).

### ■ No se puede oír la canción rítmica

- Asegúrese de que no ha elegido una canción rítmica vacía (→ p. 76).
- Compruebe que la canción rítmica elegida no incluye ningún evento con un nivel de volumen ajustado a cero (→ p. 83).

### ■ 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 la sensibilidad (→ p. 90).

### ■ No puede crear un nuevo patrón/canción rítmica

Si en pantalla aparece “SEQ FULL”, esto indicará que ha usado toda la memoria de la sección rítmica. Elimine patrones o canciones rítmicas que ya no use.

### ■ No se reproducen las notas grabadas en el patrón rítmico

Los sonidos que sobrepasen la polifonía máxima (6 sonidos para el kit de batería; un sonido para el programa de bajo) no serán reproducidos. Elimine alguna de las notas que ya hayan sido grabadas para poder mantenerse dentro de la polifonía máxima.

## Problemas con el MIDI

### ■ 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-8 y la entrada MIDI IN de la unidad exterior.
- La sincronización con un dispositivo MIDI exterior solo es posible usando la señal de reloj MIDI o la salida MTC del MRS-8.
- Asegúrese de que la unidad MIDI externa esté ajustada para recibir señales de reloj MIDI o MTC y sincronizarse respecto a ellas.
- Cuando realice la sincronización con reloj de temporización, asegúrese que la salida esté activada para mensajes de reloj de temporización, puntero de posición de canción y Start/Stop/Continue en el MRS-8 (→ p. 110).

- Cuando realice la sincronización con MTC (código de tiempo MIDI), asegúrese que el ajuste de la velocidad de secuencia coincida en ambas unidades y que 1 unidad MIDI externa esté ajustada al modo de espera de reproducción (→ p. 110).

---

## Otros problemas

---

### ■ No puede crear un nuevo proyecto o copiar uno ya existente

- Si la pestaña de protección contra grabación de la tarjeta SD está ajustada para protección activada, no podrá grabar datos en la tarjeta.
- Si en pantalla aparece la indicación “FULL”, no habrá espacio libre en la tarjeta SD. Cambie a otra tarjeta SD o borre datos que ya no necesite para liberar espacio .

### ■ No puede grabar un proyecto

- Cuando un proyecto está protegido contra la grabación, no podrá sobregrabarlo/almacenarlo. Desactive la protección (→ p. 107).
- Si en pantalla aparece la indicación “PRJ FULL”, no podrá crear más proyectos en la tarjeta SD. Cambie a otra tarjeta SD o borre proyectos que ya no necesite para liberar espacio.

### ■ La tarjeta SD no es reconocida

- Formatee la tarjeta SD en el MRS-8 (→ p. 118).
- El MRS-8 no puede utilizar tarjetas SD con una capacidad inferior a 16 MB. Si introduce una de estas tarjetas, aparecerá en pantalla la indicación “Too Small”.

# Apéndice

## Especificaciones técnicas

### ● Grabadora

Pistas físicas	8
Tomas virtuales	80 (10 tomas por pista)
Pista de batería	1 (stereo)
Pista de bajo	1
Pistas grabación simultánea	2
Pistas reproducción simultánea	11 (8 audio + batería stereo + bajo)
Tiempo grabación	256 MB 100 min 1 GB 400 min (en pista mono)
	* Independientemente de la capacidad de la tarjeta, puede grabar de forma continua hasta 180 minutos.
	* Los tiempos de grabación son aproximados. Los tiempos reales pueden ser algo más cortos, dependiendo de las condiciones ajustadas.
Proyectos	1000 por tarjeta
Marcadores	100 puntos por proyecto
Localizador	minuto/segundo/milisegundo, compás/tiempo/tick
Edición pistas	Copia, desplazamiento, borrado, intercambio, retoque, fundido entrada/salida, inversión
Otras funciones	Pinchado/despinchado, grabación por volcado, repetición A-B, captura/intercambio

### ● Mezclador

Faders	8
Medidor de nivel	Post-fader/pre-fader
Parámetros pista	Ecualizador de 2 bandas, nivel de envío de efectos, panorama (balance)
Enlace stereo	Pista 1/2 o 3/4 seleccionable

### ● Efectos

Algoritmos	8 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Módulos	6 de inserción, 1 de envío/retorno
Tipos	94 de inserción, 6 de envío/retorno
Programas	300 de inserción, 60 de envío/retorno
Tipo de afinador	Cromático, guitarra, bajo, A/D/E/G al aire, D modal

### ● Ritmos

Voces	6 para batería, 1 para bajo
Kits de batería	8
Sonidos batería	27 por kit (9 parches x 3 bancos)
Sonidos de bajo	5
Parches	9 (sensibles a la velocidad)
Resolución	48 PPQN
Tipos de ritmo	1/4 – 8/4
Patrones rítmicos	511 por proyecto
Canciones rítmicas	10 por proyecto
Compases	99 por patrón rítmico
Nota/evento	Aprox. 20.000 por canción rítmica
Tempo	40.0 – 250.0 BPM

Conversión A/D	24 bits, sobremuestreo 64x
Conversión D/A	24 bits, sobremuestreo 128x
Velocidad muestreo	44.1 kHz

<b>Pantalla</b>	LCD especial 55 x 35 mm con retroiluminación	<b>Fuente de alimentación</b>	
<b>Input 1</b>	Clavija standard de tipo auriculares mono Impedancia entrada 10 kilohmios (MIC/LINE), 470 kilohmios (GUITAR/BASS)	<b>Adaptador CA</b>	DC 9 V, 300 mA (ZOOM AD-0006)
<b>Input 2</b>	Conector combinado de tipo auriculares standard/XLR-3-31 (Balanceado) Impedancia entrada 1 kilohmio, punta 2 activa (No balanceado) Impedancia entrada 10 kilohmios	<b>Pilas</b>	4 x IEC R6 (tipo AA); duración aprox. pilas 4/5 horas (retroiluminación on/off)
<b>Nivel de entrada</b>	-50 dBm < variable continuamente < +4 dBm	<b>Dimensiones</b>	300 (L) x 165 (P) x 60 (A) mm
<b>Salida Master</b>	Clavija RCA phono (L/R) Impedancia de carga salida 10 kilohmios o más Nivel salida medio -10 dBm	<b>Peso</b>	1.1 kg sin pilas
<b>Salida auriculares</b>	Clavija standard de tipo auriculares stereo 50 mW con carga 32 ohmios		
<b>MIDI</b>	OUT		

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* El diseño y las especificaciones de este aparato están sujetos a cambios sin previo aviso.

## 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 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	Model of a bass amp with vintage-style drive.					
	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 uno de tipo bajo .					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulación del recinto acústico de un 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
	CM	Recinto de tipo combo.
	br	Produce un sonido más brillante que el de CM.
	Ft	Recinto con una respuesta plana.
	St	Recinto acústico de tipo torre.
	bC	Recinto acústico de tipo combo para bajo.
SPEAKER	bS	Recinto acústico de amplificador de tipo torre para bajo.
		Elige el tipo de altavoz.
	C1	Combo de guitarra con un altavoz de 12 pulgadas.
	C2	Combo de guitarra con dos altavoces de 12 pulgadas.
	C3	Combo de guitarra con un altavoz de 10 pulgadas.
	GS	Combo de guitarra con cuatro altavoces de 10 pulgadas.
	GW	Varios amplificadores de tipo torre juntos.
bC	Combo de bajo con un altavoz de 15 pulgadas.	
bS	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 frecuencias graves.
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 PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Desplaza de forma periódica la posición stereo del sonido.			
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.			

<b>STEP</b>	<b>DEPTH</b>	<b>RATE</b>	<b>RESONANC</b>			
	Cambia el sonido con un filtro de tipo escalado.					
<b>RING MOD</b>	<b>POSITION</b>	<b>RATE</b>	<b>BALANCE</b>			
	Produce un sonido metálico.					
<b>CRY</b>	<b>POSITION</b>	<b>RESO</b>	<b>SENS</b>			
	Efecto de modulador parlante.					
<b>EXCITER</b>	<b>FREQ</b>	<b>DEPTH</b>	<b>LowBoost</b>			
	Le da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.					
<b>AIR</b>	<b>SIZE</b>	<b>TONE</b>	<b>MIX</b>			
	Simula la ambientación de una sala, produciendo mayor profundidad espacial.					
<b>WIDE</b>	<b>TIME</b>	<b>WET LVL</b>	<b>DRY LVL</b>			
	Simula una grabación stereo con dos micrófonos.					
<b>DELAY</b>	<b>TIME</b>	<b>FB</b>	<b>MIX</b>			
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 2.9 segundos.					
<b>ECHO</b>	<b>TIME</b>	<b>FB</b>	<b>MIX</b>			
	Efecto de retardo con un sonido cálido y hasta 2.9 segundos de tiempo de retardo.					
<b>FIX-WAH</b>	<b>FLT TYPE</b>	<b>POSITION</b>	<b>FREQ</b>	<b>R MODE</b>	<b>R WAVE</b>	<b>R SYNC</b>
	Cambia la frecuencia del wah de forma sincronizada con el tempo del ritmo.					
<b>ARRM-PIT</b>	<b>TYPE</b>	<b>TONE</b>	<b>R WAVE</b>	<b>R SYNC</b>		
	Cambia el tono de forma sincronizada con el tempo del ritmo.					

**Descripción de parámetros**

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
<b>DEPTH</b>	EXCITER: 0 – 30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Otros: 0 – 10	
<b>RATE</b>	TREMOLO: 1 – 30, t0 – t9, M1	Ajusta la velocidad del efecto. El ajuste "tx" o "Mx" hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	
	Otros: 1 – 30	
<b>MIX</b>	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
<b>FB</b>	FLANGER: -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
<b>POSITION</b>	AF, bF	Elige la posición del módulo entre AF; después del módulo 3 BAND EQ y bF; antes del módulo PRE AMP/DRIVE.
<b>COLOR</b>		Especifica el tipo de sonido de modulación de fase.
	1	Modulador de fase de 4 etapas
	2	Modulador de fase de 4 etapas con realimentación inversa
	3	Modulador de fase de 8 etapas
<b>CLIP</b>	0 – 10	Enfatiza el efecto.
<b>WIDTH</b>	0 – 10	Ajusta la anchura entre las posiciones Izquierda/Derecha.
<b>FLT TYPE</b>	bPF, LPF	Especifica el tipo de filtro.
<b>RESONANC</b>	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Ajusta la intensidad característica del efecto.
	STEP: 0 – 10	
<b>SENS</b>	-10 – -1, 1 – 10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
<b>SHIFT</b>	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de cambio de tono. El valor "1.0" corresponde a un semitono.
<b>TONE</b>	0 – 10	Ajusta el tono.
<b>BALANCE</b>	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto.
<b>TIME</b>	SLOW-ATK: 1 – 30	Ajusta la velocidad de ataque.
	WIDE: 1 – 64	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. El valor "tx" o "M1" hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	DELAY, ECHO: 1 - 2900, t1 - t9, M1	
<b>CURVE</b>	0 – 10	Ajusta la curva de ataque.
<b>FREQ</b>	EXCITER: 1 – 5	Ajusta la frecuencia.
	FIX-WAH: 1 – 50	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
<b>LowBoost</b>	0 – 10	Enfatiza el rango de las bajas frecuencias.
<b>SIZE</b>	1 – 10	Ajusta la amplitud espacial.
<b>WET LVL</b>	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efecto.
<b>DRY LVL</b>	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.
<b>LEVEL</b>	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

R MODE		Elige la amplitud del cambio.
	oFF	La frecuencia permanece constant.
	UP	Mínimo → máximo
	dn	Máximo → mínimo
	HI	Valor ajustado → máximo
R WAVE	Lo	Mínimo → valor ajustado
		Elige la forma de onda de control.
	1	Diente de sierra ascendente
	2	Onda de tipo aleta ascendente
	3	Diente de sierra descendente
	4	Onda de tipo aleta descendente
	5	Onda triangular
	6	Onda triangular de segunda potencia
R SYNC	7	Onda sinusoidal
	8	Onda cuadrada
		Ajusta el ciclo de la forma de onda de control
	0.5	Corchea (octavo de nota)
	1	Negra (cuarto de nota)
TYPE	2	Blanca (media nota)
	3	Blanca con puntillo (media nota con puntillo)
	b1 – b4	1 compás - 4 compases
		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	

### Ajustes de sincronización de los parámetros RATE y TIME

Ajuste	Ciclo de sincronización
t0	32avo de nota (fusa)
t1	16avo de nota (semicorchea)
t2	Tresillo de negras
t3	Semicorchea con puntillo
t4	Corchea
t5	Tresillo de blancas
t6	Corchea con puntillo
t7	Negra
t8	Negra con puntillo
t9	Blanca
M1	Redonda
M2	2 x redonda
M3	3 x redonda
M4	4 x redonda

### Módulo ZNR

Tipo	Parámetro
ZNR	THRSHOLD
	Corta la entrada de ruidos durante las pausas en su interpretación.

**Descripción de parámetros**

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Ajusta la sensibilidad. Ajústelo todo lo alto que pueda mientras los ataques o decaimientos suenen naturales.

**■ 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 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 el micrófono.			

**Descripción de parámetros**

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
COLOR		Ajusta la respuesta de frecuencia.
	1	Respuesta plana
	2	Corte de graves
	3	Características de guitarra acústica
	4	Características de guitarra acústica con corte de graves
	5	Características vocales
	6	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.			

<b>AUTO PAN</b>	<b>WIDTH</b>	<b>RATE</b>	<b>CLIP</b>	
	Modifica de forma periódica la posición stereo del sonido.			
<b>PITCH</b>	<b>SHIFT</b>	<b>TONE</b>	<b>BALANCE</b>	
	Modifica el tono del sonido directo.			
<b>SLOW-ATK</b>	<b>TIME</b>	<b>CURVE</b>		
	Crea un sonido de tipo "violin" con ataque lento.			
<b>VIBE</b>	<b>DEPTH</b>	<b>RATE</b>	<b>BALANCE</b>	
	Efecto de vibrato automático.			
<b>STEP</b>	<b>DEPTH</b>	<b>RATE</b>	<b>RESONANC</b>	
	Cambia el sonido con un filtro de tipo escalado.			
<b>RING MOD</b>	<b>RATE</b>	<b>BALANCE</b>		
	Produce un sonido metálico.			
<b>CRY</b>	<b>RESONANC</b>	<b>SENS</b>		
	Efecto de tipo modulador parlante.			
<b>EXCITER</b>	<b>FREQ</b>	<b>DEPTH</b>	<b>LowBoost</b>	
	Le da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.			
<b>AIR</b>	<b>SIZE</b>	<b>TONE</b>	<b>MIX</b>	
	Simula la ambientación de una sala, produciendo una mayor profundidad espacial.			
<b>DELAY</b>	<b>TIME</b>	<b>FB</b>	<b>MIX</b>	
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.			
<b>ECHO</b>	<b>TIME</b>	<b>FB</b>	<b>MIX</b>	
	Efecto de retardo con un sonido cálido y un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.			
<b>DOUBLING</b>	<b>TIME</b>	<b>TONE</b>	<b>MIX</b>	
	Efecto de doblaje con un tiempo de retardo de hasta 100 milisegundos.			
<b>FIX-WAH</b>	<b>FLT TYPE</b>	<b>FREQ</b>	<b>R MODE</b>	<b>R WAVE</b>
	Cambia la frecuencia del wah de forma sincronizada con el tempo del ritmo.			
<b>ARRM-PIT</b>	<b>TYPE</b>	<b>TONE</b>	<b>R WAVE</b>	<b>R SYNC</b>
	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

Vea el algoritmo *CLEAN*, *DIST*, *ACO/BASS SIM*, *BASS*.

## ■ LINE algorithm

### Módulo COMP/LIM

Vea el algoritmo *MIC*.

### Módulo ISOLATOR

Tipo	Parámetro				
<b>ISOLATOR</b>	<b>XOVER LO</b>	<b>XOVER HI</b>	<b>MIX HIGH</b>	<b>MIX MID</b>	<b>MIX LOW</b>
	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
<b>XOVER LO</b>	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división graves/medios.
<b>XOVER HI</b>	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división medios/agudos.
<b>MIX HIGH</b>	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.
<b>MIX MID</b>	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de medios.
<b>MIX LOW</b>	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	LFO SFT
	Produce un sonido ondulante realmente único.			
PHASER	RATE	COLOR	LFO SFT	
	Produce un sonido oscilante.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Hace que varíe de forma periódica el nivel del sonido.			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Modifica de forma periódica la posición stereo del sonido.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Modifica el tono del sonido directo.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Produce un sonido metálico.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Efecto de retardo con un tiempo de hasta 1,4 segundos.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Efecto de retardo con sonido cálido, con hasta 1,4 segundos de tiempo de retardo.			
DOUBLING	TIME	TONE	MIX	
	Efecto de doblaje con un tiempo de retardo de hasta 100 milisegundos.			

### Descripción de parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	TREMOLO: 1 - 30, t0 - t9, M1	Ajusta la velocidad del efecto. El ajuste "t x" o "Mx" hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 - 30, t0 - t9, M1 - M4	
	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	
LFO SFT	0 - 180	Ajusta la diferencia de fase entre la izquierda y la derecha.
COLOR	1 - 4	Especifica el tipo de sonido de modulación de fase.
CLIP	0 - 10	Enfatiza el efecto.
WIDTH	0 - 10	Ajusta la anchura que hay entre la izquierda y la derecha.
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 reatrdio en pasos de 1 ms. El valor "t x" o "M1" hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	DELAY, ECHO: 1 - 1400, t1 - t9, M1	

### Módulo ZNR

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

## ■ Algoritmo DUAL MIC

### Módulo COMP/LIM

### Módulo MIC PRE

### Módulo 3 BAND EQ

Vea el algoritmo MIC.

(Igual que el algoritmo MIC salvo que no está el parámetro "DE-ESSER" en el módulo MIC PRE)

## Módulo DOUBLING

Tipo	Parámetro		
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	1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

## Módulo ZNR

Vea el algoritmo *CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS*.

## ■ 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

Vea 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 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, t0 – t9, M1 – M4	Ajusta la velocidad del efecto. El valor “tx” o “Mx” 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

Vea 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	
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 2,9 segundos.					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Simula la acústica de un salón de conciertos.					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	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 parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
LFO TYPE	Mn, St	Elige la fase del LFO: Mn (monoaural) o St (stereo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
PRE DLY	CHORUS: 1 - 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
	HALL, ROOM, SPRING, PLATE: 1 – 100	
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
TIME	1 - 2900, t1 – t9, M1	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. El valor “tx” o “M1” 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	L10 – L1, 0, r1 – r10	Ajusta la posición stereo del sonido de 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.

## Programas de efectos

### Efecto 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	ArrmWah	Sonido de wah limpio en el que se usa FIX-WAH
21	Kaitei	Sonido con eco melódico perfecto para arpeggios o sonido solista
22 - 29	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	FngBass	Sonido de flanger que se utilizó habitualmente en los años 80
9	UniSolo	Sonido de guitarra y bajo al unísono
10 - 19	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
0	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 arpeggios
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 LINE

Nº	Nombre	Comentario
0	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	WideDrm	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	<b>MoreTone</b>	Distorsión con rango medio enfatizado
20	<b>SnrSmack</b>	Enfatiza un sonido de caja seco
21	<b>Shudder!</b>	Sonido partido para pistas de tipo tecno
22	<b>SwpPhase</b>	Modulador de fase con una potente resonancia
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsión de baja calidad con un modulador de repique
24	<b>Doubler</b>	Doblaje para pista vocal
25	<b>SFXlab</b>	Sonido de efecto especial para sintetizador
26	<b>SynLead2</b>	Sonido de reactor antiguo para línea solista de sintetizador
27	<b>Tekepiko</b>	Para frases musicales secuenciadas o líneas melódicas de guitarra con sordina
28	<b>Soliner</b>	Simula un grupo de cuerdas de tipo analógico
29	<b>HevyDrum</b>	Para una batería de rock duro
30 - 49	<b>EMPTY</b>	

## ■ Algoritmo DUAL MIC

Nº	Nombre	Comentario	Entrada L/R recomendada
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Para duetos	Voces
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus para voz principal	Voces
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Para armonías	Voces
3	<b>AG/Vo 1</b>	Crea un cierto carácter “callejero”	Guitarra acústica/Voz
4	<b>AG/Vo 2</b>	Distinto al AG/Vo 1 en cuanto al carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifica de forma agresiva el carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
6	<b>ShortDLY</b>	Sonido de retardo corto con un efecto de doblaje	Micrófonos
7	<b>FatDrum</b>	Para grabación de batería con un micro stereo en un punto único	Micrófonos
8	<b>BothTone</b>	Ajustado para hombre en el canal I y para mujer en el canal D	Voces
9	<b>Condnsr</b>	Simula el sonido de un micro condensador con una entrada de micro dinámico	Voces
10	<b>DuoAttack</b>	Chorus para voces solistas con enfatización en el ataque	Voces
11	<b>Warmth</b>	Sonido cálido y con un rango medio bastante prominente	Voces
12	<b>AM Radio</b>	Simula el sonido de una radio AM monoaural	Voces
13	<b>Pavilion</b>	Sonido de narración a través de megafonía	Voces
14	<b>TV News</b>	Sonido de presentador de TV	Voces
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Para baladas de piano y voz femenina	Voces/piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simula una sesión de jazz con sonido de baja calidad	Voces/piano
17	<b>Cntmprry</b>	Sonido limpio y envolvente	Voces/piano
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzDuo 1 para voz masculina	Voces/piano
19	<b>Ensemble</b>	Para guitarra con ataque furo y piano melodioso	Guitarra acústica/piano
20	<b>Enhanced</b>	Intensifica el sonido limpio y fuerte para baladas	Guitarra acústica/piano
21	<b>Warmy</b>	Modera los super agudos	Guitarra acústica/piano
22	<b>Strum+Vo</b>	Sonido grueso y suave con compensación de medios	Guitarra acústica/piano
23	<b>FatPlus</b>	Ensancha el rango medio	Guitarra acústica/piano
24	<b>Arp+Vo</b>	Sonido global sólido	Guitarra acústica/piano
25	<b>ClubDuo</b>	Simula el sonido de directo de una pequeña sala	Guitarras acústicas
26	<b>BigShape</b>	Intensifica la claridad global	Guitarras acústicas
27	<b>FolkDuo</b>	Sonido fresco y limpio	Guitarras acústicas
28	<b>GtrDuo</b>	Perfecto para duos de guitarra	Guitarras acústicas
29	<b>Bright</b>	Sonido brillante y afilado	Guitarras acústicas
30 - 49	<b>EMPTY</b>		

## ■ Algoritmo MASTERING

Nº	Nombre	Comentario
0	<b>PlusAlfa</b>	Intensifica la potencia global
1	<b>All-Pops</b>	Masterización convencional
2	<b>StWide</b>	Masterización de amplio rango
3	<b>DiscoMst</b>	Para sonido de pequeños clubes y salones
4	<b>Boost</b>	Para un sonido de tipo hi-fi
5	<b>Power</b>	Rango grave potente
6	<b>Live</b>	Añade un toque de sonido directo
7	<b>WarmMst</b>	Añade un toque de calor al sonido
8	<b>TightUp</b>	Añade un toque de dureza
9	<b>1930Mst</b>	Masterización de tipo años 30
10	<b>LoFi Mst</b>	Masterización de baja calidad (lo-fi )
11	<b>BGM</b>	Masterización para música de fondo o acompañamientos
12	<b>RockShow</b>	Produce un sonido de rock en directo
13	<b>Exciter</b>	Masterización lo-fi con una suave distorsión en el rango medio y agudo
14	<b>Clarify</b>	Ebfatiza los super agudos
15	<b>VocalMax</b>	Resalta las voces
16	<b>RaveRez</b>	Especial efecto de barrido que usa un filtro agudo
17	<b>FullComp</b>	Compresión fuerte en todo el rango de frecuencias
18	<b>ClearPWR</b>	Sonido potente con el rango medio enfatizado
19	<b>ClearDMS</b>	Intensifica la claridad y el espacio
20	<b>Maximizr</b>	Realza el nivel de presión sonora global
21 - 29	<b>EMPTY</b>	

## Efecto de envío/retorno

Nº	Nombre	Comentario
0	<b>VoChorus</b>	Chorus que añade color a las voces
1	<b>DeepDBL</b>	Doblaje profundo
2	<b>TightHal</b>	Reverb de salón con una calidad tonal dura
3	<b>LargeHal</b>	Simula la reverberación de un gran salón
4	<b>TrStudio</b>	Simula la reverberación de un estudio de ensayos
5	<b>VcxRev</b>	Ajustado para intensificar las voces
6	<b>RealPlat</b>	Simulación de reverb de muelles
7	<b>VinSprin</b>	Simula una reverberación de muelles analógica
8	<b>Delay3/4</b>	Retardo de corchea con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
9	<b>Natural</b>	Chorus con baja modulación para acompañamientos
10	<b>GtChorus</b>	Chorus para un sonido de guitarra débil
11	<b>Doubling</b>	Versátil efecto de doblaje
12	<b>Echo</b>	Retardo de tipo analógico
13	<b>Delay3/2</b>	Retardo de negra con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
14	<b>FastCho</b>	Chorus rápido
15	<b>DeepCho</b>	Versátil efecto chorus profundo
16	<b>ShortDLY</b>	Retardo corto muy versátil
17	<b>SoloLead</b>	Para frases musicales rápidas
18	<b>WarmyDly</b>	Simula un cálido retardo analógico
19	<b>EnhanCho</b>	Intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
20	<b>Detune</b>	Para instrumentos con fuertes armónicos como un piano electrónico o un sintetizador
21	<b>Whole*1</b>	Retardo de redonda sincronizado con el tempo del ritmo
22	<b>Delay2/3</b>	Retardo de tresillo de blancas sincronizado con el tempo del ritmo
23	<b>Delay1/4</b>	Retardo de semicorcheas sincronizado con el tempo del ritmo
24	<b>BrgtRoom</b>	Reverb de habitación con una calidad tonal dura
25	<b>SoftHall</b>	Reverb de salón con una calidad tonal suave
26	<b>SmallHal</b>	Simula la reverb de un salón pequeño
27	<b>LiveHous</b>	Simula la reverb de un pequeño espacio tipo club
28	<b>DarkRoom</b>	Reverb de habitación con una calidad tonal suave
29	<b>Tunnel</b>	Simula la reverberación de un tunel
30	<b>BigRoom</b>	Simula la reverb de un pabellón o gimnasio grande
31	<b>PowerSt.</b>	Reverb con puerta de ruidos
32	<b>BrgtHall</b>	Simula la reverb brillante de un salón de conciertos
33	<b>BudoKan</b>	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
34	<b>Ballade</b>	Para baladas lentas
35	<b>SecBrass</b>	Reverb para una sección de metales
36	<b>ShortPlt</b>	Reverb corta
37	<b>Dome</b>	Reverb de un gran estadio
38	<b>ClearSpr</b>	Reverb limpia con un tiempo de reverberación corto
39	<b>Dokan</b>	Simula la reverb de un aljibe de cerámica
40 - 59	<b>EMPTY</b>	

## Patrones rítmicos

En las columnas “canción” (Nº 35-234), los patrones normales y los de redobles están agrupados por estilos para una más fácil programación de las canciones rítmicas con el sistema FAST.

Por ejemplo, cuando introduzca la combinación  $(71+72+73)x2+(74+75+76)x2$ , creará de forma completa una parte rítmica de fusión de 16 compases. (La "V" en el nombre del patrón hace referencia a “estrofa” y “F” a “redoble”).

Nº	Nombre	Compás
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	Compás
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	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1VB	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
<b>Nº</b>	<b>Nombre</b>	<b>Compás</b>
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	EMPTY	0
508		
509	METRO34	1
510	METRO44	1

## Kits de batería/programas de bajo

### Kit de batería

Nº	Nombre
0	Standard
1	Basic
2	LiveRock
3	Analog
4	Light
5	Brush
6	Funk
7	Pop

### Programa de bajo

Nº	Nombre
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	Acoustic
4	SynthBS

## Tabla de instrumentos/nº nota MIDI

Parche	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Instrumento	Nº nota	Instrumento	Nº nota	Instrumento	Nº nota
<b>BD</b>	Bombo	36	Baqueta	37	Agogo grave	68
<b>SD</b>	Caja	38	Palmada	39	Agogo agudo	67
<b>CHH</b>	Hi-hat cerrado	42	Cencerro	56	Stick	33
<b>CRASH</b>	Plato crash	49	Conga grave	64	Bongo alto	60
<b>RIDE</b>	Plato ride	51	Conga aguda sorda	62	Bongo bajo	61
<b>OHH</b>	Hi-hat abierto	46	Conga aguda abierta	63	Metrónomo	34
<b>TOM1</b>	Timbal 1	50	Cup	53	Maracas	70
<b>TOM2</b>	Timbal 2	47	Pandereta	54	Timbala alta	65
<b>TOM3</b>	Timbal 3	43	Claves	52	Timbala grave	66

## Ficheros de la tarjeta SD

### ■ Carpeta PROJxxx

(xxx; 000-999 correspondiente al número de proyecto)

Contiene diversos datos para cada proyecto.

#### PRJDATA.ZIF

Ajustes de marcadores, parámetros de pista, efectos

#### RHYTHM.SEQ

Datos de canción rítmica/patrón rítmico

**TRACKx\_y.ZAF**

**Datos audio para cada pista/toma V**

(x; 0-7 correspondiente al número de pista 1-8, y; 0-9 al número de toma V 1-10)

■ **Carpeta SYS**

Contiene los ficheros relacionados con el sistema.

**MACPRM.ZIF**

Número del último proyecto editado

**SEQPLY.LST**

Datos de lista de reproducción

■ **SYSTEM.BIN**

Ajustes normales entre los proyectos de la tarjeta

\* **No cambie los nombres de los ficheros usando un lector/grabador convencional de tarjetas SD. Si estos ficheros tienen nombres distintos ya no podrán ser reconocidos por el MRS-8.**

---

## Implementación MIDI

---

1. Mensajes reconocidos

Ninguno.

2. Mensajes transmitidos

Estado	1°	2°	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 del volumen
BnH	7BH	00H	Todas las notas Off
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 de tarjetas SD]  
 Modelo MRS-8 Tabla de implementación MIFI

Fecha: 30 Jun. 2004  
 Versión: 1.00

Function ...		Transmite	Reconoce	Observaciones
Canal básico	Por defecto Modificado	1-16,OFF 1-16,OFF		Memorizado
Modo	Por defecto Mensajes Modificado	3 x *****		
Número de nota	Voz real	12-75 *****		
Velocidad Nota	ON Nota OFF	o x		
After Touch	de tecla de canal	x x		
Inflexión tonal		x		
Cambio de Control		7		Volumen
Cambio de progr.	Nº real	o *****		
Sistema exclusivo		x		
Sist. Común	1/4 secuenc. Pos. cancion Selec. canc. Afinación	o o x x		
Sistema tiemp.real	Reloj Ordenes	o o		
Mens. Aux.	Local ON/OFF All Notes OFF Sens.activa Reset	x o x x		
Notas		El mensaje MTC de cuarto de secuencia es transmitido.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY      Modo 2 : OMNI ON, MONO      o : Sí  
 Modo 3 : OMNI OFF, POLY      Modo 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

# INDICE ALFABETICO

## ■ Símbolos y números

(	79
)	79
+	79
X	79
← PTN	77

## ■ A

### ACORDE

Introducción de información de acorde (canción rítmica)	81
---------------------------------------------------------	----

Afinador cromático	114
--------------------	-----

### Ajuste de volumen

Canción rítmica	62, 75
Patrón rítmico	62, 76
Pista	55
Pre-conteo (grabadora)	43
Pre-conteo (sección rítmica)	90
Secuencia de batería/bajo	74

Algoritmo	92
-----------	----

Apagado	14
---------	----

## ■ B

Banco de parches	61
------------------	----

### Borrado

Eventos de canción rítmica	84
Proyecto	106
Rango de datos concreto (edición de pista)	47
Reproducción de secuencia de bajo	69
Reproducción de secuencia de batería	68
Toma V	51

BsPRG	83
-------	----

BsVOL	83
-------	----

## ■ C

Cambio de control	108
-------------------	-----

Canal MIDI	109
------------	-----

Canción rítmica	76
-----------------	----

Asignación de un nombre a una canción rítmica	87
Copia de una canción rítmica	86
Copia de un compás concreto	85
Importación desde otro proyecto	88
Introducción de información de acordes	81
Introducción de información de patrón con la entrada FAST	79
Introducción de información de patrón con la entrada por pasos	77
Introducción de otra información	83
Selección de una canción rítmica	76
Supresión de una canción rítmica	87

Trasposición de la canción rítmica completa	85
---------------------------------------------	----

Captura	53
---------	----

Conector MIDI OUT	108
-------------------	-----

Conexiones	12
------------	----

### Copia

Canción rítmica	86
-----------------	----

Patrón rítmico	75
----------------	----

Proyecto	106
----------	-----

Rango de datos concreto (canción rítmica)	85
-------------------------------------------	----

Rango de datos concreto (edición de pista)	45
--------------------------------------------	----

Toma V	51
--------	----

Cuantización	67, 70
--------------	--------

## ■ D

### Desplazamiento

de una toma V	51
---------------	----

de un rango de datos concreto	46
-------------------------------	----

DrKIT	83
-------	----

DrVOL	83
-------	----

Duración	72
----------	----

## ■ E

Edición de pista	44
------------------	----

Efecto de inserción	91, 92
---------------------	--------

Aplicar el efecto de inserción solo a la señal de monitorización	99
------------------------------------------------------------------	----

Asignación de un nombre a un programa	98
---------------------------------------	----

Edición de un programa	95
------------------------	----

Flujo de señal	94
----------------	----

Grabación/intercambio de un programa	98
--------------------------------------	----

Modificación del punto de inserción	93
-------------------------------------	----

Selección de un programa	93
--------------------------	----

Efecto de envío/retorno	91, 100
-------------------------	---------

Asignación de un nombre a un programa	102
---------------------------------------	-----

Edición de un programa	100
------------------------	-----

Grabación/intercambio de programas	101
------------------------------------	-----

Programa	100
----------	-----

Selección de un programa	100
--------------------------	-----

Efecto de masterización	29
-------------------------	----

Efectos	91
---------	----

Importación desde otro proyecto	102
---------------------------------	-----

Encendido	14
-----------	----

Enlace stereo	60
---------------	----

Entrada FAST	79
--------------	----

### Entrada por pasos

Patrón rítmico	70, 71
----------------	--------

Canción rítmica	77
-----------------	----

EQ	26, 59
----	--------

EV→	83
-----	----

Especificaciones técnicas	123
---------------------------	-----

Evento ..... 83

**■ F**

**Función de afinador** ..... 114  
 Uso del afinador cromático ..... 114  
 Uso de otros tipos de afinación ..... 115  
**Función de grabación rítmica** ..... 42  
**Función de localización** ..... 35  
**Función de marcador** ..... 35  
 Ajuste de un marcador ..... 35  
 Desplazamiento de un marcador ..... 36  
 Supresión de un marcador ..... 36  
**Función de repetición A-B** ..... 36  
**Fundido de entrada/salida**  
 Rango de datos concreto ..... 48

**■ G**

**Grabación**  
 ¡A grabar! ..... 15  
 Grabación de la primera pista ..... 20  
 Remezcla ..... 29  
 Sobredoblaje ..... 25  
**Grabadora** ..... 8, 32

**■ I**

**Implementación MIDI** ..... 143  
**Importación**  
 Patrón/canción rítmica desde otro proyecto .. 88  
 Programa desde otro proyecto ..... 102  
 Toma V desde otro proyecto ..... 52  
**Información de acordes**  
 Canción rítmica ..... 81  
 Patrón rítmico ..... 73  
**Inicio/parada/continuación** ..... 110  
**Intercambio** ..... 53  
**Introducción en tiempo real**  
 Secuencia de bajo ..... 69  
 Secuencia de batería ..... 67  
**Inserción de las pilas** ..... 13  
**Inversión de un rango de datos específico (edición de pista)** ..... 49

**■ K**

**Kit de batería** ..... 61, 142  
 Cambio del kit de batería ..... 64  
 Canal MIDI ..... 109

**■ L**

**Lista de reproducción** ..... 111

**■ M**

**Mayor / Menor**  
 Entrada de información de acordes en un patrón rítmico ..... 73  
 Elección de la escala para reproducción con los parches ..... 65  
**Marca** ..... 35  
**Medidor de nivel** ..... 116  
**Metrónomo** ..... 89  
**Mezclador** ..... 9, 55  
**MIDI** ..... 108  
 Cambio de control ..... 108  
 Canal MIDI de batería/bajo ..... 109  
 Código de tiempo MIDI (MTC) ..... 110  
 Inicio/parada/continuación ..... 110  
 Modificación de los ajustes MIDI ..... 108  
 Puntero de posición de canción ..... 110  
 Reloj de temporización ..... 109  
**Modo de patrón rítmico** ..... 62  
**Modo de canción rítmica** ..... 62  
**Módulo de efectos** ..... 92

**■ N**

**Nivel de grabación** ..... 15, 22  
**Nota On/Off** ..... 108

**■ O**

**Org Root** ..... 73  
**OrgChord** ..... 74

**■ P**

**Panel frontal** ..... 10  
**Panel trasero** ..... 11  
**Panorama** ..... 26, 27, 90  
**Parámetros de efectos** ..... 95, 125  
**Parámetros de pista** ..... 59  
**Parche**  
 Modificación de la sensibilidad de los parches ..90  
**Patrón rítmico** ..... 62, 140  
 Ajuste del volumen de la secuencia de batería/bajo 74  
 Asignación de un nombre a un patrón rítmico . 75  
 Borrado de un patrón rítmico ..... 76  
 Copia de un patrón rítmico ..... 75  
 Entrada por pasos ..... 70, 71  
 Introducción de información de acordes ..... 73  
 Introducción en tiempo real ..... 67, 69  
 Selección de un patrón rítmico ..... 63  
**Pre-conteo o claqueta**  
 Modificación de la duración (sección rítmica) . 89  
 Selección de la función de claqueta (grabador) 43  
**Pinchado/despinchado** ..... 37  
 Pinchado/despinchado automático ..... 37

Pinchado/despinchado manual ..... 37

**Pista** ..... 8

Pista de bajo ..... 19, 55

Pista de batería ..... 19, 55

Pista master ..... 9, 30, 38

    Remezcla a pista master ..... 39

    Reproducción ..... 39

Problemas relacionados con el ritmo ..... 121

Problemas relacionados con el MIDI/  
sincronización ..... 121

Problemas relacionados con la grabación ... 120

Problemas relacionados con la reproducción 120

Problemas relacionados con los efectos .... 121

**Programa**

    Efecto de envío/retorno ..... 100

    Efecto de inserción ..... 92

Programa de bajo ..... 61, 142

    Cambio ..... 64

    Canal MIDI ..... 109

Programa de efectos ..... 93, 134

Proyecto ..... 104

PTN ..... 83

Puntero de posición de canción ..... 110

Punto de entrada ..... 37

Punto de salida ..... 37

■ R

Rango ..... 65

Reloj de temporización ..... 109

Remezcla ..... 29, 39

Reproducción repetida ..... 36

ROOT ..... 83

■ S

Sección de control ..... 11

Sección de entrada ..... 10

Sección de efectos ..... 10

Sección de fader ..... 11

Sección de pantalla ..... 11

    Ajuste de contraste/retroiluminación ..... 116

Sección de transporte ..... 11

Sección rítmica ..... 9, 10, 61

    Cambio del volumen del metrónomo ..... 89

    Modificación de la duración del pre-conteo ... 89

    Modificación de la sensibilidad de los parches 90

    Visualización de la capacidad de memoria restante 90

Secuencia de bajo ..... 62

Secuencia de batería ..... 62

Sensibilidad de entrada ..... 15, 25

Sobredoblaje ..... 25

Supresión

    Antes/después de un rango concreto (edición de pista)  
    47

    Canción rítmica ..... 87

    Patrón rítmico ..... 76

■ T

Tabla de implementación MIDI ..... 144

Tarjeta SD

    Ficheros almacenados ..... 142

    Inicialización ..... 118

    Inserción ..... 13

    Intercambio ..... 117

    Verificación de la capacidad restante ..... 118

Teclas de estado ..... 23

Tempo

    Información del tempo (canción rítmica) ..... 83

    Modificación del tempo ..... 19, 63

Tick ..... 35

Timsig ..... 83

Toma V ..... 32

    Borrado ..... 51

    Cambio ..... 32

    Copia ..... 51

    Desplazamiento ..... 51

    Importación desde otro proyecto ..... 52

    Intercambio ..... 52

    Renombrado ..... 32

■ V

Volcado ..... 40



**ZOOM CORPORATION**

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-8 5005-1