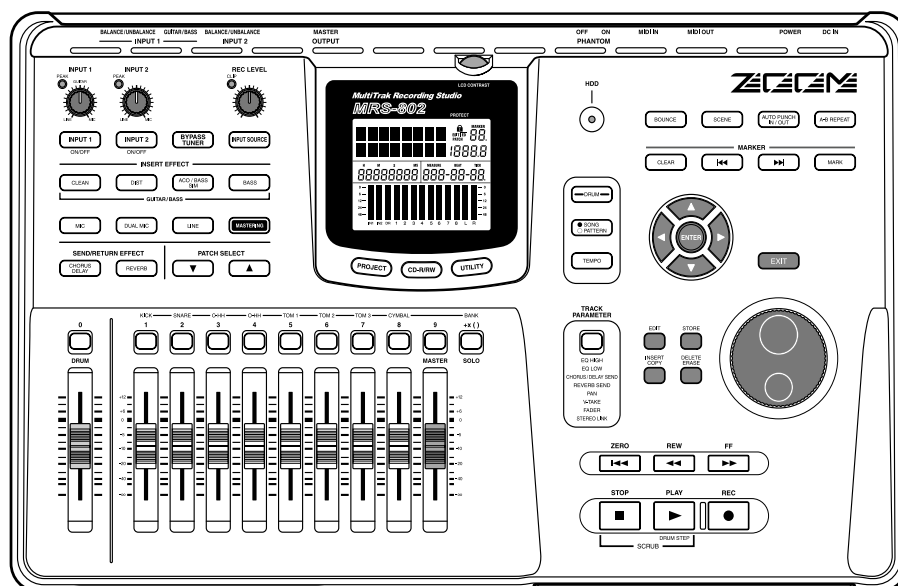


MultiTrak Recording Studio

MRS-802



Manual de instrucciones



© ZOOM Corporation

Prohibida la reproducción de este manual, completa o parcial, por cualquier medio

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



Warning

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



Caution

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

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos de seguridad para asegurarse un funcionamiento sin problemas con el MRS-802.

Alimentación



Warning

El MRS-802 recibe la corriente del adaptador CA que viene con el aparato. Para evitar averías y riesgos, no utilice ningún otro tipo de adaptador CA.

Cuando utilice el MRS-802 en otra zona con un voltaje diferente, consulte con su distribuidor local ZOOM el tipo de adaptador CA que debe utilizar.

• Acerca de la conexión a tierra



Caution

Dependiendo de las condiciones de la instalación, es posible que note una ligera descarga eléctrica cuando toque una pieza metálica del MRS-802. Si quiere evitar esto totalmente, conecte a tierra la unidad por medio del tornillo que está en la parte inferior a una buena fuente exterior de conexión a tierra.

Para evitar el riesgo de accidentes, nunca utilice uno de los siguientes elementos como conexión a tierra:

- Tuberías de agua (riesgo de descargas eléctricas)
- Tuberías de gas (riesgo de explosión)

- Cables de teléfono o conexiones a tierra de cables eléctricos (riesgo en caso de tormentas)

• Entorno



Caution

Evite utilizar el MRS-802 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

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

• Manejo



Caution

El MRS-802 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.

• Alteraciones



Caution

No abra nunca la carcasa del MRS-802 ni trate de modificar este dado que eso puede producir daños en la unidad.

• Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Caution

Antes de conectar y desconectar cables, apague siempre el MRS-802 y todos los demás equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables y el adaptador CA.

• Volumen



Caution

No utilice demasiado tiempo el MRS-802 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

• Unidad CD-R/RW



Caution

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

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el MRS-802 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-802 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-802, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y pueden dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el MRS-802. 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-802 pueden perderse debido a averías u operaciones incorrectas. Haga una copia de seguridad de sus datos para evitarse problemas.

• Derechos de autor (Copyright)

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

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

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

Índice

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD 2

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	2
Precauciones de uso	3

Introducción 7

Resumen general	7
Introducción al MRS-802	9
Sección de grabación	9
Sección rítmica	10
Sección de mezclador	10
Sección de efectos	10
Sección de unidad CD-R/RW	10

Partes del MRS-802 12

Panel superior	12
Panel trasero	14
Panel frontal	14

Conexiones 15

Instalación de la Unidad CD-R/RW 17

Escucha de las Canciones Demo 19

Estado de protección de las canciones Demo .	19
Encendido	19
Selección de la canción Demo	19
Reproducción de la canción Demo	20
Apagado (cierre)	20

Recorrido rápido 21

Paso 1: Preparativos	21
1.1 Creación de un nuevo proyecto	21
1.2 Selección de un patrón de ritmos	22
Paso 2: Grabación de la primera pista	24
2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada	24
2.2 Aplicación del efecto de inserción	24
2.3 Selección de una pista y grabación	25
Paso 3: Sobredoblaje	27
3.1 Ajustes de la sensibilidad de entrada y efecto de inserción	27
3.2 Selección de una pista y grabación	27
Paso 4: Remezcla	28
4.1 Preparativos para la remezcla	28
4.2 Ajuste de volumen, panorama y EQ	28
4.3 Aplicación de efecto de envío/retorno	29
4.4 Uso del efecto de inserción de masterización ..	31
4.5 Remezcla en la pista master	31

Referencia [Grabadora] 33

Uso de las tomas-V	33
Cambio de tomas-V	33

Edición de nombres de tomas-V	33
Desplazamiento a un punto concreto de la canción (Función Locate)	35
Regrabación sólo de una región concreta (Función Punch-in/out)	35
Uso del pinchado/despinchado manual	35
Uso del pinchado/despinchado automático	36
Grabación de varias pistas en una pista master (Función Mixdown)	37
Acerca de la pista master	37
Pasos para la remezcla	37
Reproducción de la pista master	38
Combinación de múltiples pistas en otra pista (Volcado)	39
Cómo funciona el volcado	39
Ajustes del volcado	39
Ejecución de la grabación por volcado	40
Grabación del sonido de percusión (Grabación de Ritmos)	41
Asignación de marcas dentro de una canción (Función Marker)	42
Ajuste de una marca	42
Localización de una marca	43
Borrado de una marca	43
Reproducción repetida del mismo pasaje (Repetición A-B)	44
Localización de una posición concreta (Función Scrub/Preview)	44
Uso de las funciones de barrido/previsualización ...	44
Cambio de los ajustes de la función de barrido	45

Referencia [Edición de Pista] 46

Edición de un rango de datos	46
Pasos de edición básicos para la edición de rango .	46
Copia de un rango específico de datos	47
Desplazamiento de un rango específico de datos ..	48
Borrado de un rango concreto de datos	49
Retoque de un rango de datos	49
Fundido de entrada/salida en un rango concreto de datos	50
Inversión de un rango de datos	51
Cambio de duración de un rango de datos	51
Edición usando tomas-V	53
Pasos básicos de edición de tomas-V	53
Borrado de una toma-V	54
Copia de una toma-V	54
Desplazamiento de una toma-V	54
Intercambio de tomas-V	55
Captura de pista e intercambio	55
Captura de una pista	55
Intercambio de datos de pista y datos capturados ..	56

Referencia [Bucle de frases musicales] . . 57

¿Qué tipo de frases musicales se pueden usar? .	57
Carga de una frase musical	58
Pasos básicos de carga de frase	58
Importación de una toma-V del proyecto activo	58
Importación de un archivo WAV/AIFF	59
Importación de una frase musical de un proyecto diferente	60
Ajuste de parámetros de frase	61
Copia de una frase	62
Creación de un bucle de frase	63
Acerca de la entrada FAST de bucle de frase	63
Grabación de un bucle de frase en una pista	65

Referencia [Mezclador] 67

Acerca del mezclador	67
Funcionamiento básico del mezclador de entrada .	68
Asignación de señales de entrada a pistas	68
Ajuste de profundidad de efecto de envío/retorno . .	69
Ajuste de panorama/balance	70
Funcionamiento básico del mezclador de pista 71	
Ajuste del volumen/panorama/EQ	71
Ajuste de profundidad de los efectos de envío/retorno .	72
Enlace de canales par/impar (enlace stereo)	73
Uso de la función solo	74
Almacenamiento/carga de ajustes de mezclador (Función Scene)	74
Almacenamiento de una escena	74
Carga de una escena grabada	75
Cambio automático de escenas	75
Borrado de determinados parámetros de una escena .	76

Referencia [Ritmos] 77

Acerca de la sección de ritmos	77
Kits de batería	77
Patrones de ritmos	77
Canciones rítmicas	77
Modo de patrón de ritmo y modo de canción rítmica . .	78
Sincronización de la sección de grabación y de la sección de ritmos	78
Reproducción de patrones de ritmos	78
Selección y reproducción de un patrón de ritmos . .	78
Cambio del tempo del patrón de ritmos	79
Cambio del kit de batería	79
Creación de una canción rítmica	80
Selección de una canción rítmica	80
Introducción de datos de patrón	81
Introducción por pasos	81
Introducción FAST	83
Introducción de otros eventos de datos	86
Reproducción de una canción rítmica	87
Edición de una canción rítmica	88
Copia de una región de compases específica	88
Copia de una canción rítmica	88
Borrado de una canción rítmica	89

Asignación de un nombre a una canción rítmica	89
Creación de un patrón de ritmos original	90
Preparativos	90
Entrada por pasos	91
Entrada en tiempo real	93
Edición de un patrón de ritmos	94
Ajuste del balance del volumen de percusión	94
Copia de un patrón de ritmos	95
Edición del nombre de un patrón	95
Borrado de un patrón de ritmos	96
Importación de patrones de ritmos y canciones rítmicas de otro proyecto	96
Edición de distintos ajustes de la sección rítmica	97
Procedimiento básico	97
Cambio de duración de la claqueta de entrada	97
Cambio del volumen del metrónomo	98
Especificación del dinamismo de sonido	98
Comprobación de la cantidad restante de memoria .	98

Referencia [Efectos] 99

Acerca de los efectos	99
Efectos de inserción	99
Efectos de envío/retorno	99
Uso del efecto de inserción	100
Acerca de los programas de efectos de inserción . .	100
Cambio de la posición de inserción del efecto de inserción	101
Selección del programa para el efecto de inserción	101
Edición del programa del efecto de inserción	103
Almacenamiento de un programa de efectos de inserción	105
Edición del nombre de un programa de efectos de inserción	105
Aplicación del efecto de inserción sólo a la señal de monitorización	106
Uso de los efectos de envío/retorno	107
Acerca de los programas de efectos de envío/retorno	107
Selección de un programa de efectos de envío/retorno	107
Edición de un programa de efectos de envío/retorno	108
Almacenamiento de un programa de efectos de envío/retorno	109
Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno	109
Importación de programas de otro proyecto .	110

Referencia [Creación de un CD] 111

Registro de datos audio	111
Acerca de los discos CD-R/RW	111
Grabación de datos audio por proyecto	112
Grabación de datos audio por álbum	113
Reproducción de un CD de audio	115

Borrado de un disco CD-RW	117
Finalización de un disco CD-R/RW	118
Carga de datos desde un CD de audio	119
Copia de seguridad y restauración	119
Grabación de un único proyecto en	
un disco CD-R/RW	119
Grabación de todos los proyectos en	
un disco CD-R/RW	121
Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW ..	122

Referencia [Proyectos] 124

Acerca de los proyectos	124
Operaciones con proyectos	124
Procedimiento básico	124
Carga de un proyecto	125
Creación de un nuevo proyecto	125
Comprobación del tamaño del proyecto/capacidad	
disponible de disco duro	125
Duplicado de un proyecto	126
Borrado de un proyecto	126
Edición del nombre de proyecto	127
Protección/desprotección de un proyecto	127

Referencia [MIDI] 128

Acerca del MIDI	128
Lo que se puede hacer con el sistema MIDI	128
Ajustes relacionados con el sistema MIDI ...	129
Procedimiento básico	129
Ajuste del canal MIDI de kit de percusión	130
Especificación de la transmisión de mensajes de	
Reloj de Sincronización	130
Especificación de la transmisión de mensajes de	
Puntero de Posición de Canción	131
Especificación de la transmisión de mensajes	
de Inicio/Parada/Continuación	131
Uso del reproductor SMF	131
Lectura de un SMF sobre un proyecto	131
Selección de destino de salida SMF	132
Reproducción SMF	134

Referencia [Otras Funciones] 135

Cambio de la función del pedal	135
Uso de la función de afinador	136
Cambio del tipo de indicación del medidor	
de nivel	137
Mantenimiento del disco duro	137
Procedimiento básico de mantenimiento	137
Verificación/restauración de la integridad de datos	
en el disco duro interno (ScanDisk)	138
Sobregrabación de los datos de archivos de sistema	
(Factory Initialize)	138
Formateo del disco duro (All Initialize)	138
Mantenimiento del disco duro usando el CD-ROM	
incluido	139
Conexión a un ordenador con una tarjeta opcional	139

Apéndice 141

Especificaciones del MRS-802	141
Resolución de problemas	142
Problemas durante la reproducción	142
Problemas durante la grabación	142
Problemas con los efectos	142
Problemas con la sección de ritmos	143
Problemas con el sistema MIDI	143
Problemas con la unidad CD-R/RW	144
Otros problemas	144
Tipos de efectos/Lista de parámetros	145
Efecto de inserción	145
Efecto de envío/retorno	153
Lista de programas de efectos	154
Efecto de inserción	154
Efecto de envío/retorno	158
Listado de patrones de ritmos	159
Listado de kits de percusión	161
Tabla de Instrumentos/Número de Nota MIDI	161
Listado de frases musicales	163
Contenido del disco duro del MRS-802	164
Compatibilidad con la serie MRS-1044/MRS-1266	164
Implementación MIDI	166
Tabla de Implementación MIDI	167

ÍNDICE ALFABÉTICO 168

Introducción

Resumen general

Gracias por comprar el **estudio de grabación multipistas ZOOM MRS-802** (al que haremos referencia a partir de ahora como "**el MRS-802**"). El MRS-802 es un workstation de audio digital con las siguientes características:

■ Reúne todas las funciones necesarias para la completa producción musical

El MRS-802 pone en sus manos todas las funciones necesarias para la producción musical de nivel profesional: grabadora de disco duro, caja de ritmos, mezclador digital, efectos, unidad CD-R/RW y mucho más. Desde la creación de pistas rítmicas hasta la grabación multipistas, remezcla y “tostado” de un CD audio, el MRS-802 le permite hacer todo.

■ Grabadora 8-pistas x 10-tomas

La sección de grabación le ofrece ocho pistas mono y una pista master stereo para la remezcla. Dado que cada pista tiene diez pistas virtuales (tomas-V), puede grabar múltiples tomas para las partes importantes como voces o solos de guitarra y elegir más adelante la mejor.

También dispone de una amplia gama de funciones de edición que le permiten copiar o mover datos de audio. Las funciones especiales incluyen la inversión de datos y el estiramiento/compresión del tiempo. También es posible el intercambio y copia de datos entre pistas regulares y la pista principal.

■ Función de volcado que le permite la grabación ping-pong de ocho pistas simultáneamente

La función de volcado hace que sea más sencillo el consolidar múltiples pistas en una o dos pistas con solo unas pocas pulsaciones de teclas. Incluso cuando no disponga de pistas vacías, puede añadir las partes de la sección rítmica y volcar el resultado a dos tomas-V. Si elige la pista master como destino del volcado, puede hacer una remezcla interna sin usar ninguna de las pistas regulares o tomas-V.

■ Función bucle de frase musical para el pegado de material audio

Usando datos audio grabados o archivos de audio procedentes de un CD-ROM, puede crear “bucles de frase musical”, como por ejemplo redobles de batería y riffs de guitarra. Puede programar fácilmente la secuencia de reproducción y el conteo de repeticiones de esas frases musicales y registrarlas en cualquier pista o toma-V como datos de audio.

■ Puede usar la sección rítmica como una guía de ritmo o acompañamiento

La sección rítmica le ofrece más de 400 tipos de patrones de acompañamiento usando el generador de sonidos de percusión interno. Puede usar esto como un ritmo guía independiente o sincronizado con la grabadora. También puede programar una secuencia de reproducción de patrones para crear el acompañamiento de una canción completa. Además del sistema convencional de entrada por pasos, el MRS-802 le ofrece un innovador concepto llamado entrada FAST desarrollado por ZOOM que le permite crear canciones rápidamente con una serie de sencillos pasos.

■ La sección de mezclador permite funcionamiento automatizado

El mezclador digital interno puede manejar 8 pistas y el canal de percusión. Los ajustes de nivel, panorama y ecualización pueden ser registrados como “escenas” separadas. En cualquier momento puede cargar manualmente una escena grabada, o puede hacer que cambien automáticamente en el punto que quiera dentro de una canción.

■ Efectos versátiles

El MRS-802 dispone de “efectos de inserción” que puede insertar en una ruta de señal específica, y “efectos de envío/retorno” que puede usar mediante el bucle de envío/retorno del mezclador. Puede usar estos efectos de muchas maneras, desde para modificar el tono mientras graba una pista, hasta para el procesado espacial o masterización durante la remezcla.

■ Unidad CD-R/RW

Después de que haya creado una remezcla en la pista master podrá grabarla fácilmente en un disco CD-R o CD-RW usando la unidad incorporada. Esto es muy útil para crear CDs de audio y copias de seguridad de los datos que haya grabado.

La versión del MRS-802 sin unidad CD-R/RW interna le permite instalar la unidad opcional CD-01 posteriormente, para que disponga así de las mismas posibilidades que en el modelo integrado.

Para sacar todo el partido de las versátiles funciones del MRS-802 y garantizarse un uso sin problemas, lea completamente este manual. Conserve este manual en un lugar seguro junto con la tarjeta de garantía.

Introducción al MRS-802

El MRS-802 se divide internamente en las cinco secciones siguientes:

- **Sección de grabación**

Graba y reproduce audio.

- **Sección rítmica**

Usa la unidad de percusión interna para reproducir ritmos.

- **Sección de mezclador**

Mezcla las señales de la sección de grabación y rítmica, para darles salida a través de las conexiones de salida stereo y para su remezcla en pistas master específicas.

- **Sección de efectos**

Procesa señales de entrada o señales de la sección de mezclador. El MRS-802 tiene dos tipos de efectos: un efecto de inserción que puede insertar en una ruta de señal concreta, y un efecto de envío/retorno que usa el bucle de envío/retorno de la sección de mezclador.

- **Sección de unidad CD-R/RW**

Le permite “tostar” un CD de audio usando el contenido de las pistas master, o leer material audio de CDs y CD-ROMs.

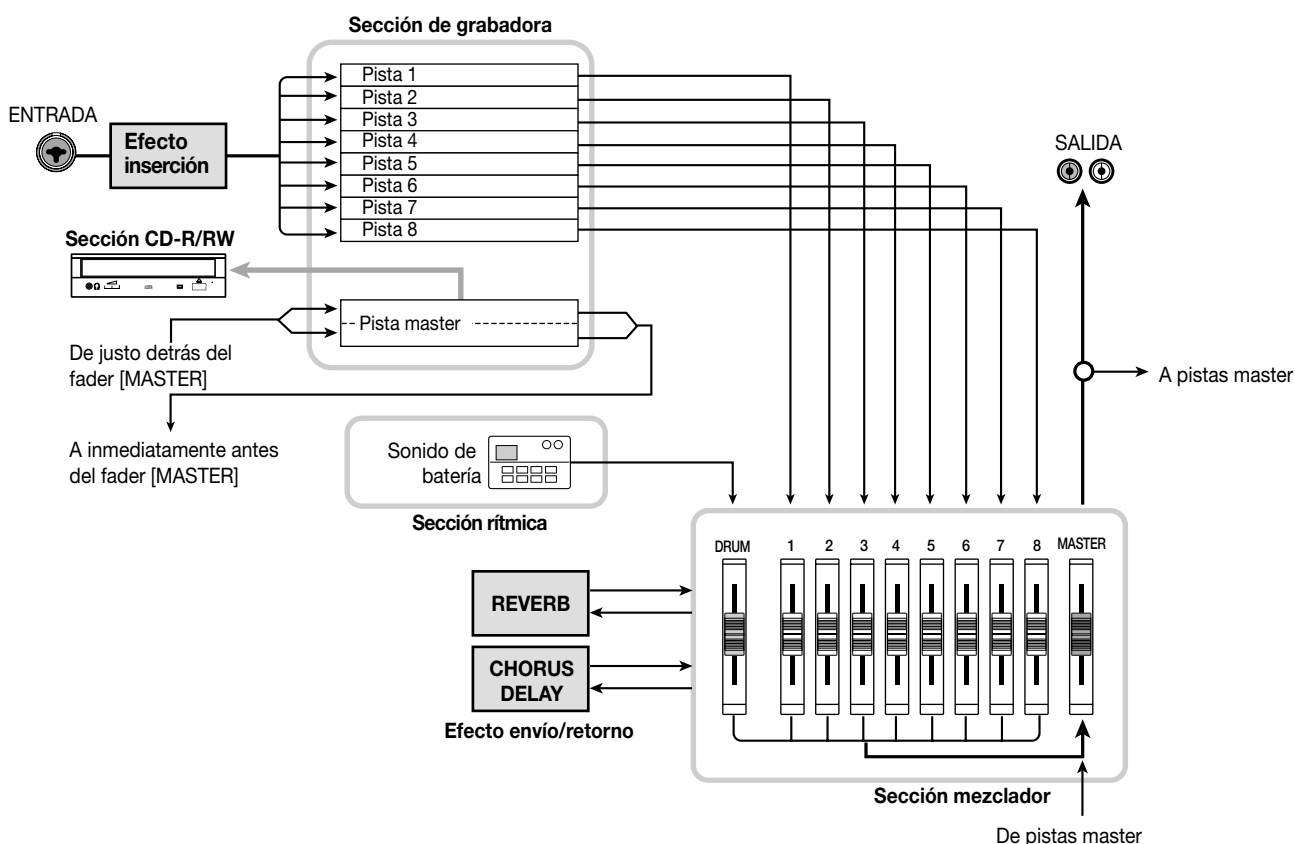
El diagrama de abajo le muestra la relación y el flujo de señal entre cada sección.

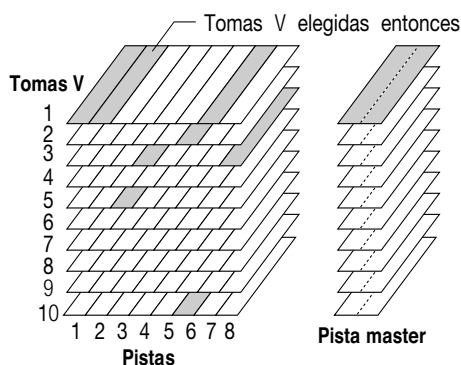
Ahora vamos a echar un vistazo más detallado a cada sección.

Sección de grabación

La sección de grabación del MRS-802 tiene ocho pistas mono (pistas 1 - 8). (Una “pista” es una sección separada para la grabación de datos de audio). Puede grabar hasta dos pistas a la vez y puede reproducir simultáneamente hasta ocho.

Cada pista tiene diez pistas virtuales intercambiables (llamadas “tomas-V”). En cada pista puede elegir una toma-V para la grabación/reproducción. Por ejemplo, puede grabar solos de guitarra en varias tomas-V y más adelante compararlos para escoger la mejor.

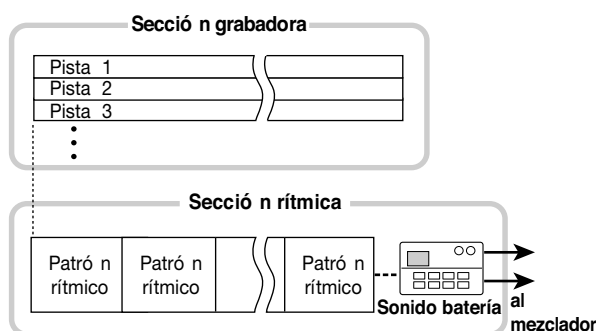




La sección de grabación también le ofrece un grupo de pistas stereo separadas de las pistas normales de grabación/reproducción 1 - 8. Son las llamadas pistas master. Estas pistas master se usan para las remezclas y también para albergar el material que se va a usar para crear un CD audio.

Sección rítmica

La sección rítmica del MRS-802 le ofrece 511 patrones de acompañamiento (llamados “patrones rítmicos”) que usan el generador de sonidos de percusión interno. De fábrica vienen preprogramados más de 400. Los patrones rítmicos se pueden reproducir de forma independiente o sincronizados con la grabadora.



Puede asignar el orden de reproducción que quiera a estos patrones de ritmo y ajustar su tempo para crear el acompañamiento rítmico de una canción completa. (A esto se le conoce como “canción rítmica”). Puede crear hasta 10 canciones rítmicas, pero solo puede elegir una a la vez para su reproducción.

Aviso

- También puede editar un patrón de ritmos o crear uno original.
- Si quiere, puede procesar estos patrones y canciones rítmicas con los efectos de inserción y grabarlos después en las pistas de audio.

Sección de mezclador

Las señales de las pistas 1 - 8, y los sonidos de percusión son enviados a canales separados del mezclador para el ajuste individual de su volumen y tono y para crear una mezcla stereo. Para cada pista puede controlar los siguientes parámetros de forma independiente:

- Volumen
- Panorama
- Ecualización de 2 bandas
- Nivel de envío a los efectos de envío/retorno
- Anulación activada/desactivada
- Cambio de toma-V (salvo para la pista de percusión)

Sección de efectos

El MRS-802 le ofrece dos tipos de efectos: de inserción y de envío/retorno. Estos efectos, que pueden ser usados simultáneamente, tienen las siguientes características.

■ Efectos de inserción

Este efecto se puede insertar en uno de los tres puntos siguientes de la ruta de señal.

- (1) Inmediatamente después del conector de entrada
- (2) En el canal que quiera del mezclador
- (3) Inmediatamente antes del fader [MASTER]

Por defecto la posición elegida es la (1) (inmediatamente después del conector de entrada).

Cuando cambia el ajuste a (2), sólo una pista seleccionada o el sonido de percusión será procesada por el efecto.

Cuando cambie el ajuste a (3), podrá procesar la mezcla final stereo. Este ajuste es muy útil para procesar la señal de toda la canción completa durante la remezcla.

■ Efectos de envío/retorno

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

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

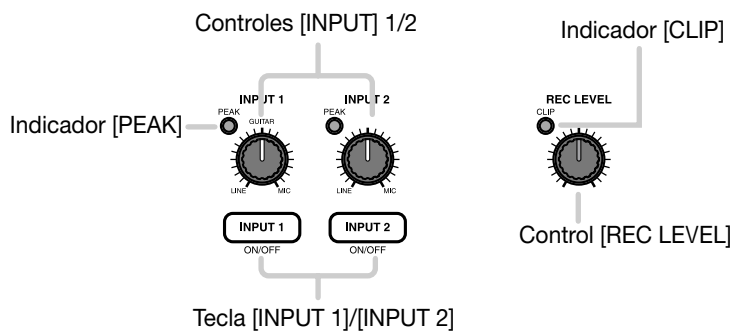
Partes del MRS-802

Panel superior

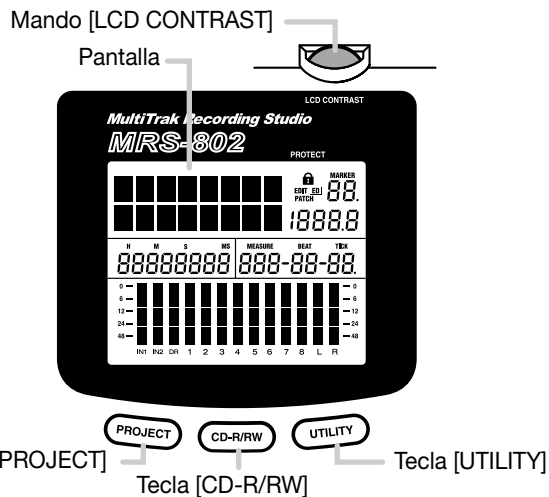
En este manual, los nombres de faders, mandos y otros controles de la unidad aparecen entre corchetes [].



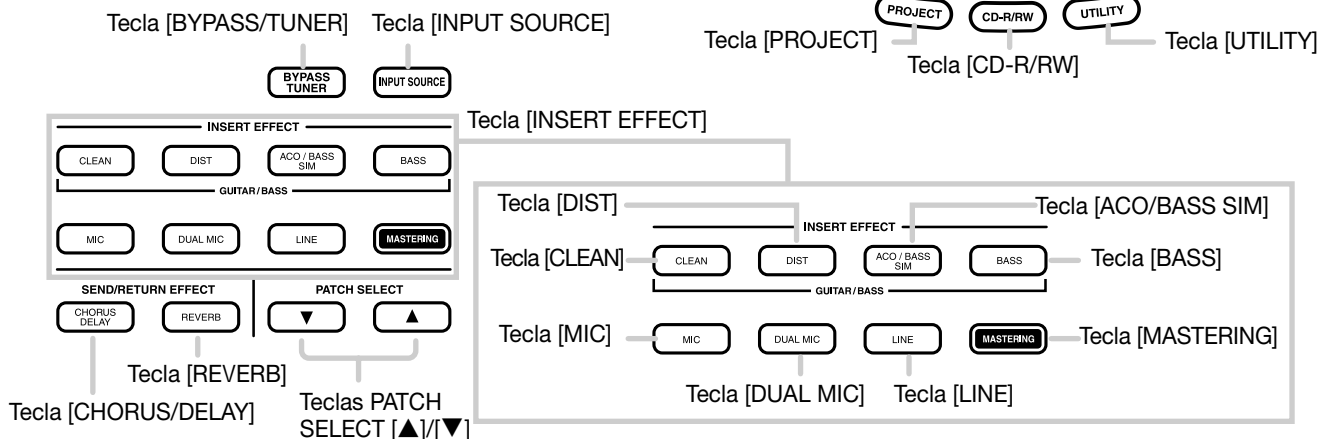
Sección entrada



Sección de pantalla

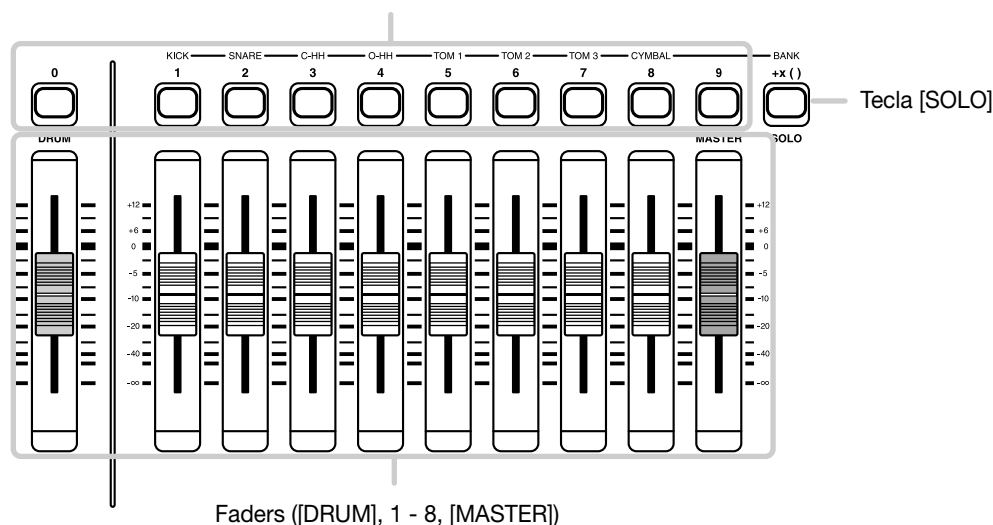


Sección efectos

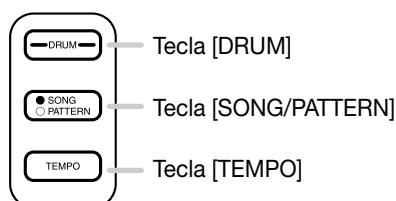


Sección faders

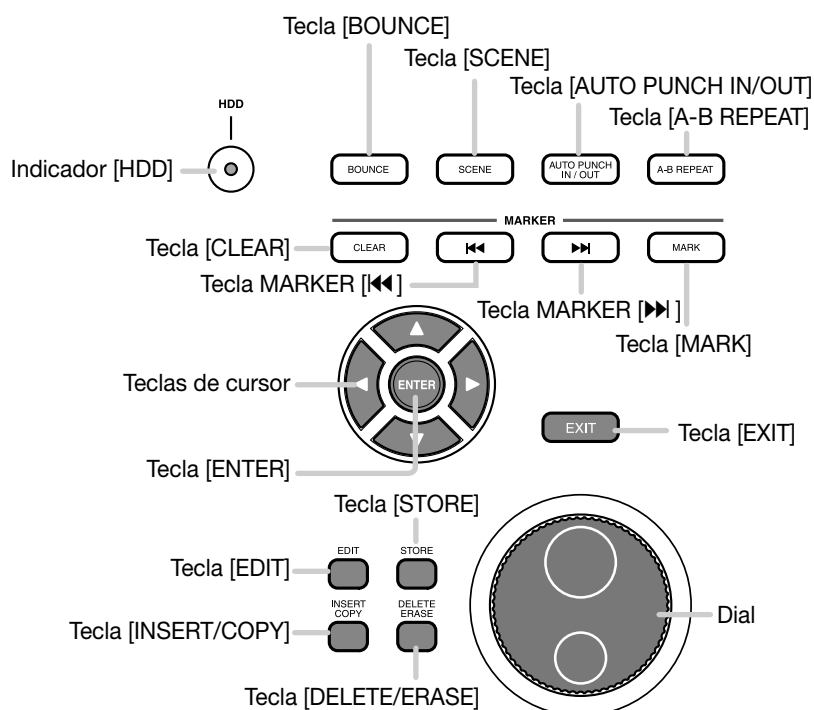
Teclas de estado ([DRUM], 1 - 8, [MASTER])



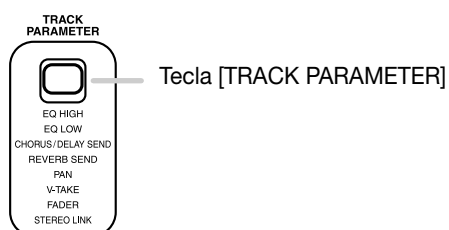
Sección rítmica



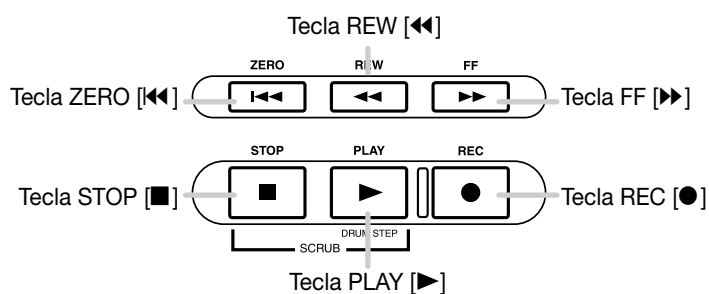
Sección control



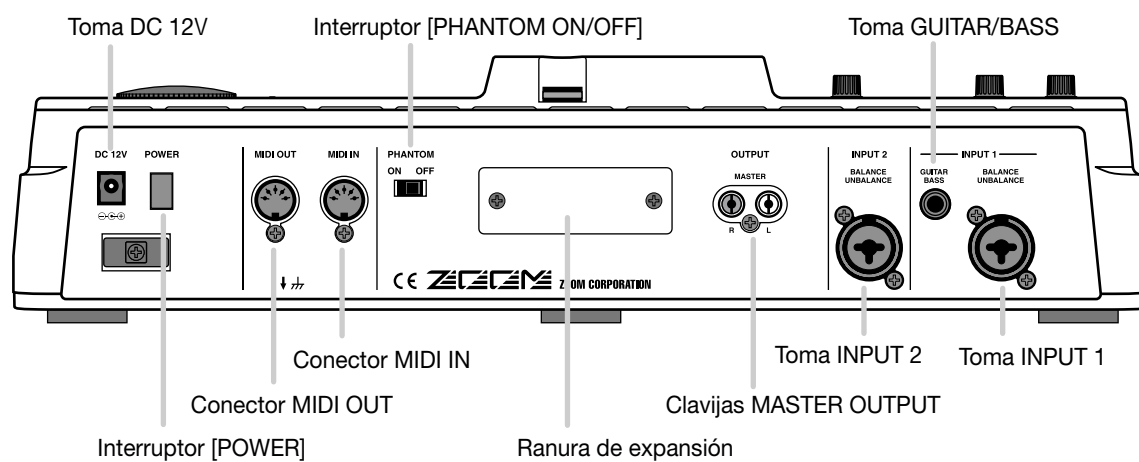
Sección parámetros pista



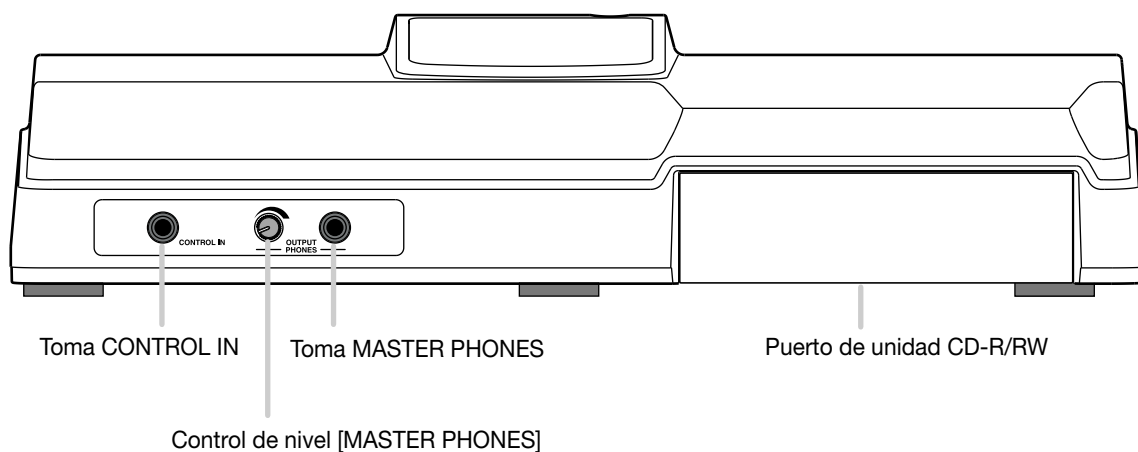
Sección transporte



Panel trasero

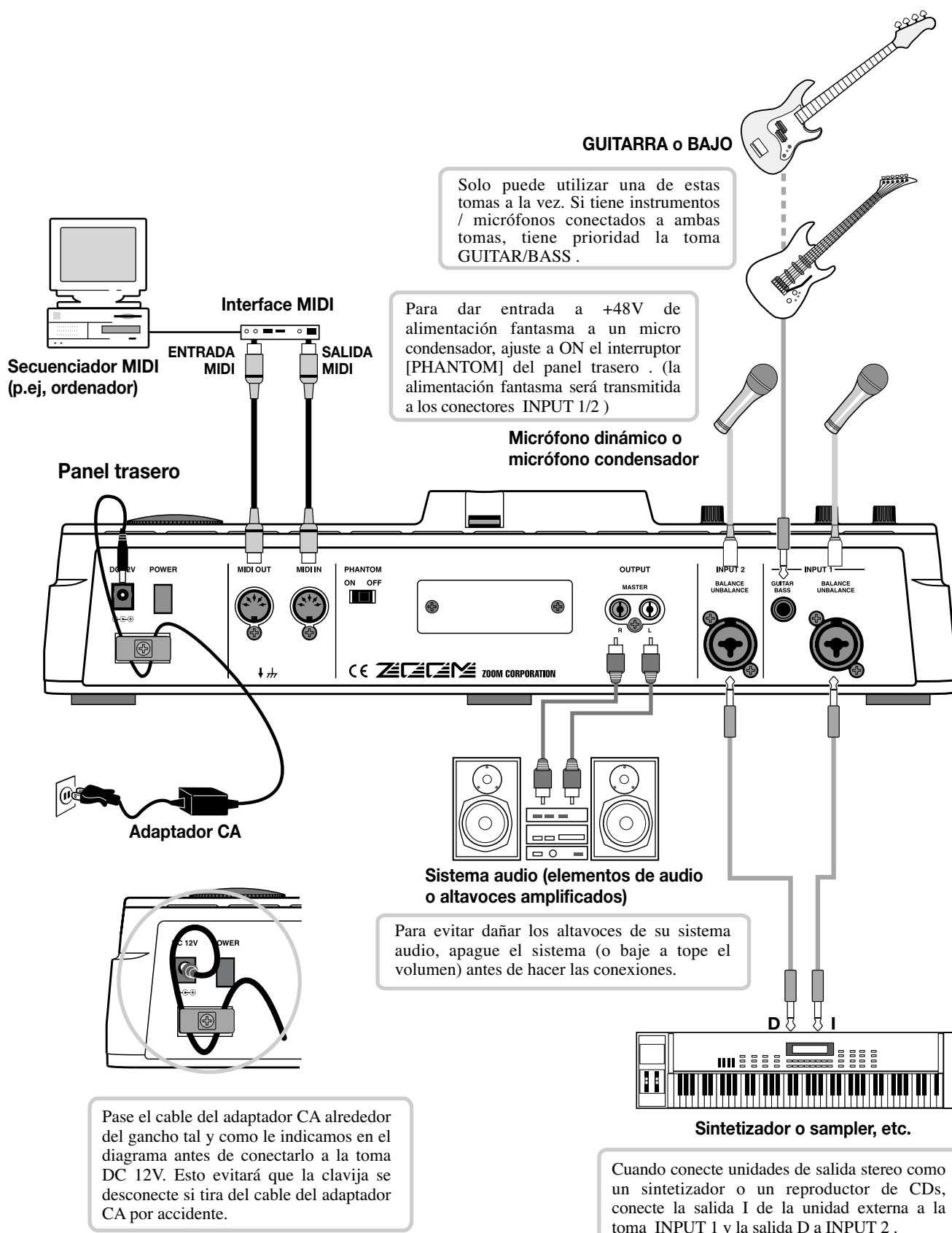


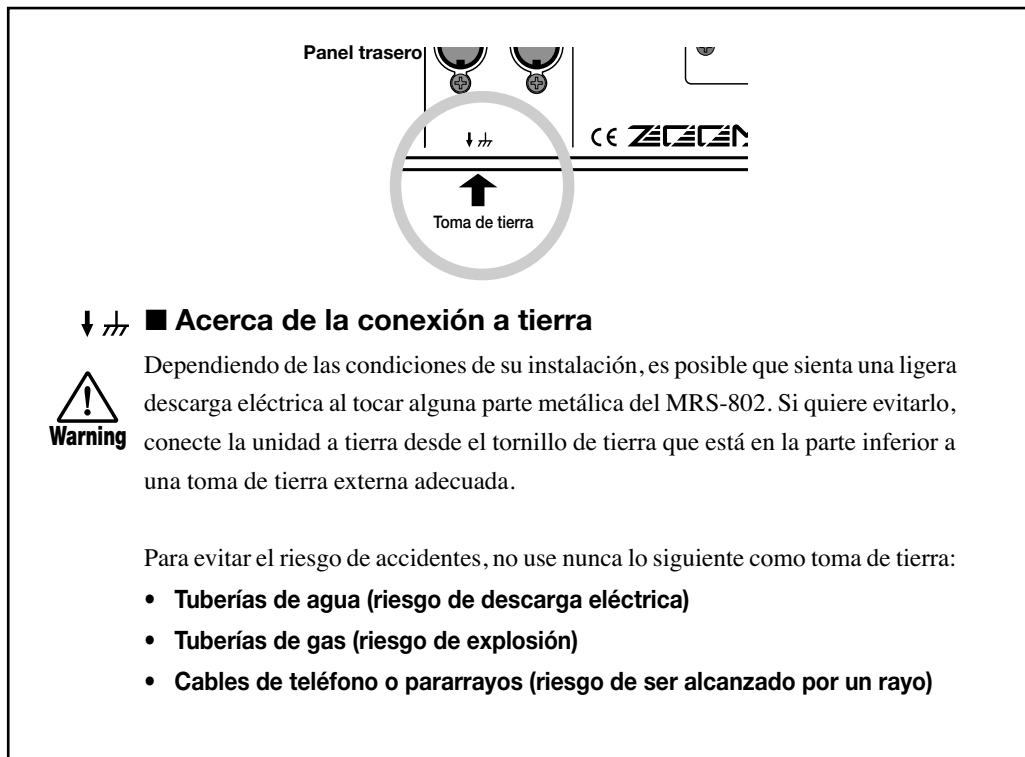
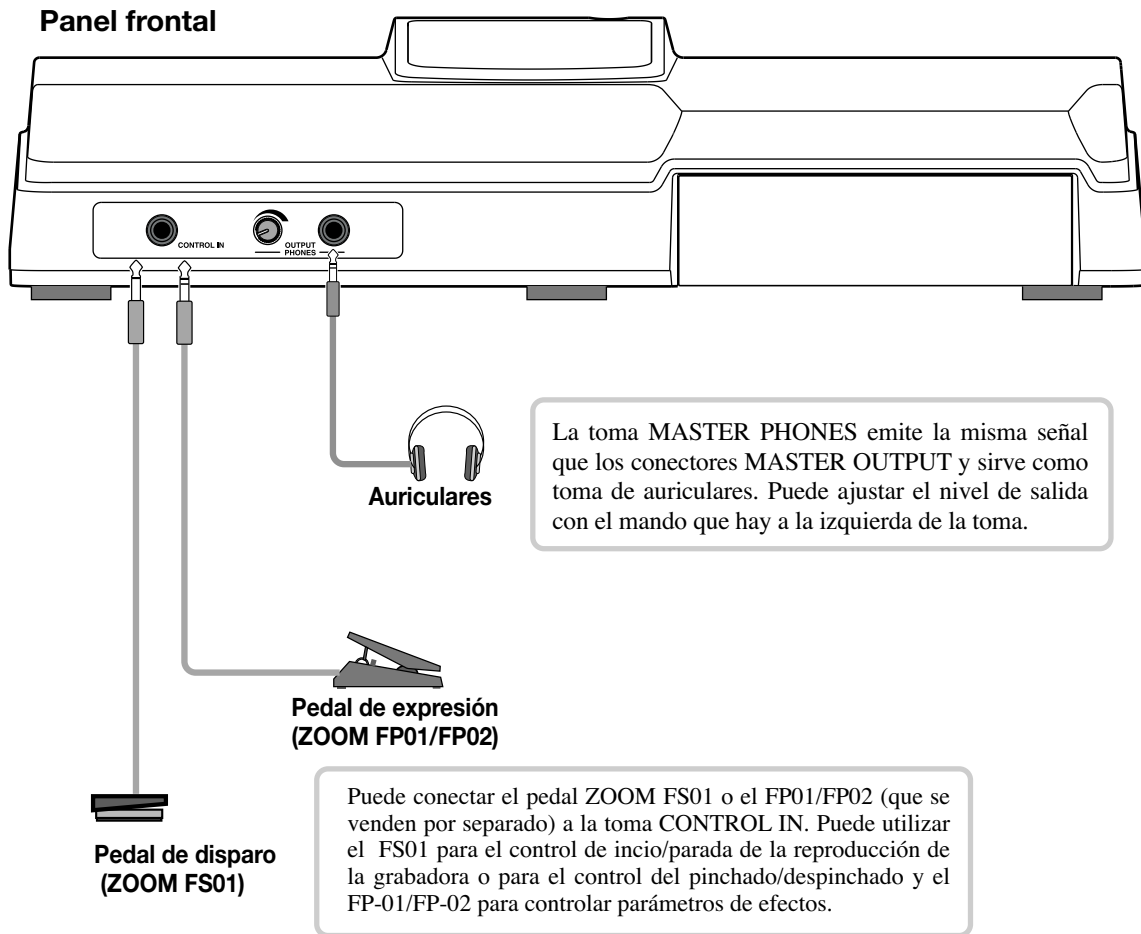
Panel frontal



Conexiones

Conecte sus instrumentos, dispositivos de audio y unidades MIDI como le mostramos en el siguiente diagrama.



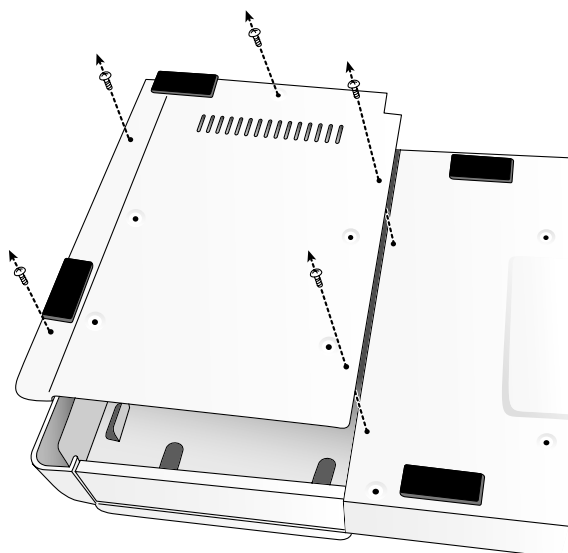


Instalación de la unidad CD-R/RW

Para instalar la unidad CD-R/RW que puede comprar por separado en el modelo MRS-802 sin unidad CD-R/RW preinstalada, siga los siguientes pasos.

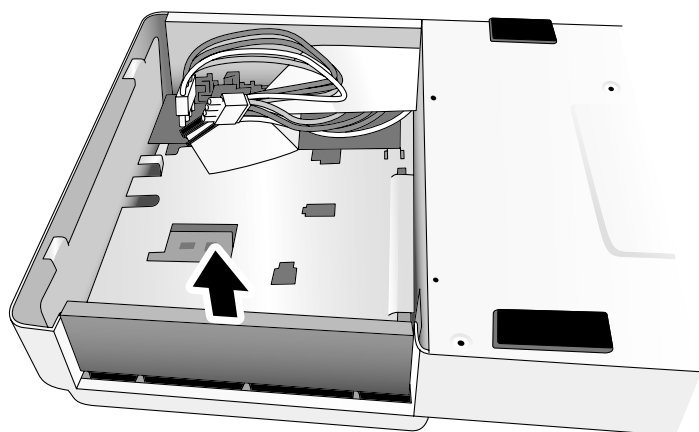


Asegúrese de desconectar todos los cables del adaptador de CA antes de instalar la unidad CD-R/RW.

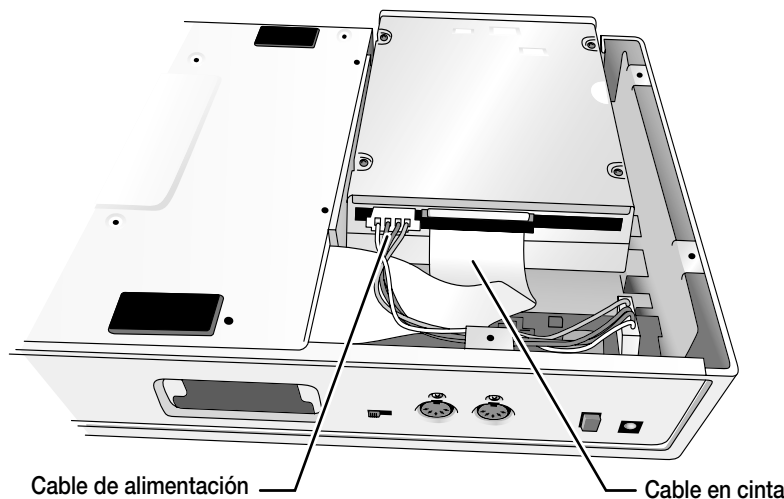


- 1.** Quite los tornillos de montaje de la unidad de la parte inferior del MRS-802 y retire la placa inferior.

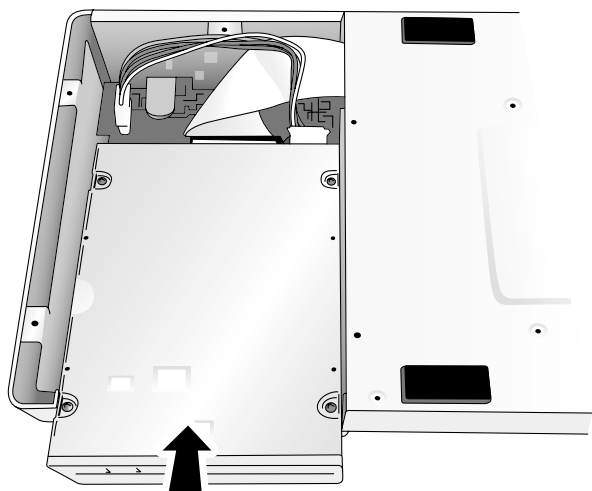
Tenga cuidado de no perder los tornillos, ya que serán necesarios de nuevo para el montaje.



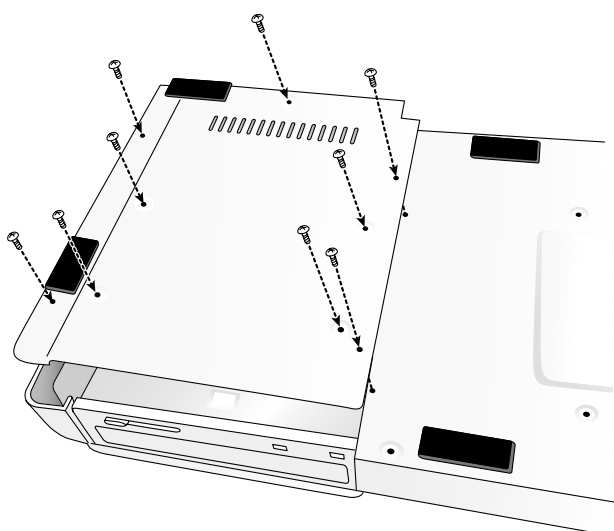
- 2.** Retire el panel liso del hueco de la unidad desde la parte delantera de la carcasa.



- 3.** Conecte el cable de corriente y el cable en cinta desde la carcasa hasta los respectivos conectores de la unidad CD-R/RW.



- 4.** Instale la unidad en el hueco correspondiente haciendo que coincidan los paneles frontales de la unidad y de la carcasa.



- 5.** Coloque la placa inferior usando los cuatro tornillos que se incluyen con la unidad y los que quitó en el paso 1.

● Nota ●

- Asegúrese de usar solamente la unidad CD-R/RW opcional CD-01.
- Zoom Corporation no acepta ninguna responsabilidad por los daños (directos o indirectos) que puedan surgir por el uso de unidades de otros fabricantes.

Escucha de las canciones Demo

Cuando sale de fábrica el disco duro interno del MRS-802 contiene dos canciones de demostración. Para escucharlas, realice los pasos siguientes.

Estado de protección de las canciones Demo

Las canciones de demostración del disco duro están protegidas, lo que implica que puede cambiar el nivel de mezcla y otros ajustes mientras reproduce la canción, pero no puede guardar los cambios en el disco. Si quiere conservar los cambios realizados, anule el estado de protección (→ p. 127).

Encendido

- 1. Asegúrese de que el adaptador de CA, el instrumento y el sistema de audio (o auriculares) estén bien conectados al MRS-802 (Para más información acerca de las conexiones, consulte la página 15.)**

- 2. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero.**

El MRS-802 se enciende, la unidad realiza un auto-test y los ajustes de los interruptores son leídos. Espere hasta que aparezca en la pantalla la siguiente indicación. Esta pantalla es la ventana principal.

PRJ 000									
SLAVE									
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TRK			
0	0	0	0	00	1	1	0		

- 3. Encienda el sistema de audio que tenga conectado a las clavijas MASTER OUTPUT.**

Aviso

Cuando tenga un sintetizador u otro instrumento electrónico conectado al MRS-802, encienda las unidades en el siguiente orden: sintetizador → MRS-802 → sistema de audio. Apáguelas en el orden inverso.

Selección de la canción demo

En el MRS-802, los datos de canción son gestionados en unidades llamadas “proyectos”. Un proyecto incluye los datos de audio grabados, los patrones y las canciones rítmicas de la sección de ritmos, las conexiones internas de los efectos (programas de efectos), así como otras informaciones. Cuando cargue un proyecto, se reproducirá el estado completo en el que la canción fue grabada.

Para cargar el proyecto de la canción de demostración del disco duro, siga estos pasos.

- 1. Pulse la tecla [PROJECT] .**

En la pantalla aparece la indicación "PROJECT SELECT". Esta es la pantalla de selección de un proyecto.

- 2. Pulse la tecla [ENTER] .**

En la parte inferior de la pantalla aparecerán los proyectos almacenados en el disco duro.



- 3. Gire la rueda para elegir la canción de demostración.**

Los proyectos 0 y 1 son las canciones de demostración.

- 4. Pulse la tecla [ENTER] .**

Se cargará el proyecto que elija. Mientras la unidad accede al disco duro, el indicador [HDD] se enciende y en la pantalla aparece la indicación "LOADING". Cuando desaparezca esta indicación, la canción de demostración habrá sido cargada.

Reproducción de la canción Demo

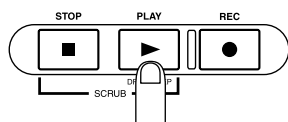
Después de cargarla, reproduzca la canción de demostración de la siguiente manera.

1. Baje el volumen del sistema de audio.

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

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

Empezará la reproducción de las canciones de demostración.



3. Ajuste el valor del volumen del sistema de audio (o el control de nivel [MASTER PHONES]) a un nivel de volumen que le resulte cómodo.

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

El volumen de la pista de percusión de la sección rítmica se puede ajustar con el fader [DRUM]. Si quiere ajustar el volumen de la canción completa, use el fader [MASTER].

5. Para activar y desactivar las pistas individuales, pulse la tecla de estado respectiva.

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

Apagado (cierre)

Cuando quiera apagar el MRS-802, asegúrese de seguir el proceso descrito a continuación.

1. Apague el sistema de audio.

2. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero del MRS-802.

Si estaba usando un proyecto no-protégido, el estado de este proyecto será guardado automáticamente en el disco duro antes de apagar la unidad.

Precaución

- Utilice solamente este método para apagar el MRS-802. Nunca apague la unidad desconectando directamente el enchufe del adaptador de CA de la clavija DC 12V o desenchufando el adaptador de corriente de la toma de la pared.
- En especial, nunca apague la unidad desenchufando el adaptador de CA si el indicador [HDD] está encendido. En caso de hacerlo, puede dañar el disco duro interno, provocando la pérdida permanente de todos los datos.

Recorrido Rápido

Esta sección le explica el proceso de creación de un proyecto, grabación de instrumentos y voces y realización de remezcla sobre las pistas master.

Este Recorrido Rápido comprende los cuatro pasos que le indicamos a continuación.

- **Paso 1: Preparativos**

Le muestra cómo crear un proyecto nuevo, elegir un ritmo guía y realizar otros pasos necesarios para la grabación.

- **Paso 2: Grabación de la primera pista**

Le enseña cómo grabar la primera pista usando a la vez el efecto de inserción.

- **Paso 3: Sobredoblaje**

Aquí puede ver cómo grabar más pistas mientras escucha una pista ya grabada (sobredoblaje).

- **Paso 4: Remezcla**

Esta parte le detalla cómo ajustar el nivel, panorama y ecualización de cada pista, aplicar efectos de envío/retorno, y remezclar las pistas grabadas en un par de pistas stereo. Finalmente aplicaremos el efecto de inserción de masterización a la mezcla final, tras lo que grabaremos el resultado en la pista master para crear la canción definitiva.

Paso 1: Preparativos

1.1 Creación de un nuevo proyecto

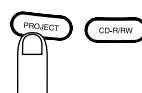
En el MRS-802, los datos de canción son gestionados en unidades llamadas “proyectos”.

Un proyecto incluye la siguiente información:

- Todos los datos de la sección de grabación
- Todos los ajustes de la sección de mezclador
- Todos los ajustes de la sección rítmica
- Todos los ajustes de efectos internos
- Otra información (escenas, marcas, MIDI, etc.)

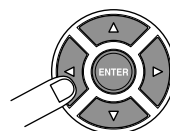
1. Pulse la tecla [PROJECT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de carga y copia de proyectos.



PROJECT
SELECT

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que hacer que en la pantalla aparezca la indicación “PROJECT NEW”.



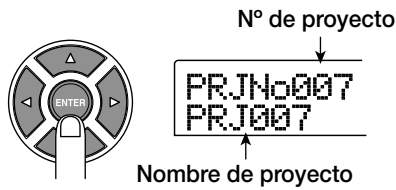
PROJECT
NEW

Aviso

Para ver más información acerca de otros elementos que puede elegir en el menú de proyecto, consulte la página 124.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En la pantalla aparecerá el número y el nombre del proyecto a crear.



Aviso

- Al crear un nuevo proyecto, se elige de forma automática el número más bajo de proyecto libre.
- Si quiere, puede cambiar el nombre del proyecto en este momento. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente y gire la rueda para elegir las letras y otros caracteres.

4. Pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Se creará un nuevo proyecto.

Aviso

- Cuando elija un proyecto distinto o cree un proyecto nuevo, el proyecto en el que estuviese trabajando hasta ese momento se guardará automáticamente.
- Cuando realice el proceso de cierre (→ p.20) del MRS-802, se guardará automáticamente el último proyecto.

1.2 Selección de un patrón de ritmos

La sección rítmica del MRS-802 le ofrece sonidos de percusión (kits de percusión) que pueden reproducir de forma continua patrones de acompañamiento de varios compases de duración (los llamados “patrones de ritmo”). Distribuyendo los patrones rítmicos en el orden que quiera puede crear el acompañamiento de una canción completa (A esto se le conoce como “canción rítmica”).

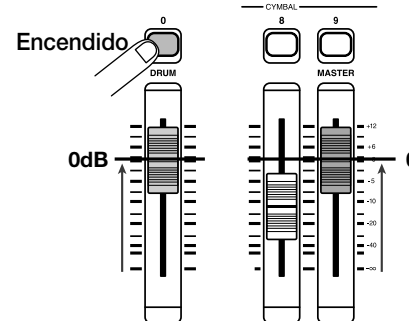
Esta sección le describe cómo elegir uno de los 511 patrones de ritmos incorporados y usarlo como ritmo guía.

Aviso

- Si quiere, puede crear el acompañamiento de ritmos como una canción rítmica. (Para más detalles sobre cómo hacer esto, vea la página 80.)
- Cuando haya creado una canción rítmica, podrá usarla como parte de una canción.

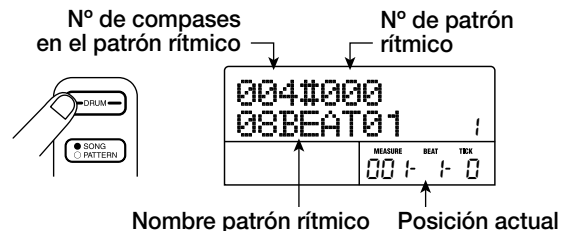
1. Ajuste después los faders [DRUM] y [MASTER] a la posición 0 (dB). Pulse la tecla de estado [DRUM] varias veces hasta que se encienda.

La señal de salida del kit de percusión (pista de percusión) es enviada a la sección de mezclador. Al igual que para una pista de audio ordinaria, puede usar la tecla de estado [DRUM] y el fader [DRUM] para activar y desactivar el sonido respectivo y para ajustar el nivel.



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

La tecla [DRUM] se enciende y la pantalla muestra el número y nombre del patrón de ritmos. La primera línea de la pantalla le muestra el número del patrón de ritmos y el número de compases. En la segunda línea puede ver el nombre del patrón de ritmos. La parte derecha del contador le muestra la posición actual del compás/tiempo/tick dentro del patrón.



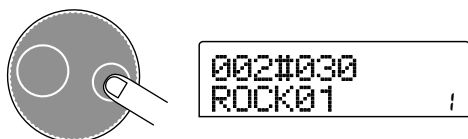
Aviso

Mientras la tecla [DRUM] está encendida, la sección de grabación y la rítmica están desconectadas, y se puede reproducir la sección rítmica.

3. Gire la rueda para elegir el número del patrón de ritmos a usar como ritmo guía.

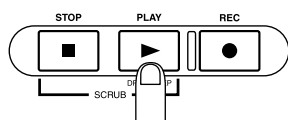
El MRS-802 tiene 511 patrones de ritmos de los cuales más de 400 están preprogramados.

En el gráfico siguiente puede ver una pantalla en la que se ha elegido el patrón de ritmos número 30 (ROCK01).



4. Pulse la tecla **PLAY** [▶].

Se inicia el patrón rítmico elegido. Cuando se haya reproducido el último compás, la reproducción saltará al principio y continuará.



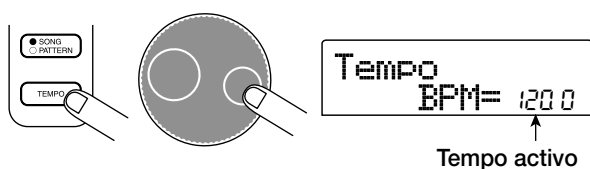
Aviso

Durante la reproducción, la tecla de estado del sonido de percusión se enciende. También puede pulsar la tecla de estado para reproducir el sonido de percusión correspondiente (→ p. 77).

5. Para cambiar el patrón de ritmos, puede usar la rueda o las teclas de cursor arriba/abajo.

Cuando gire la rueda para elegir otro patrón, ese nuevo patrón empezará a reproducirse cuando se llegue al punto final del patrón actual. (La indicación de la pantalla parpadeará hasta que el patrón comience a ser reproducido). Si usa las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el patrón, la reproducción empezará en ese punto.

6. Para cambiar el tempo, pulse la tecla **[TEMPO]** de la sección rítmica y gire la rueda para cambiar el valor del tempo (BPM) mostrado en la pantalla.



Cuando haya completado el ajuste, pulse la tecla **[EXIT]** para volver a la pantalla anterior.



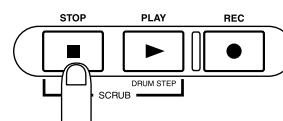
Nota

Si graba una pista mientras escucha la sección rítmica y cambia más tarde el tempo del ritmo, la sección rítmica y el contenido grabado puede que queden desajustados. Por este motivo, siempre debería ajustar el tempo primero y después grabar la pista de audio.

Aviso

También puede cambiar el ajuste de tempo marcando el nuevo valor con la tecla **[TEMPO]** (→ p. 79).

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



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

La tecla **[DRUM]** se apagará. Cuando use una tecla de la sección de transporte en esta condición, la sección rítmica y la sección de grabación funcionarán de forma sincronizada.

Aviso

También puede crear un patrón de ritmos original (→ p. 90).

Paso 2: Grabación de la primera pista

En este paso, vamos a grabar la primera pista mientras escuchamos la sección rítmica. Como ejemplo, vamos a enseñarle cómo grabar una guitarra eléctrica en la pista 1 con el efecto de inserción.

2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada

1. Conecte un instrumento a la clavija GUITAR/BASS (→ p. 15).

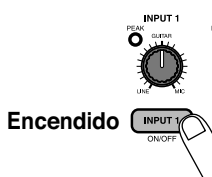
Para conectar un sintetizador u otro dispositivo con salida stereo de nivel de línea, use las clavijas INPUT 1/INPUT 2 del panel trasero. Para conectar una guitarra o bajo, use el conector GUITAR/BASS.

Aviso

Cuando esté usando tanto la clavija GUITAR/BASS como INPUT 1 del panel trasero, el conector GUITAR/BASS tendrá prioridad. Para ajustar la sensibilidad de entrada de GUITAR/BASS o activar/desactivar el conector, use el control INPUT 1.

2. Pulse la tecla [INPUT 1] de forma que la tecla se encienda.

Las teclas [INPUT 1]/[INPUT 2] sirven para activar/desactivar la entrada respectiva. Mientras la tecla esté encendida, la entrada estará activada.

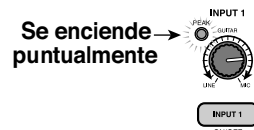


Aviso

Para grabar en stereo la salida de un sintetizador o unidad similar, conecte la salida L y R a los conectores INPUT 1/INPUT 2 y pulse las teclas [INPUT 1] y [INPUT 2] de modo que se enciendan ambas teclas.

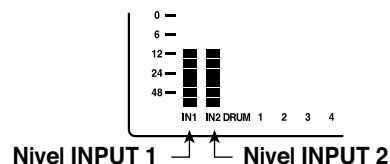
3. Mientras toca en el instrumento, use el control 1 [INPUT] para ajustar la sensibilidad.

Ajuste el control de modo que el indicador [PEAK] se encienda solo ocasionalmente cuando toque el instrumento al nivel más alto.

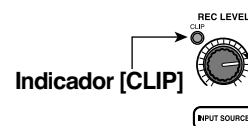


4. Mientras toca el instrumento, use el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

El control [REC LEVEL] modifica el nivel de señal que entra a la grabadora (después de pasar el efecto de inserción). El medidor de nivel IN1/IN2 de la esquina inferior izquierda de la pantalla muestra el nivel. Ajuste el nivel lo más alto posible, pero evite ajustes que hagan que el indicador 0 dB se encienda durante los picos.



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



2.2 Aplicación del efecto de inserción

La señal introducida al MRS-802 puede ser modificada con el efecto de inserción. Puede aplicar este efecto a la entrada, a cualquier pista, o justo antes del fader [MASTER]. El efecto de inserción es realmente una unidad multiefectos que contiene una variedad de efectos únicos (módulos de efectos) como compresor, distorsión y retardo, conectados en serie. A estas combinaciones de módulos de efectos que se pueden usar simultáneamente se les conoce como “algoritmo”. Los siguientes pasos le enseñan cómo elegir un algoritmo y aplicar el efecto de inserción a la señal de guitarra conectada a la clavija GUITAR/BASS.

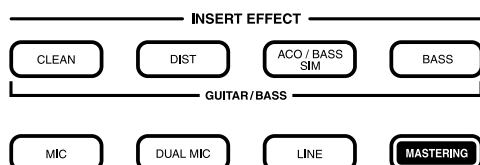
1. Pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

La posición del efecto de inserción está indicada en la 2ª línea de la pantalla. Por defecto es “IN” (ENTRADA). Para cambiar el ajuste, gire la rueda hasta elegir “IN”.



2. Use las teclas [INSERT EFFECT] para escoger el algoritmo que desee.

Hay ocho teclas que se corresponden con los distintos algoritmos. Dispone de las siguientes opciones (Para ver detalles acerca de los algoritmos vea la página 100) .



- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Estos algoritmos son para grabación de guitarra/bajo.

- **MIC**

Un algoritmo para grabaciones vocales o con micrófonos.

- **Dual MIC**

Un algoritmo para dos canales completamente separados; entrada mono y salida mono.

- **LINE**

Un algoritmo principalmente para grabar instrumentos con salida de nivel de línea como sintetizador o piano eléctrico.

- **MASTERING**

Un algoritmo para procesar señales de mezcla stereo, como durante la remezcla.

La tecla elegida se enciende y en pantalla aparece un programa que usa el algoritmo escogido.



3. Gire la rueda para elegir el programa.

Dispone de un total de 280 programas para el efecto de inserción. Si quiere puede editar estos programas para alterar el sonido o la profundidad del efecto (→ p. 103).

En esta tabla puede ver el número de programas para cada algoritmo.

Algoritmo	Nº programa	Algoritmo	Nº programa
CLEAN	0 – 24	MIC	0 – 49
DIST	0 – 44	DUAL MIC	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 14	LINE	0 – 49
BASS	0 – 14	MASTERING	0 – 29

Aviso

El nivel de grabación puede cambiar si cambia el programa elegido. Si es necesario, reajuste el nivel de grabación con el control [REC LEVEL].

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

Aviso

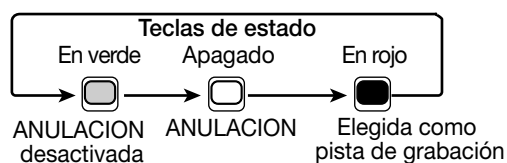
Para realizar una grabación sin usar el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] en la pantalla principal. La tecla se encenderá y el efecto de inserción quedará anulado.

2.3 Selección de una pista y grabación

Ahora vamos a grabar el sonido de la guitarra (con el efecto de inserción aplicado) en la pista 1.

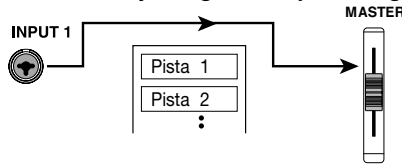
1. Pulse repetidas veces la tecla de estado 1 hasta que quede encendida en rojo.

Las teclas de estado 1 - 8 se usan para elegir la pista de grabación y para activar y desactivar la anulación de cada pista. Cada vez que pulse una tecla de estado, la tecla pasará cíclicamente por los siguientes estados:

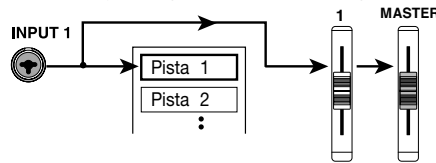


Cuando la tecla de estado 1 está en rojo, la pista 1 está en la condición de espera para la grabación, y el direccionamiento de la señal de entrada cambiará del siguiente modo.

Cuando no haya elegido una pista de grabación



Cuando haya elegido una pista de grabación (pista 1)



Aviso

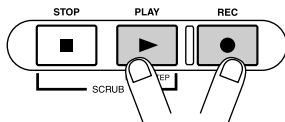
Puede elegir dos pistas para su grabación simultánea. (Los pares de pistas válidos son 1/2, 3/4, 5/6 y 7/8.)

2. Ajuste el fader 1 y el fader [MASTER] a 0 dB.

Después ajuste el volumen del sistema de monitorización mientras toca su instrumento.

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

La tecla REC [●] y la tecla PLAY [▶] se encenderán y comenzará la grabación. Grabe su actuación con el instrumento mientras escucha la sección rítmica.



El nivel de grabación se puede verificar por medio del medidor de nivel IN1/IN2 en la esquina inferior izquierda de la pantalla y con el indicador [CLIP] del control [REC LEVEL].

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

Las teclas REC [●] y PLAY [▶] se apagarán y la grabación se detendrá. La indicación “wait...” aparecerá brevemente en la pantalla, que volverá a la pantalla principal.

Nota

La duración del periodo “wait...” puede variar dependiendo de la condición de grabación. Nunca apague la unidad mientras “wait...” esté en la pantalla. En caso contrario, los datos grabados podrían perderse y podría dañar la unidad.

5. Para escuchar los datos grabados, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción, y pulse después la tecla PLAY [▶].

Se reproducirá la pista junto con la sección rítmica.

Aviso

La tecla REW [◀◀] y la tecla FF [▶▶] sólo funcionan cuando la grabadora está en el modo de parada.

6. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■]. Si quiere volver a realizar la grabación, repita los pasos 3 y 4.

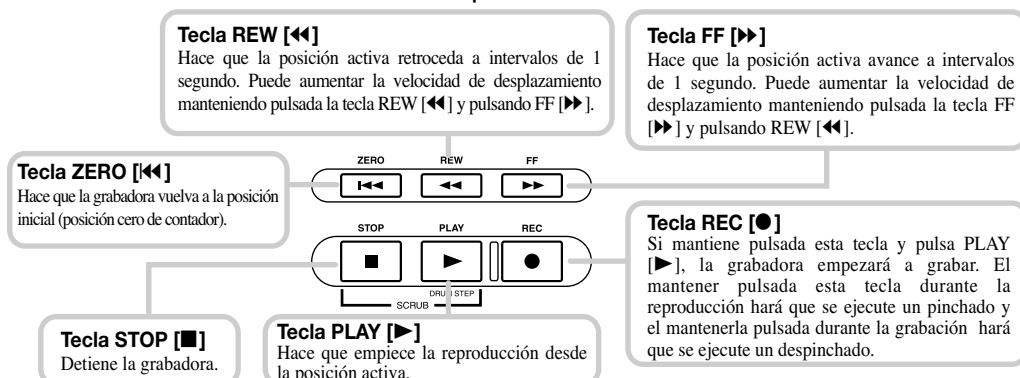
7. Pulse la tecla de estado 1 hasta que la tecla se encienda en verde.

Se cancelará la condición de espera de grabación de la pista 1.

Aviso

- El contenido grabado puede ser copiado, borrado o editado como una pista entera o especificando un rango (→ p. 46).
- Utilizando el cambio de toma-V para la pista, puede grabar una nueva toma conservando a la vez la toma actual (→ p. 33).

Funcionamiento básico de las teclas de transporte



Paso 3: Sobredoblaje

En este paso aprenderá cómo grabar otro instrumento en una nueva pista, mientras escucha la parte de guitarra que grabó antes. La grabación de partes adicionales de esta manera es conocida como “sobredoblaje”.

3.1 Ajustes de la sensibilidad de entrada y efecto de inserción

1. Conecte un instrumento o micrófono en la clavija INPUT 1.
2. Pulse la tecla [INPUT 1] para que se encienda.
3. Mientras toca el instrumento, use el control [INPUT] 1 para ajustar la sensibilidad.
4. Mientras toca el instrumento, use el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.
5. Elija el algoritmo y programa del efecto de inserción como describimos en el Paso 2.
6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

3.2 Selección de una pista y grabación

Ahora vamos a grabar el segundo instrumento en la pista 2.

1. Pulse repetidas veces la tecla de estado 2 hasta que la tecla se encienda en rojo. Compruebe que la tecla de estado 1 y la tecla de estado [DRUM] están iluminadas en verde.

La pista 2 estará en la condición de espera de grabación.

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

Si es necesario, ajuste la grabadora para reproducción y utilice los faders 1/2 y el fader [DRUM] para ajustar el balance del nivel de monitorización entre pistas.

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 [▶].

Empezará la grabación en la pista 2. Toque su instrumento mientras escucha la sección rítmica y la pista 1.

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

La indicación “wait...” aparecerá brevemente en la pantalla, tras lo que volverá a aparecer la pantalla principal.

Nota

La duración del periodo “wait...” puede variar dependiendo de la condición de grabación. Nunca apague la unidad mientras “wait...” esté en la pantalla. En caso contrario, los datos grabados podrían perderse y podría dañar la unidad.

5. Para escuchar los datos grabados, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [▶].

Se reproducirán la sección rítmica y las pistas 1/2. Ajuste el fader 1/2 y el fader [DRUM] según sea necesario.

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

7. Pulse la tecla de estado 2 hasta que la tecla se encienda en verde.

Use el mismo procedimiento para grabar otras pistas.

Paso 4: Remezcla

Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede usar el mezclador interno para ajustar parámetros como el nivel de volumen, EQ (ecualización) y el panorama (posición stereo izquierda/derecha) para crear un par de pistas stereo de la canción definitiva. Este proceso es conocido como “remezcla”.

El resultado del proceso de remezcla puede ser grabado en una grabadora master externa o en la pista master incorporada en el MRS-802. El siguiente ejemplo describe la grabación en la pista master.

Aviso

En lugar de la pista master, puede elegir una o dos pistas ordinarias como destino de grabación. A esto se le llama “grabación por volcado”. Después de usar esta función, puede cambiar la toma-V fuente y grabar una nueva parte. Esto es muy útil cuando no tenga suficientes pistas de grabación libres (Para más información acerca de la función de volcado, vea la página 39.)

4.1 Preparativos para la remezcla

- 1. Asegúrese de que todas las teclas de estado de las pistas que quiera mezclar están en verde y que las demás teclas de estado están apagadas.**

Si usó la sección rítmica sólo como ritmo guía, apague la tecla de estado [DRUM] para que la pista de percusión no sea añadida a la mezcla.

- 2. Apague las teclas [INPUT 1] y [INPUT 2].**

Aviso

También puede añadir la señal de la entrada 1 y/o entrada 2 a la mezcla. Para ello, active la tecla [INPUT 1] y/o [INPUT 2].

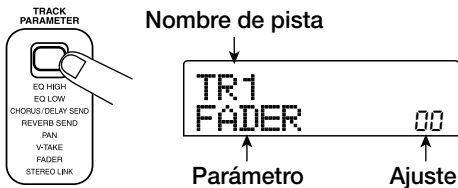
- **Parámetros de pista y rangos de ajuste**

Parámetro	Indicación	Rango de ajuste	Descripción
EQ HIGH GAIN	EQ HI G	-12 – +12	Ajusta el realce/corte de agudos desde -12 a +12 dB.
EQ HIGH FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Ajusta la frecuencia de separación para el realce/corte de agudos.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12	Ajusta el realce/corte de graves desde -12 a +12 dB.

- 3. Ajuste el fader [MASTER] a 0 dB.**

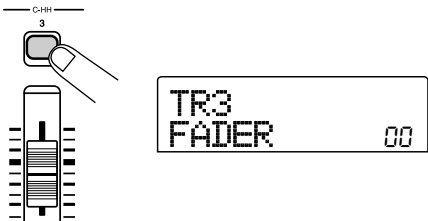
4.2 Ajuste de volumen, panorama y EQ

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER]. Aparecerá el menú de parámetros de pista que le permitirá ajustar varios parámetros de forma independiente para cada pista.**



- 2. Use las teclas de estado o las de cursor izquierda/derecha para elegir una pista.**

Cuando aparezca la pantalla de parámetros de pista, puede usar las teclas de estado o las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista a tratar. La tecla de estado elegida en ese momento estará iluminada en naranja.



- 3. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir uno de los parámetros de pista.**

El parámetro elegido en ese momento aparecerá en la segunda línea de la pantalla. Los parámetros de pista y sus rangos de ajuste son los siguientes.

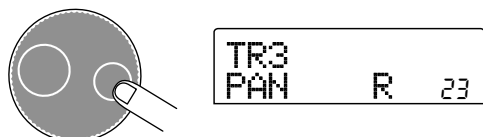
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Ajusta la frecuencia de separación para el realce/corte de graves.
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	CHO SEND	0 – 100	Ajusta el nivel de señal enviada desde la pista elegida al chorus/retardo del efecto de envío/retorno.
REVERB SEND LEVEL	REV SEND	0 – 100	Ajusta el nivel de señal enviada desde la pista elegida a la reverberación de efecto de envío/retorno.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Ajusta el valor de panorama (posición izquierda/derecha) de la pista. Si el parámetro ST LINK está activado, ajusta el balance izquierda/derecha.
FADER	FADER	0 – 127	Muestra la posición actual del fader como un valor numérico.
STEREO LINK (*)	ST LINK	ON/OFF	Activa o desactiva el enlace stereo (para combinar pistas pares/impares 1/2, 3/4, etc.) (→ p. 73).
V TAKE (*)	TR	x=1 – 8 y=1 – 10	Elige la toma-V para la pista (→ p. 33). x es número de pista e y es número de toma-V.

(*) = Indica que el parámetro sólo se puede seleccionar para las pistas 1 - 8.

Aviso

Si pulsa la tecla [INPUT 1] o [INPUT 2] en lugar de una tecla de estado, podrá ajustar los parámetros de la señal de la entrada 1 ó 2 (→ p.68).

4. Gire la rueda para elegir el valor de ajuste.



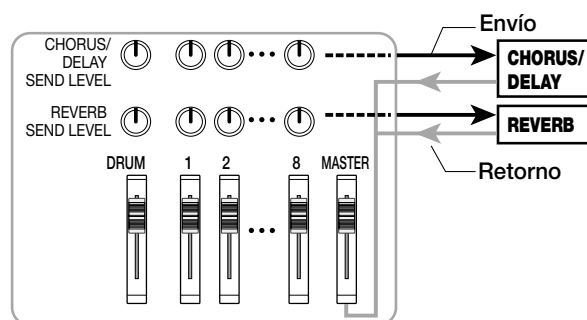
Aviso

Cuando aparezca uno de los siguientes parámetros de pista, si pulsa la tecla [ENTER] activará y desactivará el parámetro.

EQ HI G/EQ HI F	Activación/desactivación de EQ de agudos
EQ LO G/EQ LO F	Activación/desactivación de EQ de graves
CHO SEND	Activación/desactivación de señal de chorus/retardo
REV SEND	Activación/desactivación de señal de reverberación

4.3 Aplicación de efecto de envío/retorno

El mezclador interno del MRS-802 incorpora dos tipos de efectos de envío/retorno (chorus/retardo y reverberación).

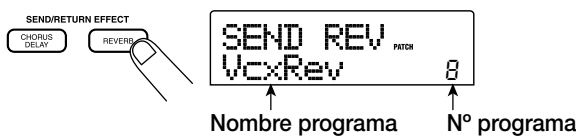


La intensidad del efecto de envío/retorno se puede ajustar para cada pista por medio del parámetro de nivel de envío (que controla el nivel de señal que es enviada al efecto). Al aumentar este parámetro producirá un efecto mayor. Esta sección le describe cómo elegir el tipo de efecto de envío/retorno y ajustar el nivel de envío de cada pista.

■ Selección del programa de efecto de envío/retorno

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

Pulse la tecla [REVERB] para escoger un programa de reverberación, o [CHORUS/DELAY] para elegir un programa de chorus/retardo. En la pantalla podrá ver el programa activo en ese momento para el efecto elegido. Por ejemplo, cuando se pulsa la tecla [REVERB] aparece una pantalla como la siguiente.



2. Gire la rueda para elegir un programa.

El efecto de envío/retorno tiene 20 programas predefinidos (numerados 0 - 19). Si quiere también puede editar estos programas para modificar el efecto (→ p.108).



3. Escoja de la misma manera el programa para el otro efecto de envío/retorno.
4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

● Nota ●

En la condición por defecto, el nivel de envío de efecto de envío/retorno está ajustado a 0 para cada pista. Por tanto, debe subir el valor para verificar el sonido producido por el efecto.

■ Ajuste de la intensidad de efecto de envío/retorno para cada pista

5. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] y use las teclas de estado para elegir la pista en la que quiera realizar el ajuste.
6. Use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la indicación CHO SEND o REV SEND en la segunda línea de la pantalla.

Escoja CHO SEND si quiere ajustar el nivel de envío del chorus/retardo. Seleccione REV SEND si quiere ajustar el nivel de envío de la reverberación.



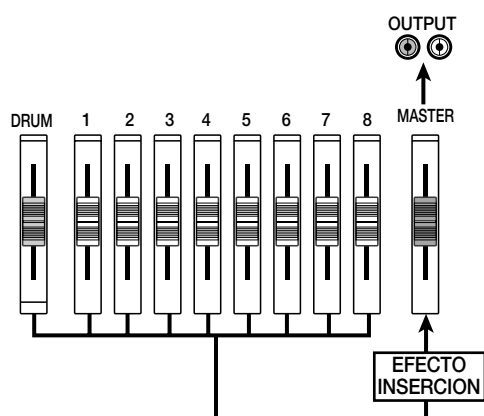
7. Mientras reproduce la canción, gire la rueda para ajustar el valor del nivel de envío.



8. Ajuste el nivel de envío para las otras pistas de la misma manera.
9. Ajuste con este mismo método la intensidad del otro efecto de envío/retorno.
10. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

4.4 Uso del efecto de inserción de masterización

Puede colocar el efecto de inserción justo antes del fader [MASTER] y usar uno de los programas del algoritmo MASTERING para modificar el dinamismo o tono de la mezcla stereo de la canción completa.



Para aplicar el efecto de masterización a la canción completa, siga los siguientes pasos.

■ Cambio de la posición de inserción del efecto de inserción

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

La posición actual del efecto de inserción aparecerá en pantalla.



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

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



3. Pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

■ Selección de un programa para el efecto de inserción

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

El algoritmo de efectos de inserción cambiará a MASTERING. La pantalla le mostrará el programa elegido en ese momento.



5. Mientras reproduce la canción, escoja el programa que quiera usar.

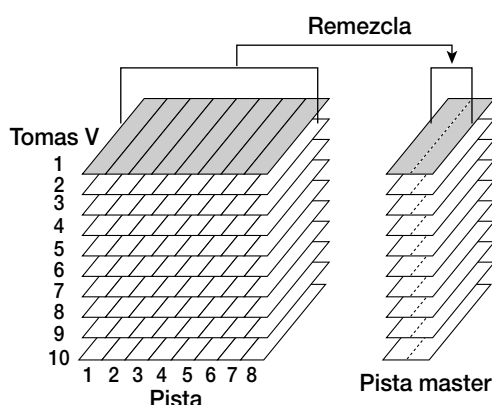
Si quiere también puede editar el programa para modificar más el efecto (→ p. 103).

6. Cuando haya comprobado que el sonido es el que quiere, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

4.5 Remezcla en la pista master

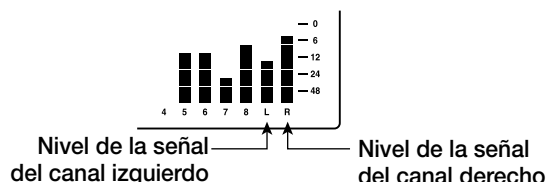
La pista master es una pista stereo diseñada sólo para su uso durante la remezcla. En esta pista master se graba la señal inmediatamente después del fader [MASTER]. Al igual que el resto de pistas, la pista master también tiene 10 tomas-V. Después de completar los ajustes de efectos de masterización, grabe la mezcla final en la pista master.



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

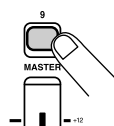
2. Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y comprobar el nivel después del fader [MASTER].

Puede hacer esto observando el medidor de nivel de la esquina inferior derecha de la pantalla. Si el indicador 0 dB se enciende durante la reproducción, baje el fader [MASTER] para realizar un ajuste preciso. Después de haber verificado el nivel, pulse la tecla STOP [■].



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

Ahora puede grabar la pista master.



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

Comenzará la grabación en la pista master.

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

6. Para reproducir la pista master, pulse varias veces la tecla de estado [MASTER] hasta que quede encendida en verde.

Cuando esta tecla esté iluminada en verde, la pista master puede ser reproducida. El resto de teclas de estado se apagan de modo automático y las señales de las otras pistas son anuladas automáticamente.

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

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

8. Para devolver el MRS-802 al modo operativo normal, pulse varias veces la tecla de estado [MASTER] hasta que se apague.

La anulación de las otras pistas será cancelada, y las teclas de estado volverán a su condición original.

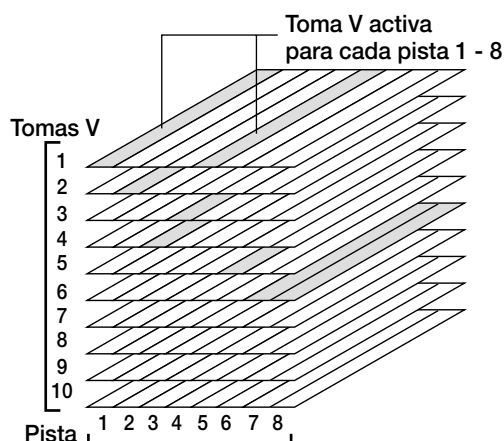
Aviso

- Puede grabar el contenido de la pista master en un disco CD-R/RW usando la unidad interna para crear un CD de audio. Para más detalles, consulte la página 111.
- El contenido de la pista master también puede ser editado posteriormente.

Referencia [Grabadora]

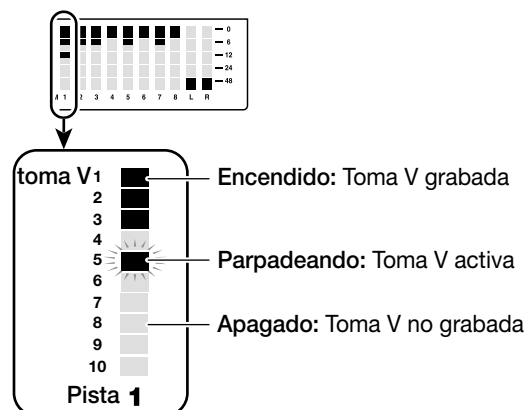
Uso de las tomas-V

Cada una de las pistas 1 - 8 de la grabadora contiene diez pistas virtuales llamadas “tomas-V”. Para cada pista puede elegir una toma que se usará para la grabación y reproducción. Por ejemplo, puede cambiar las tomas-V cuando esté grabando varias voces o solos de guitarra en la misma pista y después compararlos y elegir la mejor.



En el área de pantalla del medidor de nivel, un pequeño punto iluminado indica una toma-V grabada. Si el punto está apagado, la toma-V está sin grabar.

Un punto intermitente indica la toma-V elegida en ese momento para cada pista. (El punto de la toma-V elegida parpadeará a la misma velocidad independientemente de que esté grabado o no).



3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista.

TR 3- 1
GTR 3- 1

Aviso

También puede escoger la pista con las teclas de estado (1 - 8, [MASTER]).

4. Gire la rueda para elegir la toma-V.
5. Repita los pasos 3 - 4 según sea necesario para escoger una toma-V para cada pista.
6. Cuando haya terminado de elegir tomas-V, pulse la tecla [EXIT].

La tecla [TRACK PARAMETER] se apagará y la unidad volverá a la pantalla principal.

Edición de nombres de tomas-V

A cada toma-V grabada se le asigna de forma automática un nombre por defecto, de acuerdo al siguiente patrón.

Cambio de tomas-V

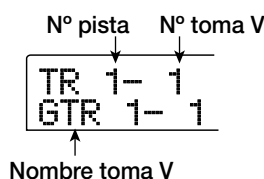
Aquí verá cómo cambiar la toma-V usada por cada pista 1 - 8.

1. Desde la pantalla principal pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista.

La tecla se enciende y entonces puede elegir los distintos parámetros de pista.

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

El nombre de toma-V aparecerá debajo del número de pista/número de toma-V.



Aviso

Si elige una toma-V en la que no hay nada grabado, aparece la indicación “NO DATA” en lugar del nombre de la toma-V.

- **GTRxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción CLEAN, DIST o ACO/BASS SIM

- **BASxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción BASS

- **MICxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción MIC

- **DULxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción DUAL MIC

- **LINxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción LINE

- **MASxx-yy**

Toma-V grabada con efecto de inserción MASTERING

- **BYPxx-yy**

Toma-V grabada con el efecto de inserción anulado

- **BOUxx-yy**

Toma-V grabada usando la función de volcado o la de grabación de ritmos

- **LP_xx-yy**

Frase musical grabada sobre toma-V usando la función de bucle de frase musical (→ p. 57)

Aviso

Cuando registre una frase musical en la pista master, se asignará automáticamente el nombre "LP_MS_yy".

Estos nombres se pueden cambiar de la forma que quiera. Para ello, haga lo siguiente.

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Nota

Sólo podrá cambiar el nombre de la toma-V elegida en ese momento de las pistas 1 - 8.

2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "TR XX-YY" (donde X, Y es el número de pista y de toma-V).

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

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista cuyo nombre de toma-V quiera editar.

Puede también escoger la pista con las teclas de estado (1 - 8, [MASTER]).

Nota

Si elige 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].

El cursor (recuadro intermitente) estará en el primer carácter del nombre de toma-V. Esto le indica que puede cambiar ese carácter.

```
Cursor → TR 3- 2
          TR 3- 2
```

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar el cursor al carácter que quiera cambiar.

6. Gire la rueda para elegir el carácter.

Puede escoger entre los siguientes caracteres.

Números: 0 - 9

Letras: A - Z, a - z

Símbolos: (espacio) ! " # \$ % & ' () ■ + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } \ ~ ¡ ■

7. Repita los pasos 5 - 6 hasta que tenga el nombre que quiera.

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

El nuevo nombre será aceptado y la unidad volverá a la condición del paso 3. Si es necesario puede editar los nombres del resto de tomas-V.

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

La tecla [TRACK PARAMETER] se apagará.

Aviso

Si borra los datos de una toma-V, el nombre de la toma-V volverá a "NO DATA".

Desplazamiento a un punto concreto de la canción (Función Locate)

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

Hora		Segundos		Compases		Tick
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK
0	10	12	660	307	2	2
Minutos		Milisegundos		tiempos musicales		

1. Con la grabadora parada, use las teclas de cursor izquierda/derecha desde la pantalla principal para hacer que el cursor intermitente pase hasta la unidad que quiera cambiar.

Por ejemplo, para cambiar los minutos, haga que el segmento marcado como "M" parpadee.

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

2. Gire la rueda para especificar el valor numérico.

En la indicación de tiempo puede especificar minutos, segundos o milisegundos. En la indicación de compás puede especificar compás, tiempo o ticks. Cuando cambie el valor mostrado, la unidad se desplazará de inmediato a la nueva posición. Si pulsa la tecla PLAY [▶] empezará la reproducción desde ese punto.

Regrabación sólo de una región concreta (Función Punch-in/out)

Esta es una función que le permite regrabar sólo una región específica de una pista grabada anteriormente. A la acción de cambiar una pista en reproducción al modo de grabación se le conoce como "pinchado", mientras que al paso inverso se le llama "despinchado".

El MRS-802 le ofrece dos formas de hacer esto. Puede usar las teclas del panel o un pedal (que se vende por separado) para pinchar/despinchar manualmente, o también puede hacer que el pinchado/despinchado sea automático en unos puntos especificados previamente.

Uso del pinchado/despinchado manual

Esta sección le describe cómo realizar el pinchado/despinchado manual para regrabar una región de una pista anteriormente grabada, usando las teclas del panel o un pedal (que se vende por separado).

Aviso

Si quiere usar un pedal para el pinchado/despinchado, conecte el pedal ZOOM FS01 (opcional) a la clavija [CONTROL IN] del panel frontal.

Nota

En la condición por defecto del MRS-802, cualquier pedal conectado a la clavija [CONTROL IN] estará ajustado para controlar la reproducción/parada de la grabadora. Si quiere usar el pedal para el pinchado/despinchado, primero deberá cambiar el ajuste del pedal (→ p. 135).

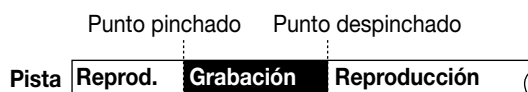
1. Pulse varias veces la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que la tecla quede encendida en rojo.
2. Suba el fader de esta pista hasta una posición adecuada.
3. Mientras toca el instrumento conectado a la clavija de entrada, use el control [INPUT] y el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Si es necesario, coloque la grabadora en reproducción y use los faders de la sección mezclador para ajustar el balance de la mezcla de su instrumento y de la reproducción de las pistas.

- 4.** Busque un punto varios compases anterior al punto de pinchado que quiera y pulse la tecla **PLAY [▶]** para iniciar la reproducción.
- 5.** Cuando llegue al punto de pinchado, pulse la tecla **REC [●]** (o pulse el pedal).
La tecla REC [●] se encenderá y la grabación de pista empezará desde esa posición.
- 6.** Cuando llegue al punto de despinchado que quiera, pulse de nuevo la tecla **REC [●]** (o el pedal).
La tecla REC [●] se apagará y la unidad pasará del modo de grabación al de reproducción.
- 7.** Para detener la reproducción, pulse la tecla **STOP [■]**.
- 8.** Para comprobar los datos recién grabados, sitúese en un punto ligeramente anterior al punto de pinchado y pulse la tecla **PLAY [▶]**.

Uso del pinchado/despinchado automático

Esta es una función que le permite especificar previamente la región a regrabar. El pinchado se producirá de forma automática cuando la unidad llegue a la posición inicial (punto In), y el despinchado cuando llegue a la posición final (punto Out). Esto es muy útil por ejemplo cuando no pueda controlar usted mismo el MRS-802 porque esté tocando el instrumento o cuando necesite un cambio de reproducción a grabación muy rápido.



Para realizar el auto pinchado/despinchado, primero deberá especificar el punto In (punto de cambio de reproducción a grabación) y el punto Out (punto de cambio de grabación a reproducción) y después realizar la operación de grabación. El procedimiento es el siguiente.

- 1.** Suba el fader de la pista en la que quiera realizar el auto pinchado/despinchado hasta una posición adecuada.
- 2.** Mientras toca el instrumento conectado a la clavija

de entrada, use el control **[INPUT]** y el control **[REC LEVEL]** para ajustar el nivel de grabación.

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

La tecla **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** parpadeará. Esto ajusta el “punto In” en el que comenzará la grabación.

- 4.** Sitúese en el punto en el que quiera que se produzca el despinchado y pulse la tecla **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** de nuevo.

Esto ajustará el “punto Out” en el que terminará la grabación. El botón **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** pasará de parpadear a quedar iluminado fijo. Esto indica que la función auto punch-in/out estará ahora activada.

Aviso

Si quiere especificar con precisión los puntos de pinchado/despinchado, la función de barrido (→ p. 44) le resultará útil para encontrar las posiciones y asignar una marca (→ p. 42) de antemano en las posiciones que quiera.

- 5.** Use la función **Locate** para ir a un punto ligeramente anterior al punto In.
- 6.** Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado, hasta que la tecla parpadee en rojo.

Nota

Una tecla de estado iluminada en rojo implica que la posición actual está entre el punto In y el Out. En este caso, utilice de nuevo el transporte para situarse en un punto que esté antes del punto In.

- 7.** Si quiere ensayar el auto pinchado/despinchado, pulse la tecla **PLAY [▶]**.

La grabadora empezará a la reproducción. Cuando llegue al punto In, la pista en la que esté pinchando/despinchando quedará anulada. Cuando llegue al punto Out, se desactivará la anulación. (Siempre podrá monitorizar la señal de entrada durante este tiempo). Esta acción no borrará ni grabará nada en la pista.

Cuando haya terminado el ensayo, desplácese de nuevo a una posición anterior al punto In. Si es necesario, reajuste los puntos In/Out.

- 8.** Para realizar realmente el auto pinchado/despinchado, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

La grabadora funcionará en el modo de reproducción. Cuando llegue al punto In, la grabación empezará automáticamente (pinchado). Cuando llegue al punto Out, la grabación terminará de forma automática y continuará la reproducción (despinchado).

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

- 10.** Para escuchar el resultado grabado, pulse la tecla de estado de la pista en la que realizó el pinchado/despinchado para que la tecla quede iluminada en verde. Después, desplácese a una posición anterior al punto In y pulse la tecla PLAY [▶].

Si quiere volver a realizar la grabación, repita los pasos 5 - 9.

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

La función de auto pinchado/despinchado quedará desactivada y los ajustes de los puntos In y Out serán descartados.

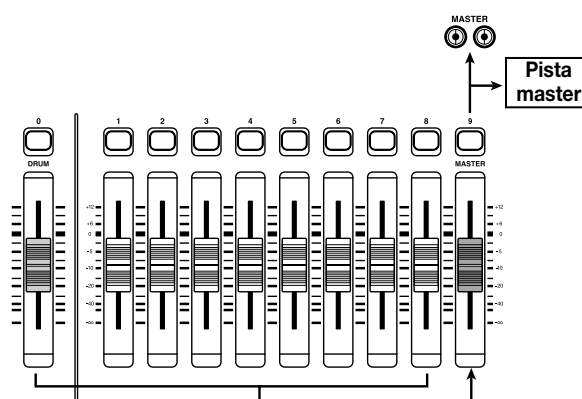
Grabación de varias pistas en una pista master (Función Mixdown)

Esta sección le explica cómo reproducir pistas grabadas y sonidos del grupo de percusión 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 independiente de las pistas normales 1 - 8. El uso más habitual de la pista master es como pista en la que grabar el resultado final de un proceso de remezcla. El contenido de la pista master se puede usar para crear el material de un CD audio.

El MRS-802 le ofrece una pista master por cada proyecto. De forma similar a las pistas regulares 1 - 8, la pista master también dispone de diez pistas virtuales (tomas-V). Esto le permite grabar distintas mezclas en varias tomas-V y seleccionar la toma óptima más adelante.



Cuando ajuste la pista master a grabación, la señal procedente del fader [MASTER] (la misma señal que es enviada a los conectores OUTPUT) será grabada.

Pasos para la remezcla

Aquí le mostramos cómo mezclar las pistas 1 - 8 y la pista de percusión en dos canales stereo y grabar estos canales en la pista master.

- 1.** Desde la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista.

- 2.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la indicación “TR XX-XX” en la pantalla (donde X es el número de pista y el de toma-V).

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

- 3.** Pulse la tecla de estado [MASTER] para elegir la pista master.

El número y nombre de la toma-V escogida en ese momento para la pista master aparece en la pantalla. (Si no hay nada grabado en la toma-V, la indicación será “NO DATA”).

```
TR M- 1
NO DATA
```

Aviso

En lugar de pulsar la tecla de estado [MASTER], también puede usar las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista master.

- 4.** Si quiere cambiar la toma-V, gire la rueda.

- 5.** Cuando haya elegido la toma-V, pulse [EXIT].

La tecla [TRACK PARAMETER] se apagará y la unidad volverá a la pantalla principal.

- 6.** Desde la pantalla principal, pulse la tecla de estado [MASTER] varias veces hasta que la tecla se encienda en rojo.

La pista master estará ahora lista para grabación.

Mientras la tecla está encendida en rojo, las otras pistas, así como la pista de percusión y los efectos funcionan con normalidad.

Aviso

La señal grabada en la pista master es la señal procedente del fader [MASTER]. Esta es la misma señal enviada a los conectores OUTPUT.

- 7.** Ajuste la grabadora para la reproducción y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.

Los ajustes de las pistas individuales así como los 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 asegúrese de que no se produce saturación de señal.

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

Comenzará la grabación en la pista master.

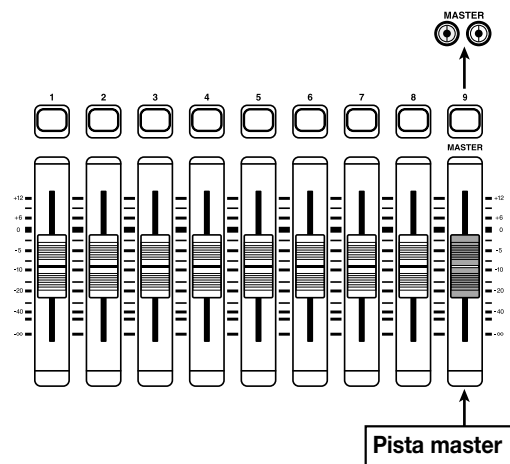
- 9.** Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].

Reproducción de la pista master

Para reproducir la pista master grabada, siga estos pasos.

- 1.** Desde la pantalla principal, pulse la tecla de estado [MASTER] varias veces, hasta que quede iluminada en verde.

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



Aviso

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

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

La reproducción de la pista master comenzará desde el principio. Puede usar el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción.

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

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

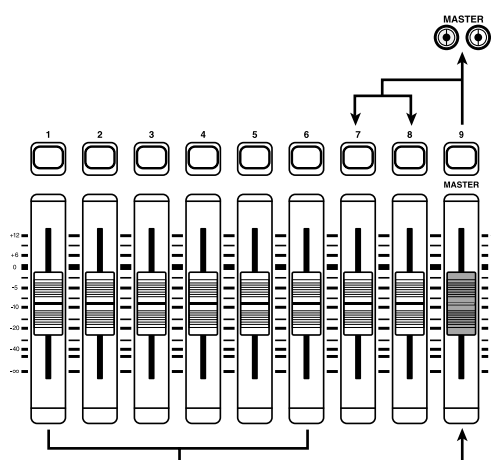
Se cancelará la anulación de las pistas 1 - 8 y de la sección de ritmos, y la unidad volverá a su estado operativo normal. Las teclas de estado que fueron automáticamente desactivadas volverán a su condición anterior.

Combinación de múltiples pistas en otra pista (Volcado)

Cómo funciona el volcado

El volcado o “Bounce” es una función que mezcla el contenido de la sección de grabadora y de la pista de ritmos y los graba en una o dos pistas. (A esto normalmente se le conoce por “grabación en ping-pong”).

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



Aviso

- En la grabación por volcado también puede mezclar las señales procedentes de los conectores INPUT.
- Si elige como destino de volcado sólo una pista mono, se grabará la señal mezclada en mono.
- Si es necesario, puede reproducir las ocho pistas y volcarlas sobre tomas-V vacías.

Ajustes del volcado

Antes de usar la función de volcado, puede que tenga que realizar algunos ajustes.

■ Especificación de reproducción/anulación para las pistas de grabación

En es estado por defecto del MRS-802, las pistas de destino de la grabación por volcado estarán anuladas. Si quiere reproducir una pista mientras graba por volcado en otra toma-V de la pista, use el siguiente procedimiento para

cambiar el ajuste interno de modo que las pistas de grabación también se reproduzcan.

1. Desde la pantalla principal, pulse [UTILITY].

La indicación “UTILITY TR EDIT” aparece en pantalla.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY BOUNCE” y pulse la tecla [ENTER].

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha hasta ver “BOUNCE RECTRACK” en la pantalla, y pulse la tecla [ENTER].

- **MUTE**

Las pistas de grabación están anuladas (ajuste por defecto).

- **PLAY**

Se reproducirán las pistas de grabación.

4. Gire la rueda para cambiar el ajuste a “PLAY”.

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

■ Selección de la toma-V destino de la grabación

En el estado por defecto del MRS-802, el resultado de la operación de volcado se grabará en la toma-V que esté elegida en ese momento para las pistas de grabación.

Si quiere reproducir una pista mientras vuelca los datos en otra toma-V de esa pista, puede usar los pasos siguientes para cambiar la toma-V destino de la grabación. (Para más información acerca de las tomas-V, consulte la página 33.)

1. Desde la pantalla principal, pulse [UTILITY].

La indicación “UTILITY TR EDIT” aparecerá en pantalla.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha hasta que aparezca en pantalla “UTILITY BOUNCE” y pulse la tecla [ENTER].

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para

mostrar la indicación “BOUNCE REC TAKE” en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Podrá ver la toma-V activa en ese momento para grabación.

- **CURRENT**

El resultado del volcado se graba en la toma-V seleccionada en ese momento para la pista de grabación.

- **1 - 10**

El resultado del volcado se graba en la toma-V del número que especifique aquí.

4. Gire la rueda para especificar la toma-V destino de la grabación.

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

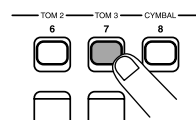
Ejecución de la grabación por volcado

En este ejemplo, volcaremos el contenido de las pistas 1 - 6 en las toma-V 10 de las pistas 7/8.

1. Vaya a la pantalla UTILITY y compruebe que el parámetro BOUNCE RECTRACK esté ajustado a “PLAY”.

2. También en la pantalla UTILITY, verifique que el parámetro REC TAKE está ajustado a “10” (toma-V 10).

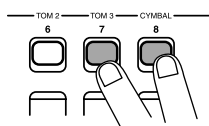
3. Pulse la tecla de estado 7 para que la tecla se encienda en rojo y siga pulsando la tecla.



4. Mientras mantiene pulsada la tecla 7, pulse repetidamente la tecla de estado 8 hasta que ambas teclas queden encendidas en rojo.

Las tomas-V 10 de las pistas 7/8 estarán ahora preparadas para la grabación en stereo.

Para monitorizar las pistas destino del volcado, ajuste el parámetro panorama de la pista 7 a L100 y el parámetro panorama de la pista 8 a R100.



Aviso

También puede prefijar las dos pistas para que funcionen como una pista stereo enlazada (→ p. 73).

5. Pulse la tecla [BOUNCE].

La tecla [BOUNCE] se encenderá y la función Volcado quedará activada. El resto de pistas y los efectos funcionarán con normalidad.

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

Los ajustes del nivel de cada pista individual así como los ajustes del efecto de inserción y el efecto de envío/retorno influyen sobre la señal mezclada. Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y asegúrese de que no se produzca saturación de señal.

7. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción, y después pulse la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●].

Comenzará la grabación en las pistas 7/8.

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

Grabación del sonido de percusión (Grabación de Ritmos)

El MRS-802 le permite grabar el sonido del kit de percusión en cualquier pista. Esta función es llamada “grabación de ritmos”. Para usar esta función, realice lo siguiente.

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

Aparecerá en la pantalla el menú Utility (utilidades).



2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación “UTILITY BOUNCE” y pulse la tecla [ENTER].

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha hasta que vea la indicación “BOUNCE REC SRC” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a lo siguiente.



Desde esta pantalla podrá elegir la señal fuente de grabación.

- **MASTER**

Señal inmediatamente después del fader [MASTER]

- **DRUM TR**

Señal de la pista de percusión

4. Gire la rueda para elegir “DRUM TR”.

La pista de percusión quedará seleccionada como fuente de grabación.

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

6. Pulse la tecla [BOUNCE].

7. Desde la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla de estado a usar como destino de grabación,

hasta que la tecla quede iluminada en rojo.

La pista elegida estará lista para la grabación. Puede escoger hasta dos pistas de estado. Las otras pistas funcionarán con normalidad.

Aviso

Para grabar sonidos de percusión en stereo, elija dos pistas como destino de grabación. Si sólo ha seleccionado una pista, la grabación será en mono.

- 8.** Verifique que la tecla [DRUM] de la sección de ritmos está apagada, y que la canción rítmica o el patrón de ritmo que quiere grabar está elegido.

Aviso

Si elige un patrón de ritmos vacío, también podrá grabar sonidos de percusión generados desde un teclado MIDI externo u otro dispositivo.

- 9.** Ajuste la grabadora para la reproducción y ajuste el nivel de grabación.

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

- 10.** Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y después la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●].

Comenzará la reproducción del patrón de ritmo/canción rítmica y se grabará en las pistas elegidas.

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

Terminará la grabación de ritmos. Si quiere volver a la grabación normal, elija "MASTER" en la pantalla del paso 3.

Asignación de marcas dentro de una canción (Función Marker)

Puede asignar hasta 100 marcas en una canción en la posición que quiera y saltar a esas marcas pulsando una tecla o especificando el número de marca concreta. Esto es muy útil cuando quiera colocarse de forma repetida en un punto específico para su reproducción durante la grabación o remezcla.

Ajuste de una marca

Aquí tiene cómo asignar una marca en una posición elegida dentro de una canción.

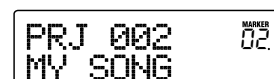
- 1.** Sitúese en el punto en el que quiera asignar la marca.

Aviso

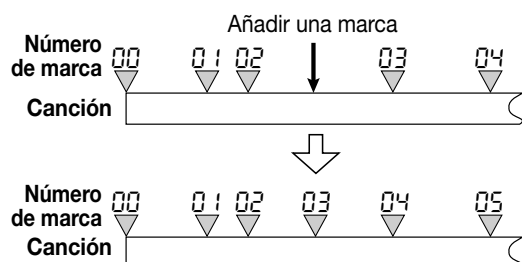
- Una marca se puede asignar durante la reproducción o con la unidad parada.
- También puede usar la función de barrido para localizar la posición con mayor precisión.

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

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



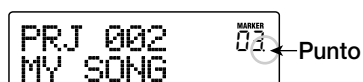
El número de marca se asigna automáticamente en orden ascendente desde el principio de la canción. Si añade una nueva marca entre dos ya existentes, las marcas siguientes serán renumeradas.



Aviso

El número de marca 00 ya está asignado al principio de la canción (la posición cero del contador).

En la pantalla principal, el área MARKER de la parte superior derecha de la pantalla mostrará el número de la marca que está justo antes de la posición actual. Si aparece un punto en la parte inferior derecha del número de marca, esto quiere decir que la posición de la marca coincide con la posición actual.



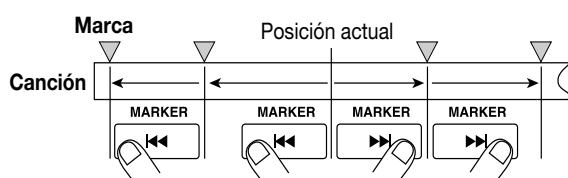
Localización de una marca

Aquí puede ver cómo desplazarse a la posición de una marca. Esto se puede hacer de dos modos: utilizando las teclas, o especificando directamente el número de marca.

■ Uso de las teclas para la localización

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

Cada vez que pulse la tecla, la unidad saltará a la marca anterior o posterior a la posición actual.



■ Especificación del número de marca a localizar

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla de cursor izquierdo una vez.

La indicación "MARKER" parpadeará en la pantalla.

2. Gire la rueda para elegir el número de marca que quiera.

En cuanto cambie el número, la unidad saltará directamente a ese punto.

Borrado de una marca

Esta es la forma de borrar una marca asignada.

1. Localice la marca que quiera borrar.

El número de marca mostrado en el área MARKER será la marca que vaya a ser borrada.

No es posible borrar una marca a menos que la posición de la marca coincida exactamente con la posición actual. Si el punto de la parte inferior derecha del número de marca no está encendido, use las teclas MARKER [◀◀] / [▶▶] para saltar a la posición exacta de la marca.

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

La marca elegida será borrada y las marcas siguientes serán reenumeradas.

Nota

- No se puede recuperar una marca borrada.
- No se puede borrar la marca número "00" situada al principio de la canción.

Reproducción repetida del mismo pasaje (Repetición A-B)

Esta es una función que reproduce de forma repetida la región que quiera de la canción. Esto es útil cuando quiera escuchar el mismo pasaje de forma repetida.

- 1. Desplácese al punto en el que quiera comenzar la repetición de la reproducción y pulse la tecla [A-B REPEAT] en la sección de control.**

La tecla [A-B REPEAT] parpadeará y quedará especificado el punto de inicio de la repetición (punto A).

Aviso

El punto A/B se puede especificar con la unidad en el modo de reproducción o detenida.

- 2. Desplácese hasta el punto en el que quiera que termine la repetición de reproducción y pulse la tecla [A-B REPEAT] una vez más.**

La tecla [A-B REPEAT] pasará de parpadear a quedar iluminada fija y la posición de final de repetición (punto B) quedará especificada.

Nota

Si especifica un punto B situado antes del punto A, se repetirá de forma continua la región entre los puntos B → A.

- 3. Si desea rehacer el ajuste del punto A/B, pulse la tecla [A-B REPEAT] para que se apague y repita después el proceso desde el paso 1.**

- 4. Inicie la reproducción repetida pulsando PLAY [▶].**

La reproducción repetida empieza al pulsar la tecla PLAY [▶] mientras la tecla [A-B REPEAT] está encendida. Al llegar al punto final (normalmente B), la grabadora salta al punto inicial (normalmente A) y sigue la reproducción.

- 5. Detenga la reproducción repetida pulsando STOP [■].**

Aun después de pulsar la tecla STOP [■] para detener la reproducción, puede realizar la reproducción repetida las veces que quiera, mientras [A-B REPEAT] esté encendida.

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

La tecla [A-B REPEAT] se apagará y se desactivará la reproducción repetida. Se borran también los puntos A/B.

Localización de una posición concreta (Scrub/Preview)

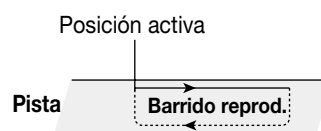
El MRS-802 dispone de una función “Scrub” que le permite buscar la posición que quiera mientras realiza un barrido de forma repetida de una breve región antes o después del punto actual. Esto es útil cuando quiera localizar con precisión el punto en el que empiece o termine un sonido específico.

Cuando esta función esté activada, puede usar la “Función Preview” que realiza la reproducción de 0.7 segundos antes y después del punto actual. Usando juntas ambas funciones (barrido y previsualización), puede localizar la posición que quiera con rapidez y precisión.

Uso de las funciones de barrido/ previsualización

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

Esto activará la función de Barrido y hará que se reproduzca de forma repetida una breve región (40 milisegundos por defecto) posterior a la posición actual.



Cuando la función Barrido está activada, la pantalla tiene el siguiente aspecto.

SCRUB				MARKER 04	
FRM 40ms					
N	M	S	MS	MEASURE	BEAT
0	10	12	660	207	1-8

- 2. Use las teclas de estado 1 - 8 para elegir las pistas para este barrido de reproducción.**

Puede elegir simultáneamente hasta 2 pistas.

- 3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que la indicación de unidades de la parte derecha del contador (“MS” para indicación de tiempo o “TICK” para indicación de compás) parpadee.**

4. Gire la rueda a la izquierda o la derecha para encontrar la posición deseada.

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

5. Si quiere usar la función de previsualización para escuchar la región anterior a la posición actual, pulse la tecla REW [◀◀]. Para escuchar la región posterior, pulse la tecla FF [▶▶].

Si pulsa la tecla REW [◀◀], se reproducirá una región de 0.7 segundos anterior a la posición actual (finalizando en esta posición actual). Si pulsa la tecla FF [▶▶], se reproducirá una región de 0.7 segundos posterior a la posición actual (empezando desde dicha posición actual). A esto se le conoce como “previsualización de reproducción”. Cuando termine esta previsualización, la unidad continuará con el barrido de reproducción.

6. Para cancelar la función de Barrido, pulse la tecla STOP [■].

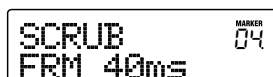
La unidad volverá a la pantalla principal.

Cambio de los ajustes de la función de Barrido

Cuando la función de Barrido está activada, puede cambiar la dirección de este barrido (si va a reproducir la región anterior o posterior a la posición actual), y la duración de dicha región.

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

Esto activa la función de Barrido y hace que aparezca la siguiente pantalla. Los caracteres de la parte inferior izquierda (TO/FRM) indican la dirección del barrido y el número de la parte inferior derecha (40 - 200) es la duración del mismo.



2. Si quiere cambiar la duración del barrido, use las teclas de cursor izquierda/derecha hasta hacer que el ajuste parpadee y después gire la rueda.

Puede elegir 40, 80, 120, 160 ó 200 (ms) como duración del barrido de reproducción.

Aviso

También puede usar las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar esta duración del barrido.

3. Si quiere cambiar la dirección del barrido, use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que la indicación de dirección parpadee y después gire la rueda.

Si elige “TO” el barrido empezará desde un punto anterior y terminará en la posición actual. Si escoge “FRM”, el barrido empezará desde la posición actual (ajuste por defecto).



Aviso

Cualquier cambio que haga en los ajustes del barrido tendrá efecto inmediatamente.

4. Si quiere usar los nuevos ajustes de barrido para localizar una posición, use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la zona intermitente hasta la unidad mostrada a la derecha del contador (“MS” para indicación de tiempo o “TICK” para indicación de compás).

5. Gire la rueda a la izquierda o la derecha para mover la posición actual.

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

6. Para salir de la función de Barrido, pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Referencia [Edición de Pista]

En esta sección aprenderá cómo editar los datos de audio contenidos en las pistas de la sección grabadora. Hay dos tipos principales de funciones de edición: especificación de un rango de edición y edición de una toma-V completa.

Edición de un rango de datos

A continuación le explicamos cómo especificar un rango de una toma-V y después realizar una acción como copiar o mover sobre dicho rango.

Pasos de edición básicos para la edición de rango

Durante la edición de una región de datos, algunos pasos son similares para todas las acciones. Estos pasos son.

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

En la pantalla aparecerá el menú de Utilidades.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Verifique que tiene en la pantalla la indicación "UTILITY TR EDIT" y pulse la tecla [ENTER].

El menú de edición de pista con distintos órdenes de edición aparece en la pantalla.

```
TR EDIT
Copy
```

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la orden que quiera.

Dispone de las siguientes órdenes de edición.

- **Copy**

Copia un rango específico de datos audio.

- **Move**

Mueve un rango específico de datos audio.

- **Erase**

Borra un rango específico de datos audio.

- **Trim**

Conserva sólo un rango específico de datos audio y borra el resto.

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

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

- **Reverse**

Invierte un rango específico de datos audio.

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

Cambia la duración de un rango específico de datos audio en una pista sin cambiar el tono.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparece la pantalla de selección de la pista y la toma-V sobre la que realizar la edición.

La pantalla mostrada aquí abajo es un ejemplo de selección de la orden copy en el paso 3.

```
Copy Src
TR 1- 1
  ↑   ↑
Nº de pista Nº de toma V
```

5. Gire la rueda para elegir el número de pista (1 - 8) y use las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el número de toma-V (1 - 10).

```
Copy Src
TR 8- 1
```

En esta pantalla también puede elegir para su edición las tomas-V que no están seleccionadas en ese momento para las pistas 1 - 8.

Cuando tenga seleccionada la pista 8, al girar más hacia la derecha la rueda aparecerá la siguiente pantalla.

```
Copy Src
TR 1/2
```

Cuando aparece esta pantalla, el giro de la rueda a la derecha elegirá las pistas en pares de pistas par/impar (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la pista master. En este caso, el destino de las ediciones será la toma-V activa en este momento para las dos pistas o la pista master.

6. Pulse la tecla [ENTER].

Los siguientes pasos variarán dependiendo de la orden escogida. Vea las secciones de las órdenes respectivas.

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

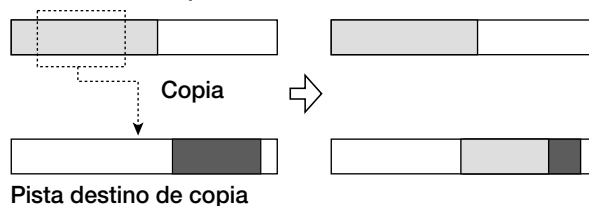
Aviso

Después de realizar una función de edición y regrabar los datos audio en una pista, no podrá restaurar los datos originales. Si quiere conservar la condición anterior a la edición, use la función de captura para esa pista (→ p. 55).

Copia de un rango específico de datos

Puede copiar los datos audio de un rango específico a una posición específica de una pista concreta. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. La fuente de copia permanecerá intacta.

Pista fuente de copia



1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para elegir la pista/toma-V fuente de la copia y después pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará del siguiente modo. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango de copia.

Copy Src				MARKER 00			
START							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	00	1	1	0

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

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial de copia.

Puede especificar el punto en horas/minutos/segundos/milisegundos. Cuando hay un valor especificado, el contador compás/tiempo/tick refleja la nueva posición. Si desplaza la sección intermitente al campo MARKER de la pantalla, puede especificar una marca girando la rueda. En este caso, la posición de marca se convertirá en el punto inicial de edición. Si desplaza los datos a una zona en la que no haya datos grabados, aparecerá un símbolo “*”.*”.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambia a “Copy Src END”. Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango de copia.

Copy Src				MARKER 02			
END							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	2	13	0	058	3	8	

4. Use el mismo proceso que en el paso 2 para especificar el punto final del rango de copia.

Si pulsa la tecla PLAY [▶] en este momento, se mostrará el rango especificado.

5. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará ahora “Copy Dst TR xx-yy” (donde xx es el número de pista e yy el número de toma-V). Esta pantalla le permite especificar la pista/toma-V destino de la copia.

Copy Dst							
TR 1- 1							

Nota

- Si ha elegido una única pista como fuente de la copia, sólo podrá escoger una única pista como destino de copia.
- Si ha elegido dos pistas adyacentes o la pista master como fuente de copia, sólo podrá seleccionar como destino de la copia otras dos pistas adyacentes o la pista master. En este caso, la toma-V activa en ese momento para cada pista se convierte en el destino de edición.

6. Especifique la pista/toma-V destino de la copia de la misma forma que al seleccionar la pista/toma-V fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a la que le mostramos a continuación. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial de la toma-V destino de la copia.

Copy Dst				MARKER			
TO				00			
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	00	1	1	0

- 7.** Especifique el punto inicial del destino de la copia de la misma forma que hizo para la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “Copy SURE?” aparecerá en la pantalla.

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

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores. Cuando se realiza la copia, la indicación “Copy COMPLETE” aparece en la pantalla y la unidad vuelve al menú de edición de pista.

Aviso

Para pegar el mismo rango de forma repetida, use la función de bucle de frase musical (→ p. 57).

Desplazamiento de un rango específico de datos

Puede mover los datos audio de un rango definido a una posición específica de una pista concreta. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. Los datos fuente del desplazamiento serán borrados.

Pista fuente desplazamiento



Desplazamiento

Pista destino desplazamiento

- 1.** Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para ver cómo elegir la pista/toma-V fuente del desplazamiento y pulse [ENTER].

La pantalla cambiará a lo siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango a desplazar.

Move Src				MARKER			
START				00			
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	00	1	1	0

- 2.** Use el cursor izquierda/derecha para desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial de la zona a desplazar.

También puede especificar el punto como una marca.

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

La indicación en pantalla cambia a “Move Src END”.

Move Src				MARKER			
END				00			
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	3	12	00	08	3	4	12

- 4.** Use el mismo procedimiento del paso 2 para especificar el punto final del rango a desplazar.

Si pulsa la tecla PLAY [▶] en este momento, se reproducirá el rango especificado.

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

La pantalla cambiará para permitirle especificar la pista/toma-V destino del desplazamiento.

Move Dst							
TR 1- 1							

Nota

- Si ha elegido una única pista como fuente del desplazamiento, sólo podrá escoger una única pista como destino de esta función de edición.
- Si ha elegido dos pistas adyacentes o la pista master como fuente del desplazamiento, sólo podrá escoger como destino del mismo dos pistas adyacentes o la pista master. En este caso, la toma-V activa para cada pista se convertirá en el destino de la edición.

- 6.** Especifique la pista/toma-V destino de la edición de la misma forma que eligió la pista/toma-V fuente y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le permitirá especificar ahora el punto inicial de destino del desplazamiento.

Move Src				MARKER			
TO				00			
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	00	1	1	0

- 7.** Especifique el punto inicial de destino de la edición de la misma forma que para la fuente y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparece la indicación “Move SURE?”.

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

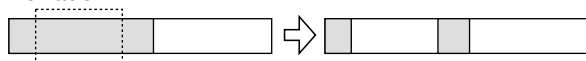
Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER] podrá volver a las pantallas anteriores.

Cuando haya realizado la edición, la indicación “Move COMPLETE” aparecerá en la pantalla y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Borrado de un rango concreto de datos

Puede borrar los datos audio de un rango específico y devolver ese rango a la condición anulado (no grabado).

Borrado



1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para saber cómo elegir la pista/toma-V para borrar y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a lo siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango de borrado.

Ers Src				MARKER 00			
START							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	001	1	0	

2. Use el cursor izquierda/derecha para mover la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial de borrado.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambia a “Ers Src END”.

Ers Src				MARKER 00			
END							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	132	0	0	042	1	24	

4. Use el mismo procedimiento del paso 2 para especificar el punto final del rango de borrado.

Si pulsa la tecla PLAY [▶] en este punto, se reproducirá el rango especificado.

5. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparece la indicación “Erase SURE?”.

6. Para ejecutar el borrado pulse la tecla [ENTER].

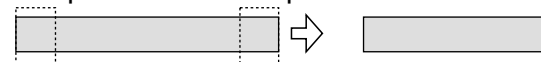
Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores.

Cuando haya finalizado el borrado, la indicación “Erase COMPLETE” aparecerá en la pantalla y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Retoque de un rango de datos

Puede borrar los datos audio de un rango específico y ajustar los puntos inicial/final de los datos (retoque). Por ejemplo, cuando esté preparando la pista master para “tostar” un disco CD-R/RW, puede que quiera eliminar las partes no deseadas del principio y final de la toma-V que vaya a usar.

Retoque



● Nota ●

Cuando borre los datos previos a la sección concreta (retoque), los datos audio restantes serán desplazados hacia atrás en esa cantidad. Por tanto, tenga en cuenta que puede perder la sincronización con respecto a otras pistas/tomas-V.

1. Consulte los pasos 1 -6 de “Pasos básicos de edición” para saber cómo elegir la pista/toma-V a ajustar y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a la siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango a conservar después del retoque (todos los datos anteriores a este punto serán borrados).

Trim Src				MARKER 00			
START							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	001	1	0	

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial del rango.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambia a “Trm Src END”.

Trim Src				MARKER 00			
END							
N	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	16	300	0	10	3	36

- 4.** Use el mismo procedimiento del paso 2 para especificar el punto final del rango.

Todos los datos posteriores a este punto serán borrados. Si pulsa la tecla PLAY [▶], el rango especificado será reproducido.

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

La indicación “Trim SURE?” aparecerá en la pantalla.

- 6.** Para realizar la operación de retoque, pulse la tecla [ENTER].

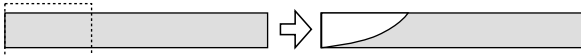
Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores.

Cuando la operación de retoque haya sido ejecutada, la indicación “Trim COMPLETE” aparecerá en la pantalla y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Fundido de entrada/salida en un rango concreto de datos

Puede realizar fundidos de entrada o salida de los datos audio en un rango especificado.

Fundido de entrada



● Nota ●

La orden fade-in/out no solo modifica el volumen de la pista. Regraba los datos de forma de onda, por lo que no es reversible una vez realizada. Si quiere conservar la condición anterior a la edición, use la función de Captura para esa pista (→ p. 55).

- 1.** Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para saber cómo elegir la pista/toma-V sobre la que ejecutar los fundidos de entrada y salida y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a la siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial para los fundidos.

Fade Src				MARKER 00			
START							
N	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	00	1	1	0

- 2.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial de los fundidos de entrada y salida.

También puede especificar el punto como una marca.

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

La pantalla cambiará a “Fade Src END”.

Fade Src				MARKER 00			
END							
N	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	4	260	00	3	1	42

- 4.** Use el mismo procedimiento que en el paso 2 para especificar el punto final del fundido.

Si pulsa la tecla PLAY [▶], el rango especificado de la toma-V elegida será reproducido.

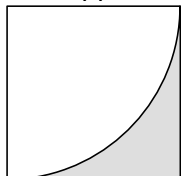
- 5.** Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará como sigue.

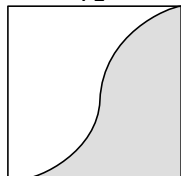
Fade Src							
CURVE				I-1			

- 6.** Gire la rueda para elegir la curva de fundido de entrada o salida.

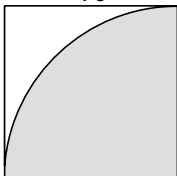
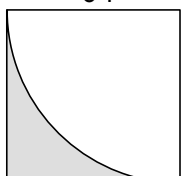
Las curvas I-1 a I-3 son para fundidos de entrada, mientras que las curvas O-1 a O-3 son para fundidos de salida. Los tres tipos de curvas distintos presentan el siguiente aspecto.

Fundido de entrada
I-1

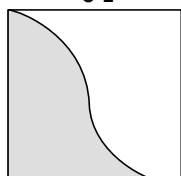
I-2



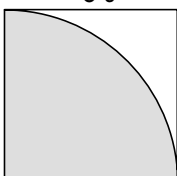
I-3

Fundido de salida
O-1

O-2



O-3

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

La indicación “Fade I/O SURE?” aparecerá en la pantalla.

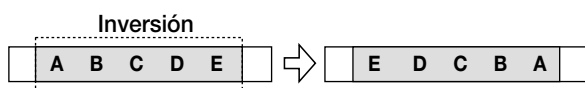
8. Para ejecutar la operación de fundido, pulse la tecla [ENTER].

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores.

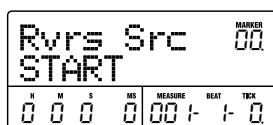
Cuando la operación de fundido haya sido ejecutada, la indicación “Fade I/O COMPLETE” aparecerá en la pantalla y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Inversión de un rango de datos

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

**1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para elegir la pista/toma-V a invertir y pulse la tecla [ENTER].**

La pantalla cambiará a la siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial para la inversión.

**2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para**

desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto de inicio de la inversión.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a “Rvrs Src END”.

**4. Use el mismo procedimiento que en el paso 2 para especificar el punto final de la inversión.**

Si pulsa la tecla PLAY [▶], será reproducido el rango especificado de la toma-V.

5. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación “Reverse SURE?” aparecerá en la pantalla.

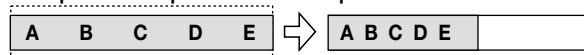
6. Para realizar la operación de inversión, pulse la tecla [ENTER].

Si usa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores.

Cuando la operación de inversión haya sido realizada, aparecerá en pantalla la indicación “Reverse COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Cambio de duración de un rango de datos

Puede cambiar la duración de un rango especificado de datos audio de una pista sin cambiar su tono (alargamiento/compresión de tiempo). Los datos estirados o comprimidos pueden ser registrados sobre los datos anteriores en la misma pista o pegarlos en otra pista conservando de esta forma los datos de origen sin cambios.

Compresión/expansión de tiempo**1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de edición” para elegir la pista/toma-V para estirar/**

comprimir en tiempo y pulse la tecla [ENTER].

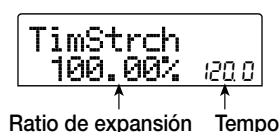
La pantalla cambiará a una en la que podrá elegir una pista/toma-V en la que colocar los datos audio después de estirar/comprimir en tiempo. La indicación es “TmStrDst TR-xx-yy” (donde xx es el número de pista e yy el número de toma-V).



TmStrDst
TR 1- 1

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

La pantalla cambiará a lo siguiente.



TimStrch
100.00% 120.0

Ratio de expansión Tempo

Esta pantalla le permite especificar la relación del estiramiento/compresión de tiempo de dos formas, como le mostramos a continuación (la selección actual parpadea).

- **Relación o ratio de estiramiento (%)**

Expresa la longitud de la pista después del estiramiento/compresión de tiempo como un porcentaje del original. El rango de ajuste es 50% - 150%.

- **Tempo (BPM)**

Ajusta el tempo (beats por minuto) después del estiramiento/compresión de tiempo, usando como referencia el tempo ajustado en la canción rítmica. El valor por defecto es el tempo ajustado al principio de la canción rítmica actual.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la unidad para el ajuste de estiramiento/compresión de tiempo.

La sección intermitente se moverá.

4. Gire la rueda para ajustar el estiramiento/compresión de tiempo.

Cuando cambie un elemento, el otro cambiará de acuerdo con él.

Además, cuando use el elemento BPM para realizar el ajuste, no podrá sobrepasar el rango de ajuste de porcentaje del 50% - 150%.

5. Pulse la tecla PLAY [▶].

La pista a estirar/comprimir es reproducida desde el principio de la toma-V.

6. En el punto en el que quiera que finalice la función estirar/comprimir de tiempo, pulse la tecla STOP [■].

La indicación “TimStrch SURE?” aparecerá en la pantalla.

7. Para realizar la operación de estiramiento/compresión de tiempo, pulse la tecla [ENTER].

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá volver a las pantallas anteriores.

Cuando haya ejecutado la operación de estiramiento/compresión de tiempo, la indicación “TimStrch COMPLETE” aparecerá en la pantalla y la unidad volverá al menú de edición de pista.

Nota

Cuando realice el estiramiento/compresión de tiempo, el rango siempre irá desde el principio de la toma-V hasta el punto en que fue pulsada la tecla STOP [■].

Aviso

Cuando quiera aplicar el estiramiento/compresión de tiempo sólo a una parte de la canción como un patrón de percusión o a un riff, use la función de copia y la función de retoque para crear primero una toma-V de la longitud deseada.

Edición usando tomas-V

También puede editar los datos audio grabados en unidades de toma-V. Por ejemplo puede intercambiar los datos de dos tomas-V o borrar una toma-V que ya no necesite.

Pasos básicos de edición de tomas-V

Cuando edite datos audio en unidades de toma-V, algunos pasos son similares para cada acción.

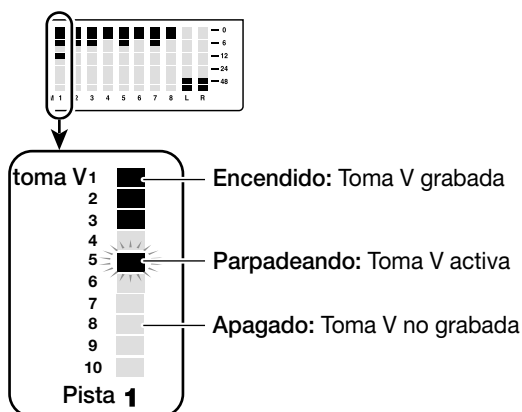
1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista.

2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca la siguiente indicación en la pantalla.

En esta condición, puede cambiar las tomas-V.



Mientras se muestre esta pantalla, el estado intermitente/encendido/apagado del punto del medidor de nivel indicará la selección de toma-V y la presencia o ausencia de datos audio.



3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y la rueda para elegir una pista y una toma-V.

La tecla de estado de la pista activa en ese momento se ilumina en naranja. También puede pulsar una tecla de estado para elegir una pista.

También es posible escoger la pista master. En este caso, la indicación será "M- 1" y la tecla de estado [MASTER] quedará encendida.

4. Pulse la tecla [UTILITY] en la sección de pantalla.

Aparecerá en la pantalla un menú de edición de datos audio en unidades de pista.



5. Pulse repetidamente la tecla [UTILITY] hasta que aparezca la orden que quiera.

Dispone de las siguientes órdenes de edición.

- **ERASE**

Borra los datos audio de una pista/toma-V especificada.

- **COPY**

Copia los datos audio de una pista/toma-V especificada sobre otra pista/toma-V.

- **MOVE**

Desplaza los datos audio de una pista/toma-V especificada sobre otra pista/toma-V.

- **EXCHG (Exchange)**

Intercambia los datos audio de una pista/toma-V especificada con los datos de otra pista/toma-V.

Aviso

Si es necesario, también puede cambiar su selección de pista y toma-V desde esta pantalla.

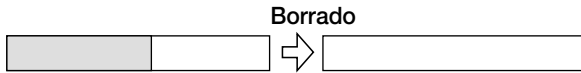
6. Pulse la tecla [ENTER].

Los siguientes pasos variarán dependiendo de la orden que haya elegido. Vea las secciones de las órdenes respectivas.

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

Borrado de una toma-V

Puede borrar los datos audio de una toma-V específica. La toma-V es devuelta a la condición de no-grabación.



1. Consulte los pasos 1 - 5 de “Pasos básicos de edición de toma-V” para elegir la pista/toma-V a borrar y hacer que aparezca “ERASE” en pantalla. Después pulse la tecla [ENTER].

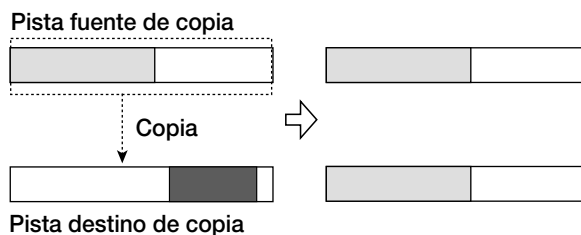
La indicación “ERASE SURE?” aparecerá en la pantalla.

2. Para ejecutar la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

Después de haber completado la operación de borrado, la unidad volverá al menú de edición de toma-V.

Copia de una toma-V

Puede copiar los datos audio de una toma-V especificada en otra toma-V. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la toma-V de destino. Los datos de la toma-V origen de la copia permanecerán intactos.



1. Consulte los pasos 1 - 5 de “Pasos básicos de edición de toma-V” para elegir la pista/toma-V a copiar y hacer que aparezca la indicación “COPY” en la pantalla. Pulse después la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá una indicación que le permitirá elegir el destino de la copia.

```
COPY TO
TR 4- 1
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y la rueda para escoger la toma-V destino y pulse la tecla [ENTER].

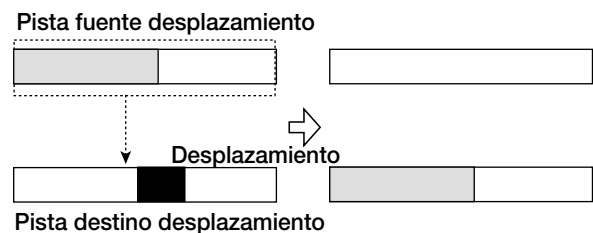
La indicación “COPY SURE?” aparecerá en la pantalla.

3. Para ejecutar la operación de copia, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

Después de haber completado la edición, la unidad volverá al menú de edición de toma-V.

Desplazamiento de una toma-V

Puede desplazar los datos audio de una toma-V especificada a cualquier otra toma-V. Esta acción sobregrabará cualquier dato existente en la toma-V de destino. Los datos de la toma-V fuente del desplazamiento serán borrados.



1. Consulte los pasos 1 - 5 de “Pasos básicos de edición de toma-V” para elegir la pista/toma-V a mover y para hacer que aparezca “MOVE” en la pantalla. Después, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla de selección del destino del desplazamiento.

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y la rueda para elegir la toma-V destino y pulse la tecla [ENTER].

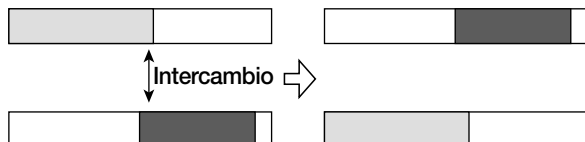
La indicación “MOVE SURE?” aparecerá en la pantalla.

3. Para ejecutar la operación, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar el desplazamiento, pulse la tecla [EXIT].

Después de haber completado esta operación de edición, la unidad volverá al menú de edición de toma-V.

Intercambio de tomas-V

Puede intercambiar los datos audio de dos tomas-V especificadas.



1. Consulte los pasos 1 - 5 de “Pasos básicos de edición de toma-V” para elegir la pista/toma-V fuente del intercambio y hacer que aparezca la indicación “EXCHG” en la pantalla. Después pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla para elegir el destino del intercambio.

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y la rueda para escoger la toma-V destino del intercambio y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “EXCHG SURE?” aparecerá en la pantalla.

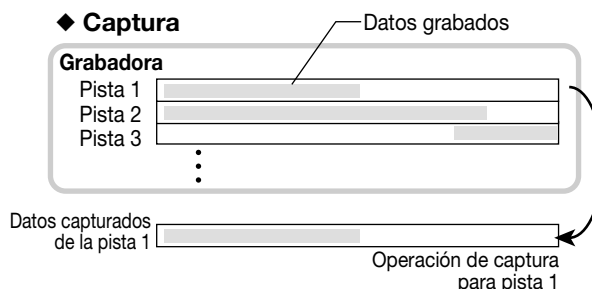
3. Para ejecutar la operación de intercambio, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

Después de que se haya ejecutado la operación de intercambio, la unidad volverá al menú de edición de toma-V.

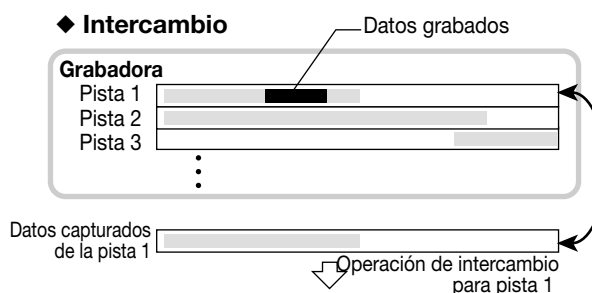
Captura de pista e intercambio

Puede capturar los datos audio de cualquier pista y almacenarlos temporalmente en el disco duro. Más adelante puede intercambiar esos datos capturados con los datos actuales de la pista. Esto le permite por ejemplo almacenar el estado de una pista antes de una edición. Si el resultado de la operación no es el deseado, puede restaurar fácilmente la pista a su estado anterior.

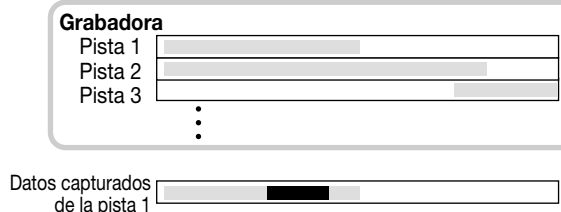
◆ Captura



◆ Intercambio



Grabadora



● Nota ●

Los datos de pista capturados serán borrados del disco duro cuando grabe el proyecto actual.

Captura de una pista

Puede capturar los datos audio de cualquier pista especificada.

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

Aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para

hacer que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY CAP/SWAP” y pulse la tecla [ENTER].

3. Use las teclas de estado o la rueda para elegir una pista para su captura.

La tecla de estado de la pista activa en ese momento estará iluminada en naranja.

También es posible elegir la pista master. En este caso, la indicación será “MASTER” y la tecla de estado [MASTER] estará encendida.

CAPTURE
TR1

● Nota ●

No puede capturar una pista no grabada.

4. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación “CAPTURE SURE?” aparecerá en la pantalla.

5. Para realizar la operación de captura, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Cuando se realice la captura, la indicación “SWAP TRxx” (donde xx será el número de pista) aparecerá en la pantalla. En esta condición, es posible el intercambio con la pista visualizada en ese momento.

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

■ Aviso ■

Repitiendo los pasos 3 - 5, puede capturar múltiples pistas.

Intercambio de datos de pista y datos capturados

Puede intercambiar los datos actuales de una pista con los datos capturados.

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

Aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación “UTILITY CAP/SWAP” en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

3. Use las teclas de estado o la rueda para elegir una pista que haya sido previamente capturada.

Cuando elige una pista capturada, la indicación “SWAP” aparece en la pantalla.

SWAP
TR1

■ Aviso ■

Si elige una pista que no ha sido capturada, aparece la indicación “CAPTURE”.

4. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación “SWAP SURE?” aparece en la pantalla.

5. Para realizar la operación de intercambio, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Los datos audio de la pista elegida son intercambiados con los datos audio capturados anteriormente.

■ Aviso ■

Si realiza la operación de intercambio una vez más, podrá devolver el contenido de la pista a su condición anterior.

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

Referencia [Bucle de frases musicales]

El MRS-802 le permite manejar parte de una pista grabada o de un archivo audio en CD-ROM como una frase musical que puede ser cargada y reproducida libremente en una secuencia preprogramada o un número específico de veces. El resultado puede ser grabado en cualquier pista/toma-V. Esta función es llamada “bucle de frases musicales”. Por ejemplo, podría usar un CD de muestreos comercial para coger algunos bucles de percusión, colocarlos en un orden y usarlos para crear una pista rítmica. Esta sección le describe los pasos para realizar este bucle de frases musicales.

¿Qué tipos de frases musicales se pueden usar?

El MRS-802 puede manejar hasta 100 frases en un proyecto. Estas son almacenadas en el disco duro en una zona llamada “almacén de frases musicales”. Puede usar los siguientes tipos de datos como frases musicales.

(1) Cualquier pista/toma-V del proyecto cargado en ese momento

Puede elegir cualquier pista/toma-V del proyecto activo y especificar un rango para usarlo como frase musical.

(2) Archivo audio en CD-ROM/R/RW

Puede cargar un archivo audio stereo o mono (archivo AIFF o WAV de 8/16 bits con frecuencia de muestreo de 8 - 48 kHz) desde un disco CD-ROM/R/RW introducido en la unidad CD-R/RW y usarlo como frase.

● Nota ●

- Después de la carga, todos los archivos audio son reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si es necesario, los archivos con otra frecuencia de muestreo se pueden convertir (remuestrear) a 44.1 kHz.

- No serán reconocidos los archivos que no se correspondan con el standard ISO 9660 nivel 2.
- No serán reconocidos los archivos grabados en el disco en una sesión abierta.

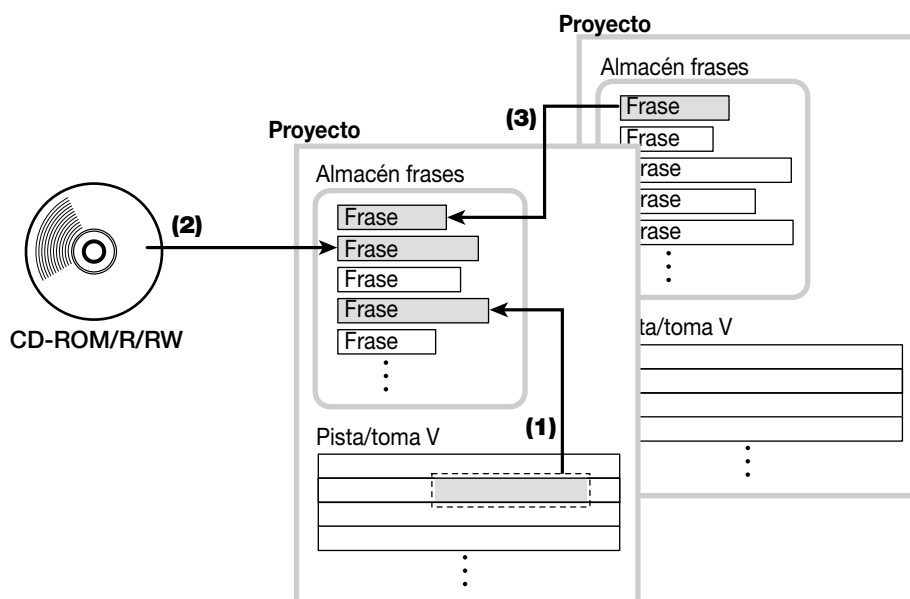
(3) Frases musicales de otro proyecto

Puede cargar cualquier frase musical de un proyecto almacenado en el disco duro interno del MRS-802. En este caso no podrá especificar un rango.

■ Aviso ■

No es posible cargar directamente una pista audio desde un CD de audio como una frase al almacén de frases musicales. Primero debe leerla sobre una pista (→ p. 119).

Una vez que haya cargado las frases en el almacén de frases, puede especificar distintos parámetros como el rango de reproducción y el nivel de volumen, y después especificar una secuencia de reproducción y el número de veces que quiere que se reproduzca cada frase. El resultado puede ser grabado después en cualquier pista/toma-V como un bucle de frases musicales.



Carga de una frase musical

Esta sección le describe cómo cargar una frase en el almacén de frases musicales.

Pasos básicos de carga de frase

Durante la carga de frases musicales, algunos pasos son similares para cada tipo de frase.

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

Aparecerá en la pantalla el menú de Utilidades.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá entonces el menú de frase musical.

```
PHRASE
REST
```

Nombre de frase N° de frase

Aviso

El número de frase 0 ya contiene un silencio de 1 compás de 4/4.

3. Gire la rueda para elegir un número en el que cargar la frase.

Si elige un número de frase vacío, la pantalla le mostrará "EMPTY".

Nota

Si elige un número en el que ya esté cargada una frase, la frase anterior será borrada y sustituida por la nueva frase.

4. Pulse una vez más la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá en la pantalla el menú de Utilidades de frase.

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "PHRASE

IMPORT" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparece el menú de selección de la fuente desde la que importar.

```
IMPORT
TAKE
```

6. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir entre lo siguiente y pulse la tecla [ENTER].

• TAKE

Importa un rango concreto de datos audio desde cualquier pista/toma-V del proyecto activo.

• WAV/AIFF

Importa un archivo audio (WAV/AIFF) desde un disco CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o desde el disco duro interno.

• PHRASE

Importa una frase desde el almacén de frases musicales de otro proyecto almacenado en el disco duro.

Los siguientes pasos variarán dependiendo de la fuente elegida. Vea las secciones de las órdenes respectivas.

Después de realizar la operación de importación, en la pantalla aparecerá de nuevo el menú de frase. Si quiere, puede importar otra frase. Puede incluir hasta 100 frases en un proyecto (1 frase a frecuencia de muestreo 44.1 kHz/ duración = desde 1 segundo a 30 minutos).

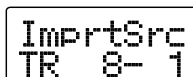
Importación de una toma-V del proyecto activo

Puede especificar un rango de cualquier pista/toma-V del proyecto activo y usarlo como material para el bucle de frase.

1. Consulte los pasos 1 - 6 de "Pasos básicos de carga de frase" para elegir "TAKE" como fuente de la importación. Después pulse la tecla [ENTER].

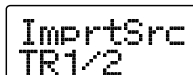
La indicación "IMPORT TR xx-yy" (donde xx es el número de pista e yy el número de toma-V) aparece en la pantalla. Esto le indica la fuente de la importación.

2. Gire la rueda para elegir el número de pista (1 - 8) y use las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el número de toma-V (1 - 10).



En esta pantalla también puede elegir para la carga las tomas-V que no estén activas en ese momento para las pistas 1 - 8.

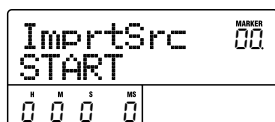
Cuando elija la pista 8, si gira la rueda más a la derecha, aparece la siguiente pantalla.



Cuando aparece esta pantalla, si gira la rueda a la derecha puede elegir pares de pistas par/impar (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la pista master. En este caso, la toma-V activa para las dos pistas o para la pista master se convierte en destino de la carga. Use la rueda y las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la pista/toma-V.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a “IMPORT START”. En esta condición puede especificar el punto inicial del rango de datos a importar.



4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la sección intermitente del contador y gire la rueda para especificar el punto inicial.

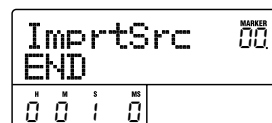
Si desplaza la sección intermitente hasta el campo MARKER de la pantalla, podrá especificar una marca si gira la rueda. En este caso, la posición de marca se convertirá en el punto inicial de la importación.

● Nota ●

- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY [▶] podrá realizar un barrido de reproducción de la toma-V de la pista especificada (→ p. 44).
- También puede retocar el rango de reproducción del bucle de frase después de la importación. Por tanto es suficiente con hacer aquí una selección aproximada.
- No puede especificar un punto en el que no haya datos de audio. Si intenta hacer esto, en la pantalla aparecerá la indicación “**”.

5. Cuando haya especificado el punto inicial, pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a lo siguiente



6. Especifique del mismo modo el punto final del rango.

Si pulsa la tecla PLAY [▶] se reproducirá el rango especificado.

7. Cuando haya especificado el rango, pulse la tecla [ENTER].

La indicación “IMPORT SURE?” aparece en la pantalla.



8. Pulse la tecla [ENTER].

La frase será importada. Cuando se complete el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frase.

Importación de un archivo WAV/AIFF

Puede importar un archivo de audio (WAV/AIFF) desde un disco CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o desde el disco duro interno.

Antes de hacerlo, son necesarios los siguientes preparativos.

• Para importar un archivo desde la unidad CD-R/RW

Introduzca un disco CD-ROM o CD-R/RW que contenga archivos de audio en la unidad CD-R/RW.

• Para importar un archivo desde el disco duro interno

Copie los archivos de audio desde un ordenador en una carpeta llamada “WAV_AIFF” situada en el directorio raíz (carpeta de nivel superior) del disco duro interno.

Nota

- Para copiar archivos de audio al disco duro interno son necesarias la tarjeta opcional UIB01/UIB-02 y un ordenador. Para más detalles, consulte la documentación de la UIB-01/UIB-02.
- No será reconocida ninguna subcarpeta situada dentro de la carpeta WAV_AIFF.

1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de carga de frase” para elegir “WAV/AIFF” como fuente. Después pulse la tecla [ENTER].

La indicación “IMPORT CD-ROM” aparecerá en la pantalla. Ahora puede elegir el dispositivo fuente.

 IMPORT
CD-ROM

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para escoger el dispositivo fuente: “CD-ROM” (unidad CD-R/RW) o “IntHDD” (disco duro interno).

3. Pulse la tecla [ENTER].

La unidad buscará archivos WAV/AIFF en la unidad especificada. Cuando los archivos sean localizados, sus nombres aparecerán listados en la pantalla.

 IMPORT
LOOP1
Aviso

Cuando elija el CD-ROM como fuente de la importación pero no haya ningún disco en la unidad, en la pantalla aparecerá la indicación “IMPORT Ins Disc” y se abrirá la bandeja de la unidad CD-R/RW. Para continuar el proceso, introduzca el disco que contenga los archivos de audio y pulse la tecla [ENTER].

4. Gire la rueda para elegir el archivo audio a importar.

Cuando esté accediendo a un disco de la unidad CD-R/RW que tenga archivos de audio en una carpeta concreta, elija el nombre de la carpeta con la rueda.

 IMPORT
WAVFILES

Cuando pulse la tecla [ENTER] en esta situación, aparecerán los archivos incluidos en la carpeta elegida. Use la tecla [EXIT] para volver al siguiente nivel superior.

5. Para realizar el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER].

Dependiendo de la frecuencia de muestreo del archivo de audio a importar, se aplica lo siguiente.

• **Frecuencia de muestreo 44.1 KHz**

Cuando pulse la tecla [ENTER] el archivo de audio será importado. Cuando se complete el proceso, aparecerá de nuevo el menú de frase.

• **Frecuencia de muestreo distinta de 44.1 KHz**

Cuando pulse la tecla [ENTER] aparecerá una pantalla de selección para la conversión a 44.1 KHz (remuestreo).

 WAV/AIFF
Resample on

Gire la rueda para elegir la activación/desactivación del remuestreo y pulse la tecla [ENTER] una vez más. Cuando se haya completado el proceso de importación, aparecerá de nuevo el menú de frase.

Nota

Los archivos de audio importados siempre serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si el remuestreo fue desactivado durante la importación, el fichero con frecuencia de muestreo diferente será reproducido con un tono distinto.

Importación de una frase musical de un proyecto diferente

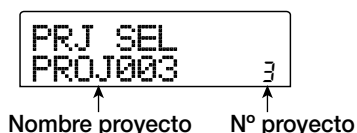
Puede importar cualquier frase incluida en el almacén de frases de otro proyecto almacenado en el disco duro.

Aviso

Cuando importa una frase del almacén de frases de otro proyecto, no puede especificar un rango. Si es necesario, edite el punto de reproducción de la frase después de importar la frase (→ p. 61).

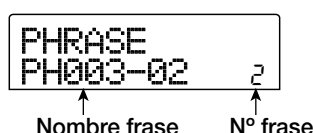
1. Consulte los pasos 1 - 6 de “Pasos básicos de carga de frase” para elegir “PHRASE” como fuente de la importación. Después pulse la tecla [ENTER].

La indicación “PRJ SEL xxxxx” (donde xxxxx es el nombre del proyecto) aparece en la pantalla. Ahora puede escoger el proyecto fuente.



2. Gire la rueda para elegir el proyecto fuente y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir frases de ese proyecto.



Aviso

Si el proyecto elegido no contiene ninguna frase, en la pantalla aparecerá la indicación "NO DATA" durante 2 segundos y después volverá a la pantalla original.

3. Gire la rueda para elegir la frase y pulse la tecla [ENTER].

La indicación "IMPORT SURE?" aparece en la pantalla.

4. Para realizar el proceso de importación, pulse una vez más la tecla [ENTER].

La frase será importada. Cuando haya terminado el proceso de importación, aparecerá de nuevo el menú de frase.

Ajuste de parámetros de frase

Una vez que ha importado frases al almacén de frases, puede especificar parámetros como el rango de reproducción y el número de compases. Para cada frase pueden ser ajustados los siguientes parámetros individualmente.

• START/END (punto inicial/final de reproducción)

Este parámetro determina en milisegundos el punto inicial y el final de la reproducción de la frase. Por defecto, el parámetro está fijado al inicio y al final de los datos importados. Puede usar esto por ejemplo para extraer sólo una parte de un bucle de percusión importado de un CD-ROM.

• MEAS X (número de compases)

Este parámetro especifica a cuántos compases corresponde el rango de valores del parámetro START/END. Le permite comprimir o expandir la duración de reproducción de la frase para que coincida con el ajuste de tempo de la sección rítmica. El rango de ajuste es 1 - 99 compases.

• TIMSIG (ritmo)

Este parámetro especifica el número de tiempos por compás de la frase importada. En combinación con el parámetro MEAS X, determina la duración de la frase. El rango de ajuste es de (1/4) a 8 (8/4).

Aviso

Si no quiere que coincida el tempo de la frase y el de la sección de ritmo, no es necesario que ajuste los parámetros MEAS X y TIMSIG.

• NAME

Es el nombre asignado a la frase.

• LVL (nivel)

Es el nivel de reproducción de la frase.

Para ajustar los parámetros anteriores, siga estos pasos.

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

Aparecerá en la pantalla el menú de Utilidades.



- 2.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación “UTILITY PHRASE” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerán los nombres y números de las frases del almacén de frases.

```
PHRASE
REST 0
```

- 3.** Gire la rueda para elegir el número de frase que quiera editar.

Cuando pulse la tecla PLAY [▶] la frase elegida será reproducida. Si escoge un número en el que no haya ninguna frase, aparecerá la indicación “EMPTY” en lugar del nombre de la frase.

- 4.** Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de frase.

```
PHRASE
MEAS X02 1
```

- 5.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para cargar el parámetro que quiera editar.

- **MEAS X xx (xx = 01 - 99)**

Puede ajustar el número de compases en el rango 1 - 99.

- **TIMSIG (ritmo)**

Puede ajustar el número de tiempos por compás de la frase. El rango de ajuste es 1 (1/4) a 8 (8/4).

- **START**

Puede ajustar el punto inicial de la frase en minutos, segundos y milisegundos.

- **END**

Puede ajustar el punto final de la frase en minutos, segundos y milisegundos.

- **NAME**

Puede especificar el nombre de la frase.

- **LVL**

Puede ajustar el nivel de reproducción de la frase en el rango de ± 24 dB.

- 6.** Use la rueda y las teclas de cursor izquierda/derecha para ajustar el valor.

- **Ajuste de MEAS/TIMSIG/LVL**

Gire la rueda para ajustar el valor numérico.

- **Ajuste de START/END**

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para escoger la unidad y gire la rueda para ajustar el valor numérico.

- **Ajuste de NAME**

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el carácter a editar y gire la rueda para escoger el carácter.

Aviso

Puede usar la tecla PLAY [▶] para comprobar la frase tanto durante como después de la edición.

- 7.** Repita los pasos 5 - 6 para completar la frase.

Si quiere, pulse la tecla [EXIT] varias veces para volver a la pantalla del paso 2 y elija otro parámetro de frase.

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

Copia de una frase

Puede copiar una frase sobre cualquier otro número de frase. Cualquier frase que hubiese en el destino de la copia será sobregabada (borrada) por la copiada. Esto es muy útil, por ejemplo, para usar una frase como un punto de partida y guardarla con distintos ajustes de parámetros.

- 1.** Desde la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de Utilidades.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación “UTILITY PHRASE” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a la siguiente.

PHRASE
REST 0

3. Gire la rueda para elegir la fuente de la copia.

4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección de control.

Aparecerá la pantalla que le permite especificar el número de frase destino de la copia.

COPY TO
PH000-03 03

5. Gire la rueda para elegir el número de la frase destino de la copia.

La indicación "COPY SURE?" aparecerá en la pantalla.

Aviso

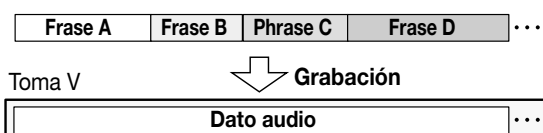
Si ya existe una frase en el destino de la copia, esta será borrada y sustituida por la frase a copiar. Tenga cuidado para no borrar una frase accidentalmente.

6. Para realizar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

La frase será copiada. Cuando el proceso de copia haya sido completado, la pantalla volverá a la situación del paso 2.

Creación de un bucle de frase

Las frases almacenadas en el almacén de frases pueden ser seleccionadas y ordenadas como quiera y con cualquier número de repeticiones. El resultado puede ser grabado en una pista/toma-V como bucle de frase. Cuando la graba en la pista/toma-V, el bucle de frase se almacena en el mismo formato que los datos de audio normales, por lo que la toma-V resultante se puede usar del mismo modo que el resto de tomas-V.



Acerca de la entrada FAST de bucle de frase

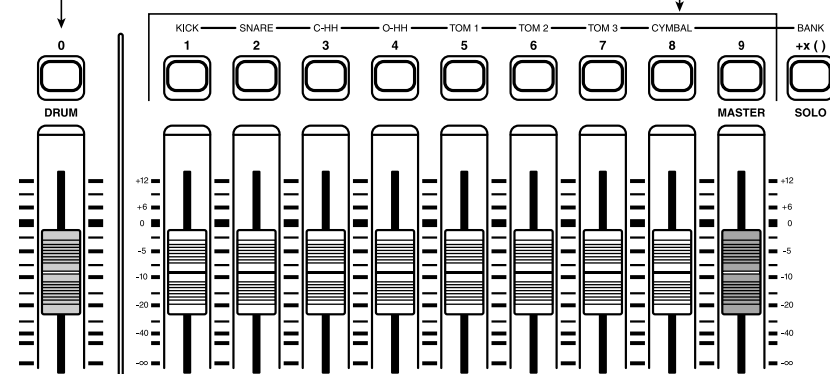
El método FAST (Formula Assisted Song Translator = traductor de canción asistido por fórmula) usa una serie de fórmulas sencillas para especificar la reproducción del patrón de ritmo desde el principio hasta el final.

Para este sistema de introducción rápida de datos se usan las teclas de estado y la tecla [SOLO] de la sección de faders, como le describimos a continuación.

Sirve para especificar el número de patrón y el número de repeticiones. La tecla de estado [DRUM] introduce el "0" y las teclas de estado 1 - 9 los números "1" - "9".

Tecla de estado [DRUM]

Teclas de estado 1 - 9



Tecla [SOLO]

Sirve para introducir los símbolos "x" (multiplicación), "+" (suma), "(" (corchete abierto), y ")" (corchete cerrado). El símbolo cambia con cada pulsación de la tecla [SOLO].

Aviso

El método de introducción FAST también se puede usar para programar la secuencia del patrón de ritmos en una canción rítmica (→ p. 83).

Las reglas básicas para programar un bucle de frase son las siguientes.

- **Elija la frase**

Use las teclas de estado 1 - 9 y la tecla de estado [DRUM] para introducir un número de frase de 0 - 99. La pantalla le mostrará el número de frase.

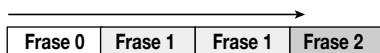
- **Ordene las frases**

Use el símbolo “+” para ordenar las frases. Por ejemplo, el introducir **0+1+2** producirá el siguiente orden de reproducción.



- **Repita las frases**

Use el símbolo “x” para especificar las repeticiones de frase. “x” tiene prioridad sobre “+”. Por ejemplo, si introduce **0+1x2+2** producirá la siguiente secuencia de reproducción.

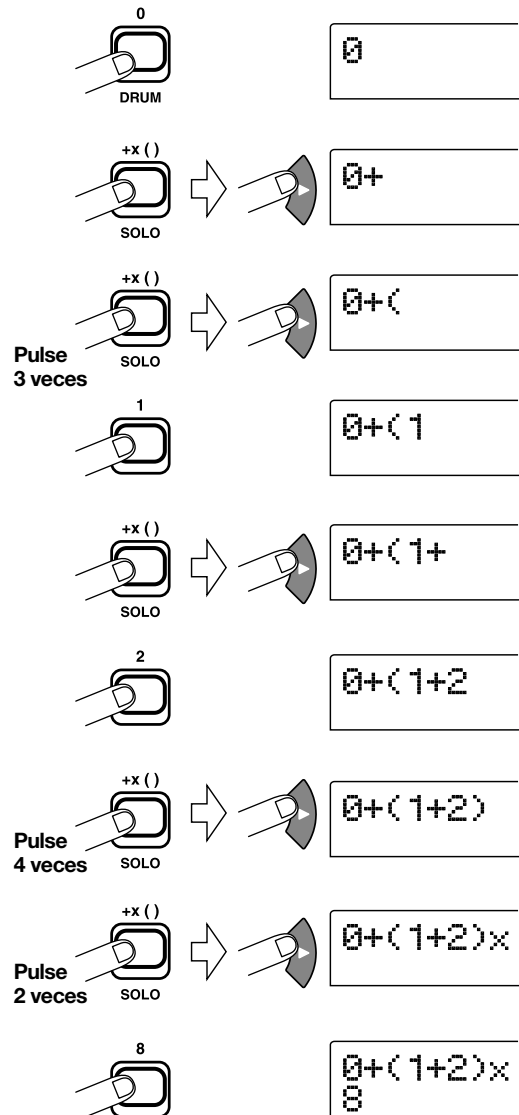


- **Agrupe las frases**

Use los símbolos “(“ y “)” para agrupar las frases para su repetición y el símbolo “x” para especificar el contador de repetición. Si introduce **(1+2)x2+3** producirá la siguiente secuencia de repetición.



A continuación le mostramos un ejemplo para crear el bucle de frase “**0+(1+2)x8**”.

**Aviso**

- Cuando introduce un número, el cursor (raya intermitente) se desplaza automáticamente un paso hacia la derecha.
- Tras introducir “x” y “+” etc., use la tecla de cursor a la derecha para desplazar el cursor (raya intermitente) un paso hacia la derecha. Después introduzca el número.
- Si la fórmula para el bucle de frase no cabe en dos líneas, la indicación se desplazará en pasos de un carácter. Si usa las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición de entrada, la línea se desplazará a la izquierda y a la derecha de acuerdo a ello.

Después de haber introducido una fórmula, puede editarla del siguiente modo.

- **Insertión de números o símbolos**

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar el cursor (raya intermitente) hasta la posición que quiera e introduzca el nuevo número o símbolo.

• Borrado de números o símbolos

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar el cursor (raya intermitente) hasta la posición que quiera y pulse la tecla [DELETE/ERASE].

Cuando haya terminado la introducción de la fórmula, especifique una pista/toma-V en la que almacenar el bucle de frase como datos de audio.

● Nota ●

- La fórmula para un bucle de frase también se almacena como parte de un proyecto después de grabar el resultado en una pista/toma-V. Por tanto puede editar y volver a usar la fórmula más adelante.
- No puede regrabar en parte o añadir otro bucle de frase a un bucle que ya ha sido almacenado en una pista/toma-V. En tal caso, especifique toda la frase de nuevo como una fórmula y escriba la frase completa otra vez.

Grabación de un bucle de frase en una pista

Esta sección le explica cómo crear un bucle de frase y grabarlo como datos audio en una pista/toma-V concreta.

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

Aparecerá en pantalla el menú de Utilidades.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a la siguiente.

```
PHRASE
REST 0
```

3. Pulse una vez más la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.

Ahora aparecerá el menú de Utilidades de frase.

```
PHRASE
CREATE
```

4. Compruebe que la indicación "PHRASE CREATE" está en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Si aparece "PHRASE IMPORT", use las teclas de cursor

izquierda/derecha para hacer que aparezca "PHRASE CREATE" y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a lo siguiente. Esta pantalla le permite elegir una pista/toma-V en la que grabar el bucle de frase.

```
CREATE
TR 1- 1
```

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha y la rueda para escoger la pista/toma-V en la que grabar la frase que será creada.

```
CREATE
TR 8- 1
```

Cuando la pista 8 esté seleccionada, si gira la rueda más a la derecha aparecerá la siguiente pantalla.

```
CREATE
TR1/2
```

Cuando aparezca esta pantalla, si gira la rueda a la derecha, podrá elegir pares de pistas par/impar (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la pista master. En este caso, la toma-V activa en ese momento para las dos pistas o la pista maestra se convertirá en el destino de la grabación.

● Nota ●

- Si la frase es mono y la pista de destino de la grabación es stereo, se grabarán los mismos datos en ambas pistas.
- Si la frase es stereo y la pista destino de la grabación es mono, los canales izquierdo y derecho de la frase serán mezclados cuando se almacenen los datos en la pista.
- Cuando elija una toma-V que ya contenga datos audio, los datos existentes serán borrados por completo y sobregabados por los nuevos datos audio.

6. Cuando haya elegido una pista/toma-V, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el número de bucle de frase.

```
CREATE
LOOP01
```

7. Gire la rueda para escoger el número de bucle de frase que quiera y pulse la tecla [ENTER].

Puede crear bucles de frase entre 1 - 10. El nombre LOOP01 - LOOP10 se asigna al bucle respectivo.

Cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerá la pantalla de introducción de bucle.

8. Use las teclas de estado y la tecla [SOLO] de la sección de faders para introducir la fórmula para la creación del bucle.

Para más información acerca del proceso de introducción FAST, consulte la página 64.

0+(1+2)x
8

9. Cuando haya completado la introducción de la fórmula, pulse la tecla [ENTER].

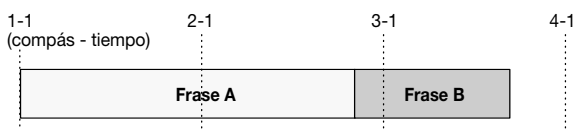
Aparecerá la siguiente pantalla. Esta pantalla le permite elegir si quiere sincronizar la reproducción de la frase con el compás de la sección rítmica.

ADJUST
OFF

10. Gire la rueda para elegir uno de los siguientes métodos.

• ADJUST OFF

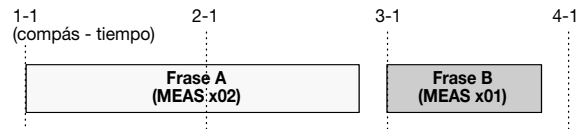
Cuando elija este ajuste, la frase se reproduce de forma continua, independientemente del número de compases y del tempo de la canción rítmica. (Valor por defecto).



• ADJUST BAR

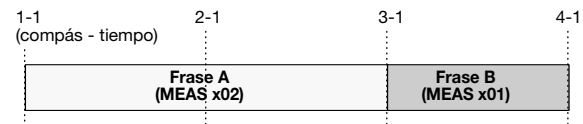
Cuando escoge esta opción, el inicio de la reproducción de frase se sincroniza con el inicio de compás de la canción rítmica. Si un compás de la frase (rango de reproducción de frase dividido por el número de compases especificado por el parámetros MEAS X) es mayor que un compás de la canción rítmica, la frase cambiará cuando el número de

compases especificado por el parámetro MEAS X (→ P.61) se ha reproducido, sin esperar al final de la frase. Si un compás de la frase es más breve que un compás de la canción, habrá un espacio en blanco hasta el compás en el que la reproducción cambie a la siguiente frase.



• ADJUST BAR & LEN

Cuando elija este ajuste, la duración de la frase es ajustada de modo que los compases de la canción rítmica y de la frase coincidan. (El tono no cambiará).



● Nota ●

- Cuando elija ADJUST BAR o ADJUST BAR & LEN, compruebe que el parámetro MEAS X de cada frase esté ajustado a un número adecuado de compases. Si el ajuste no es el adecuado, la canción rítmica y la frase no se sincronizarán correctamente.
- Si la relación de compresión/estiramiento sobrepasa un determinado rango, el resultado no será el esperado. En ese caso, la indicación "Out of range" aparecerá durante el procesado.

11. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación "CREATE SURE?" aparecerá en la pantalla.

12. Para llevar a cabo el proceso de creación de bucle de frase, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Se creará el bucle de frase. Cuando el proceso haya terminado, la pantalla volverá a la condición del paso 2.

Referencia [Mezclador]

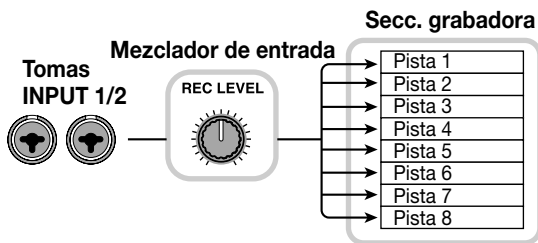
Esta sección le explica las funciones y el manejo de los dos tipos de mezcladores incorporados en el MRS-802.

Acerca del mezclador

El mezclador del MRS-802 se divide en dos secciones: un “mezclador de entrada” que procesa las señales de entrada de los conectores de entrada, y un “mezclador de pista” que procesa las señales de las pistas de la sección de grabación y de la sección de ritmos. A continuación le describimos los detalles de cada uno de estos mezcladores.

■ Mezclador de entrada

El mezclador de entrada sirve para ajustar la sensibilidad de las señales que entran por los conectores INPUT 1/2, ajustar los distintos parámetros como el panorama y los niveles de envío a efectos de envío/retorno y asignar las señales a las pistas de grabación.



En la siguiente tabla puede ver los parámetros que puede ajustar en el mezclador de entrada.

Parámetro	Descripción
CHO SEND	Volumen enviado al chorus/retardo (ef. envío/retorno)
REV SEND	Volumen enviado a la reverb (efecto envío/retorno)
PAN	Posición izquierda/derecha (balance canal I/D)
REC LVL	Volumen de la señal entrante (posición del control [REC LEVEL])

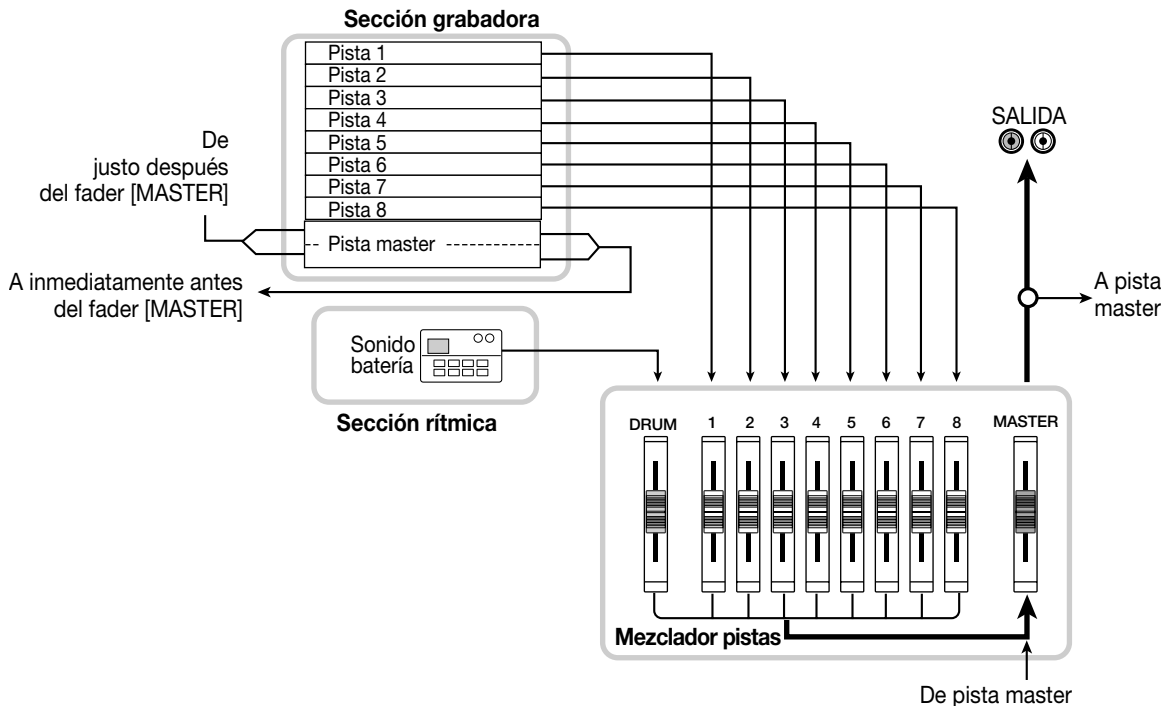
■ Mezclador de pistas

El mezclador de pistas sirve para procesar las señales de reproducción de las pistas del grabador (1 - 8) y de la sección de ritmos (pista de ritmos), y mezclar estas señales en stereo. Los faders y teclas de estado se usan para ajustar el volumen de cada pista y controlar el ajuste activado/desactivado. La señal mezclada por el mezclador de pistas es dirigida por el fader [MASTER] a los conectores MASTER OUTPUT y a la pista master (vea el siguiente diagrama).

Los parámetros que puede ajustar en el mezclador de pistas aparecen en la siguiente tabla.

■ Aviso ■

La señal del kit de percusión es stereo. Por tanto, para el canal de percusión del mezclador de pistas, los ajustes de los parámetros izquierda/derecha están enlazados.



Parámetro	Descripción	Pista batería	Pista 1 - 8	Pista master
EQ HI G	Cantidad realce/corte del EQ rango frecuencias agudas	○	○	
EQ HI F	Frecuencia realce/corte del EQ rango frecuencias agudas	○	○	
EQ LO G	Cantidad realce/corte del EQ rango frecuencias graves	○	○	
EQ LO F	Frecuencia realce/corte del EQ rango frecuencias graves	○	○	
CHO SEND	Volumen enviado al chorus/retardo (efecto envío/retorno)	○	○	
REV SEND	Volumen enviado a la reverb (efecto envío/retorno)	○	○	
PAN	Posición izquierda/derecha (balance canal I/D)	○	○	
FADER	Volumen de pista o de sección rítmica	○	○	○
ST LINK	Parámetros de enlace de canal impar/par		○	
V TAKE	Toma V elegida para la pista		○	○

Funcionamiento básico del mezclador de entrada

Asignación de señales de entrada a pistas

Esta sección le explica cómo ajustar el nivel de la entrada de señales de los conectores INPUT 1/2 y GUITAR/BASS, y cómo enviarlos a una pista de la sección de grabación.

1. Asegúrese de que el instrumento o el micrófono que quiera grabar esté conectado a INPUT 1/2 o a GUITAR/BASS.

● Nota ●

Cuando use tanto la conexión INPUT 1 como GUITAR/BASS, la señal del conector GUITAR/BASS tendrá prioridad y la señal de INPUT 1 quedará anulada.

2. Pulse la tecla [INPUT 1] o [INPUT 2], de modo que la tecla a la que está conectado el instrumento o micrófono se encienda.

Esto indica que la entrada está seleccionada. También puede elegir ambas entradas pulsando las dos teclas a la vez.

■ Aviso ■

Si ya hay una entrada seleccionada (tecla encendida) y pulsa la otra tecla, la tecla seleccionada en ese momento se apagará y la otra quedará encendida.

3. Mientras toca su instrumento, gire el control [INPUT] de la entrada elegida en el paso 2 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Haga los ajustes de modo que el indicador [PEAK] solo parpadee ligeramente cuando toque su instrumento a volumen máximo.

4. Si va a grabar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos y gire la rueda para ajustar la posición del efecto de inserción a IN.

Con los ajustes por defecto de un proyecto, los efectos de inserción van al mezclador de entrada (IN), y queda seleccionado un programa adecuado para la grabación de guitarra/bajo.

IN SRC
IN

■ Aviso ■

Si quiere grabar el sonido sin pasarlo por el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos para anular el efecto de inserción.

5. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.
6. Pulse una de las teclas [INSERT EFFECT] de la sección de efectos para elegir el algoritmo que quiera y gire la rueda para escoger el programa que vaya a usar.

La tecla se enciende y aparece en la pantalla el programa activo en ese momento. Cuando haya completado la selección del programa, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

También puede escoger un programa usando las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] de la sección de efectos.

INSERT
MRS-Drv

7. Mientras toca su instrumento, ajuste el nivel de grabación girando el control [REC LEVEL].

El control [REC LEVEL] ajusta el nivel de señal antes de ser enviado a la pista de grabación (es decir, después de haber pasado por el efecto de inserción). El indicador [CLIP] se encenderá si el nivel es demasiado alto. Ajuste el nivel de grabación lo más alto posible, pero evite valores que hagan que se encienda el indicador [CLIP].

Aviso

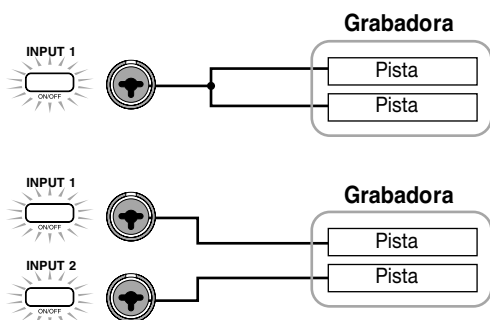
- El nivel de la señal enviada a la pista de grabación cambiará según los ajustes de los parámetros del efecto de inserción. Si cambia los programas del efecto de inserción o edita los parámetros, debería comprobar de nuevo que el nivel de grabación fuese el adecuado.
- El ajuste del parámetro de control [REC LEVEL] se puede comprobar pulsando la tecla [TRACK PARAMETER] → [INPUT 1] (o [INPUT 2]) en la sección de parámetro de pista y varias veces la tecla de cursor abajo. El valor ajustado con el control [REC LEVEL] será mostrado de forma numérica. Esto es útil para obtener información precisa acerca del ajuste del nivel de grabación.

8. Pulse la tecla de estado de la pista destino de la grabación (1 - 8) de modo que la tecla se encienda en rojo. La pista estará ahora lista para grabación.

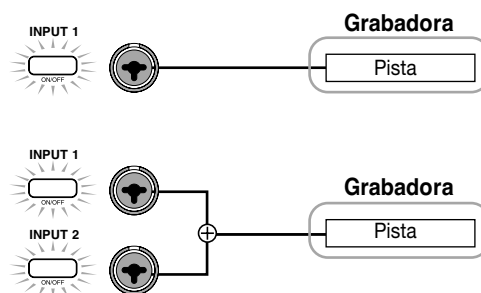
La señal de entrada del mezclador de entrada será enviada a la pista de grabación. Puede elegir el modo de grabación a dos pistas haciendo que las dos teclas de estado se enciendan. Las combinaciones están limitadas a 1/2, 3/4, 5/6 ó 7/8.

El flujo de señal del mezclador de entrada a la pista cambiará del siguiente modo, dependiendo del número de entradas y pistas de grabación.

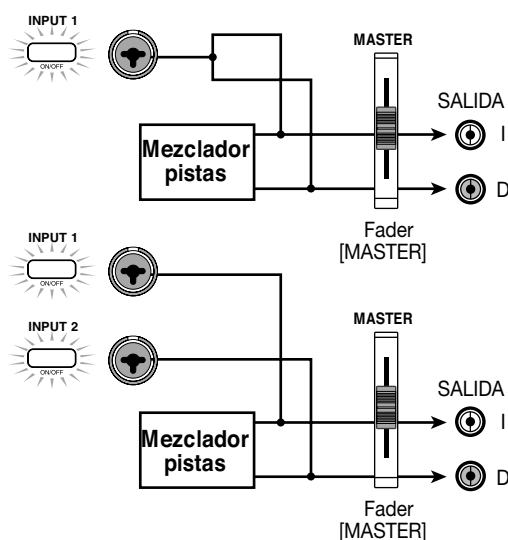
- Dos pistas mono seleccionadas como pistas de grabación**



- Una pista mono seleccionada como pista de grabación**



- Ninguna pista seleccionada como pista de grabación**



Nota

Los diagramas anteriores muestran el flujo de señal cuando el efecto de inserción no ha sido insertado en el mezclador de entrada. Para más detalles acerca del flujo de señal cuando se ha realizado la inserción del efecto, consulte la página 102.

Ajuste de profundidad de efecto de envío/retorno

La profundidad del efecto de envío/retorno se puede ajustar con el volumen (nivel de envío) de la señal que se envía desde el mezclador de entrada a cada efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverberación).

En condiciones normal, el enviar la señal del mezclador de entrada a los efectos de envío/retorno sólo aplicará el efecto a la señal que es enviada desde el conector MASTER OUTPUT, y no afectará a la señal que se graba en una pista.

Aviso

Para grabar la señal procesada por el efecto de envío/retorno en un pista, puede usar la grabación por volcado mientras la tecla [INPUT 1]/[INPUT 2] respectiva está encendida (→ p. 39).

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY] o la tecla [REVERB] para elegir un programa para el efecto de envío/retorno.

La pantalla cambiará y le mostrará el programa activo en ese momento del efecto elegido (chorus/retardo o reverberación).

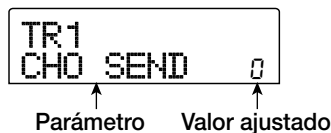
2. Gire la rueda para elegir el programa a usar.

También puede elegir un programa usando las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] de la sección de efectos.

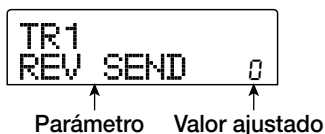
Cuando haya escogido el programa, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

3. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista y use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca en pantalla la siguiente indicación.

- Para ajustar el nivel de envío de chorus/retardo



- Para ajustar el nivel de envío de reverberación



4. Pulse la tecla [INPUT 1] o [INPUT 2] en la sección de entrada.

El mezclador de entrada (INPUT) es seleccionado como destino para el ajuste del nivel de envío.



5. Gire la rueda para elegir la profundidad del efecto.

Los valores más altos producirán más profundidad de efecto

(efecto más fuerte). A continuación puede ver el rango y los valores por defecto de los parámetros.

- ENVÍO DE CHORUS/RETARDO: 0 - 100 (por defecto: 0)
- ENVÍO DE REVERBERACIÓN: 0 - 100 (por defecto: 0)

Aviso

Cuando tenga en pantalla el nivel de envío, el pulsar la tecla [ENTER] desactivará la salida de señal al efecto de envío/retorno. Si pulsa la tecla de nuevo, volverá a activar la señal.

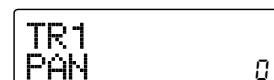
6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste de panorama/balance

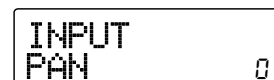
Esta sección le explica cómo ajustar el panorama (posición stereo) de la señal enviada desde el mezclador de entrada a los conectores MASTER OUTPUT y a las pistas de grabación, o el balance (balance de volumen entre dos canales).

1. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista y use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que en pantalla aparezca la siguiente indicación.



2. Pulse la tecla [INPUT 1] o [INPUT 2] en la sección de entrada.

El mezclador de entrada (INPUT) quedará seleccionado como destino para el ajuste del panorama.



3. Gire la rueda para editar el valor del parámetro PAN.

El parámetro PAN puede ajustarse en un rango de L100 (tope izquierdo) - 0 (centro) - R100 (tope derecho).

4. Cuando haya terminado de ajustar el valor de panorama, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal. La función del parámetro PAN cambia del siguiente modo, dependiendo del número de entradas que estén actualmente activadas y del número de pistas de grabación que seleccionadas en ese momento.

- **Cuando no hay ninguna pista de grabación seleccionada**

Para la señal que es enviada desde el mezclador de entrada a los canales I/D de los conectores MASTER OUTPUT, el parámetro PAN ajusta la posición de panorama (si la entrada es mono) o el balance (si la entrada es stereo).

- **Cuando hay dos pistas mono seleccionadas como pistas de grabación**

Para la señal que es enviada desde el mezclador de entrada hasta las dos pistas, el parámetro PAN ajusta la posición de panorama (si la entrada es mono) o el balance (si la entrada es stereo).

- **Cuando no hay ninguna pista mono seleccionada como pista de grabación**

El parámetro PAN no tiene efecto.

Funcionamiento básico del mezclador de pista

Ajuste del volumen/panorama/EQ

Para cada canal, puede ajustar el volumen, panorama (posición stereo entre canales I/D) y el EQ (ecualizador).

1. Para ajustar el volumen de la pista audio o de la pista de percusión, utilice el fader correspondiente.

2. Para ajustar la posición de panorama de un pista o de la pista de percusión, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista y use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la siguiente indicación en pantalla.



3. Pulse la tecla de estado de la pista de audio o de la pista de percusión y gire la rueda para editar el valor del parámetro PAN.

El parámetro PAN se puede ajustar en un rango de L100 (tope izquierdo) - 0 (centro) - R100 (tope derecho).

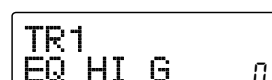
Para ajustar el panorama de otra pista o de la pista de percusión, repita los pasos 2 - 3.

Aviso

- Si la función de enlace stereo (→ p. 73) está activada para la pista de destino seleccionada (pista de audio o pista de percusión), el parámetro PAN ajustará el balance de canal izquierda/derecha.
- En la pantalla de parámetros también puede usar las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista de audio o la pista de percusión y las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar los parámetros.

4. Para ajustar el EQ, use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la siguiente pantalla y después use la rueda para ajustar el valor.

- **Parámetro EQ HI G**



Ajusta la cantidad de realce/corte de agudos.

Rango: -12 - 0 - 12 (dB)

Por defecto: 0

- **Parámetro EQ HI F**

```
TR1
EQ HI F 8000
```

Ajusta la frecuencia de corte del realce/corte de agudos.

Rango: 500 - 18000 (Hz)

Por defecto: 8000

- **Parámetro EQ LO G**

```
TR1
EQ LO G 0
```

Ajusta la cantidad de realce/corte de graves.

Rango: -12 - 0 - 12 (dB)

Por defecto: 0

- **Parámetro EQ LO F**

```
TR1
EQ LO F 125
```

Ajusta la frecuencia de corte del realce/corte de graves.

Rango: 40 - 1600 (Hz)

Por defecto: 125

Aviso

- Si pulsa la tecla [ENTER] con el parámetro EQ HIGH en pantalla, EQ HIGH es desactivado. Si pulsa la tecla una vez más, activará de nuevo EQ HIGH. Del mismo modo, puede activar y desactivar EQ LOW con la tecla [ENTER] mientras tenga este parámetro en pantalla.
- Inmediatamente después de cambiar la pantalla, la pista audio o la pista de percusión elegidas antes, seguirán estando seleccionadas. Si es necesario, cambie a otra pista.

5. Ajuste el parámetro EQ de las otras pistas de audio o de la pista de percusión del mismo modo.

6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste de profundidad de los efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo ajustar la profundidad del efecto ajustando el volumen que enviado desde cada canal al efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverberación). Si sube el nivel de envío, producirá un efecto más profundo.

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY] o la tecla [REVERB] para elegir un programa para el efecto de envío/retorno.

La pantalla pasará a mostrarle el programa activo en ese momento del efecto elegido (chorus/retardo o reverberación).

2. Gire la rueda para elegir el programa a usar.

También puede escoger un programa usando las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] de la sección de efectos.

Cuando haya elegido un programa, pulse la tecla [EXIT].

3. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista y use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca en pantalla la indicación siguiente.

- **Ajuste del nivel de envío de chorus/retardo**

```
TR1
CHO SEND 0
```

- **Ajuste del nivel de envío de reverberación**

```
TR1
REV SEND 0
```

4. Pulse la tecla de estado de la pista audio o de la pista de percusión a la que quiere aplicar el efecto.

5. Gire la rueda para elegir la profundidad del efecto.

Los valores más altos producirán un efecto más profundo (más fuerte). El rango y los valores por defecto de los parámetros son los siguientes.

- **ENVÍO DE CHORUS/RETARDO:** 0 - 100 (por defecto: 0)
- **ENVÍO DE REVERBERACIÓN:** 0 - 100 (por defecto: 0)

Aviso

Cuando en pantalla aparezca el nivel de envío, si pulsa la tecla [ENTER] desactivará la salida de señal al envío/retorno de efecto. Si pulsa la tecla de nuevo, volverá a activar la señal otra vez.

6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Enlace de canales par/impar (enlace stereo)

Puede enlazar canales mono par/impar adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) y usarlos como pares de pistas stereo. (A esto se le conoce como “enlace stereo”). Los parámetros y las teclas de estado de los dos canales enlazados en stereo funcionarán de forma conjunta. El proceso de ajuste es el siguiente.

1. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] de la sección de parámetros de pista.

2. Pulse la tecla de estado (1 - 8) de uno de los dos canales que quiera enlazar en stereo.

3. Pulse la tecla de cursor abajo varias veces.

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
TR7
ST LINK  OFF
```

4. Gire la rueda para cambiar el valor a ON.

Se activará el enlace stereo para el canal elegido y el canal de número par/impar adyacente. Para anular el enlace stereo, coloque el valor de este parámetro en OFF.

```
TR7/8
ST LINK  ON
```

5. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Aviso

El parámetro PAN de los dos canales enlazados en stereo funcionará como parámetro de BALANCE para ajustar el balance de volumen entre los canales par/impar.

Nota

Para ajustar el volumen de los canales enlazados en stereo, use el fader del canal con número impar. (El fader del canal par no tendrá efecto).

Uso de la función solo

Si quiere, puede anular todas las pistas excepto una durante la reproducción de la sección de grabadora. Esta es la llamada “función solo”. Esto es muy útil por ejemplo para ajustar con precisión los parámetros de una pista concreta.

- 1. Desde la pantalla principal, ponga en marcha la reproducción en la sección de grabación y pulse la tecla [SOLO] en la sección de fader.**

La tecla se encenderá.

- 2. Use las teclas de estado (excepto MASTER) para elegir la pista a monitorizar como solista.**

La tecla de estado se encenderá en verde y sólo se escuchará la pista correspondiente.

- 3. Para cancelar la función solo, pulse la tecla [SOLO] una vez más.**

La tecla se apagará.

Almacenamiento/carga de ajustes de mezclador (Función Scene)

Los ajustes actuales del mezclador y los efectos se pueden almacenar como una “escena” en una zona especial de la memoria, y cargarlos de forma manual o automática cuando quiera. Esto es útil cuando quiera comparar varias mezclas o cuando quiera automatizar operaciones de mezcla.

Una escena contiene los siguientes datos.

- **Parámetros de pista (excepto el número de toma-V activo en ese momento)**
- **Número de programa de efecto de inserción/fuente de entrada**
- **Número de programa de efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverberación)**
- **El estado de todas las teclas de estado 1 - 8 y de la tecla de estado [DRUM] (reproducción, silencio)**
- **Ajustes de faders**

Puede almacenar hasta 100 escenas distintas en la memoria. Los datos de escena almacenados en memoria son grabados en el disco duro interno como parte del proyecto activo.

Almacenamiento de una escena

Esta sección le explica cómo almacenar los ajustes actuales como una escena.

- 1. Pulse la tecla [SCENE] de la sección de control.**
- 2. Gire la rueda para escoger el número de escena (0 - 99) en el que serán almacenados los datos.**

Si elige un número en el que ya haya grabados datos de escena, los datos existentes serán borrados y sobregabados por los nuevos.

- 3. Pulse la tecla [STORE].**

Ahora podrá especificar un nombre para la escena.

- 4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente hasta el carácter que quiera cambiar y gire la rueda para seleccionar un carácter.**

Para más información sobre los caracteres disponibles, consulte la página 34.

5. Repita el paso 4 si es necesario para completar el nuevo nombre.

6. Para realizar el proceso de grabación, pulse la tecla [STORE] o la tecla [ENTER].

Los ajustes actuales de mezclador y de efectos serán almacenados como una escena. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá a la pantalla del paso 2. Si quiere cancelar el proceso, puede pulsar la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

7. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Carga de una escena grabada

Esta sección le explica cómo cargar una escena que fue almacenada en memoria.

1. Pulse la tecla [SCENE] de la sección de control.

El lado derecho de la pantalla le indicará el número de escena que será cargado.

2. Gire la rueda para elegir la escena a cargar.

3. Para cargar la escena elegida, pulse [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Si pulsa la tecla [ENTER], la escena se cargará y la unidad volverá a la condición del paso 1. Si pulsa la tecla [EXIT], la unidad volverá a la pantalla principal.

Si pulsa la tecla [EDIT] después de elegir una escena, podrá editar su nombre.

Cambio automático de escenas

Con la asignación de una escena a una marca (→ p. 42) colocada en una posición concreta de la canción, puede hacer que las escenas cambien automáticamente. Esto es muy útil cuando quiera cambiar la mezcla o los ajustes de efectos conforme avance la canción.

1. Desplácese al punto de la canción en el que quiera que cambie la mezcla y pulse la tecla [MARK] en la sección de control.

Se registrará una marca en ese punto. Repita este paso para

introducir marcas en el resto de puntos en los que quiera que cambie la mezcla.

2. Almacene como escenas la mezcla que vaya a usar en la posición inicial de la canción así como el resto de ajustes de mezcla.

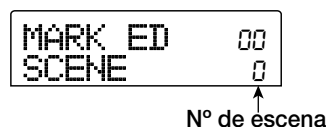
Cuando cree una mezcla para un rango específico, es muy útil que use funciones como la de marcador para localizar puntos (→ p. 43) y la de repetición A-B (→ p. 44).

3. Compruebe que la grabadora esté parada y pulse la tecla ZERO [◀◀] de la sección de transporte para volver al principio de la canción.

El principio de la canción (posición de contador cero) ya contendrá el número de marca cero. Primero deberá asignar la escena inicial a esta marca.

4. Pulse la tecla [MARK].

Cuando pulse la tecla [MARK] en una posición en la que ya haya asignado una marca, aparecerá una pantalla que le permitirá asignar una escena a la marca correspondiente.

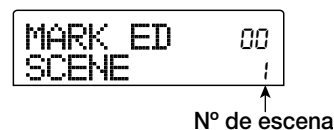


Aviso

- Si pulsa la tecla [MARK] en una posición en la que no hay todavía asignada ninguna marca, se asignará una nueva marca a esa posición.
- Si aparece un punto en la parte inferior izquierda del número de marca, esto significará que la marca coincide con la posición actual.

5. Gire la rueda para elegir el número de la escena que quiera asignar a la marca y pulse la tecla [ENTER].

La escena será asignada a la marca. En la siguiente pantalla le mostramos un ejemplo de asignación de la escena número 1 a la marca número 0.



Aviso

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

6. Desplácese hasta la siguiente marca en la que quiera que cambie la mezcla y repita los pasos 4 - 5.

7. Cuando haya asignado escenas a todas las marcas, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [▶] para empezar la reproducción.

Cada vez que la canción pase por una marca en la que haya asignado una escena, dicha escena será cargada.

Borrado de determinados parámetros de una escena

Si quiere, puede anular una serie de parámetros grabados en una escena. Estos parámetros no cambiarán aunque se cargue esa escena. Puede especificar los siguientes grupos de parámetros para su activación/desactivación.

Grupo	Elemento
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	Chorus send
	Reverb send
	Pan
	Play/mute
INSERT EFFECT	Patch number
	Input source
CHORUS/DELAY	Patch number
REVERB	Patch number
ALL FADER	Fader position

Por ejemplo, después de haber programado una secuencia de cambios automáticos de escena, puede que quiera desactivar el grupo TRACK PARAMETER y ajustar sólo los parámetros EQ y panorama de forma manual para cada uno.

1. Pulse la tecla [SCENE] de la sección de control y después pulse [UTILITY] en la sección de pantalla.

Aparecerá la siguiente pantalla. En esta condición, puede activar o desactivar los faders para cada escena.

Permissn
AllFader on

2. Gire la rueda para ajustar el permiso de los faders a ON u OFF.

3. Pulse el resto de teclas de grupos de parámetros para activar o desactivar el grupo.

Excepto para el fader, el control de la escena para el resto de grupos se puede activar o desactivar pulsando una de las teclas siguientes.

- Grupo PARÁMETROS DE PISTA

Cualquier tecla de estado salvo la tecla de estado [MASTER]

- Grupo EFECTO DE INSERCIÓN

Cualquier tecla [INSERT EFFECT]

- Grupo CHORUS/RETARDO

Tecla [CHORUS/DELAY]

- Grupo REVERBERACIÓN

Tecla [REVERB]

Cuando un grupo es activado, las teclas respectivas se encienden y cuando está desactivado, las teclas parpadean.

Aviso

- El grupo PARÁMETRO DE PISTA se puede activar o desactivar de forma independiente para cada pista de audio y para la pista de percusión.
- También puede usar las teclas de cursor arriba/abajo para activar o desactivar todos los grupos a la vez.

4. Cuando haya completado el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al menú de escena.

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

El estado de activación/desactivación del grupo de parámetros será almacenado como parte del proyecto.

Referencia [Ritmos]

Esta sección le explica las funciones y operaciones de la sección de ritmos, que utiliza sonidos de percusión internos para generar acompañamientos.

Acerca de la sección de ritmos

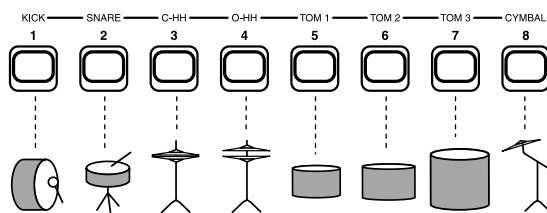
La sección de ritmos del MRS-802 contiene una gran variedad de sonidos de percusión. La sección se puede manejar de forma sincronizada con la grabadora o como una unidad de ritmos independiente. Aquí le explicaremos los conceptos básicos y los términos que debe conocer para usar la sección de ritmos.

kits de batería

El MRS-802 incorpora varios sonidos de batería y percusión que están combinados en kits de batería. Un kit de batería es un grupo de 24 sonidos de batería/percusión. El MRS-802 contiene 43 kits de batería distintos de los cuales puede elegir uno cada vez.

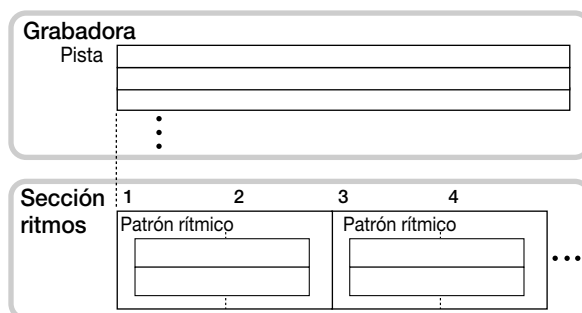
Un kit de batería se puede usar como fuente para el acompañamiento rítmico y también puede ser reproducido usando un teclado o secuenciador MIDI externo. También puede usar las teclas de estado del panel superior para reproducir los sonidos de batería/percusión del kit de batería activo en ese momento.

La señal de salida del kit de batería (pista de percusión) está conectada al mezclador interno. De manera similar a las pistas de audio ordinarias 1 - 8, puede ajustar parámetros como el volumen, balance y EQ para la pista de percusión y aplicar efectos de envío/retorno.



Patrones de ritmos

Un proyecto nuevo contiene patrones de acompañamiento de hasta para 99 compases cada uno. Estos patrones de acompañamiento son llamados “patrones rítmicos”. El proyecto dispone de más de 400 patrones entre los que elegir.

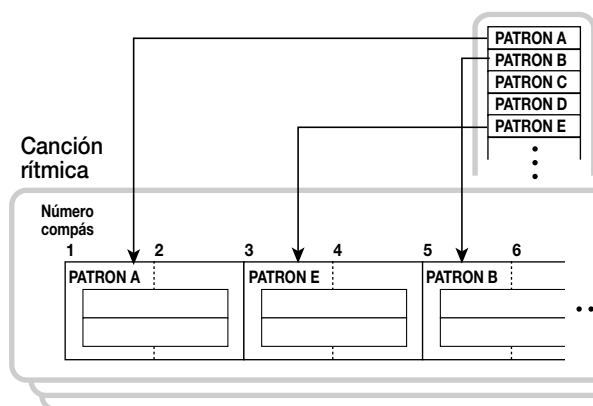


Además de usar un patrón tal como está, puede editar una parte de él o crear sus propios patrones en espacios de patrones rítmicos vacíos. Los patrones de ritmos que cree o modifique son almacenados en el disco duro como parte del proyecto.

Canciones rítmicas

Varios patrones de ritmos dispuestos en un orden de reproducción concreto forman una “canción rítmica”. En una canción rítmica puede programar los datos de los patrones de ritmos, del ritmo, del tempo, etc. (como “eventos”), para crear el acompañamiento de una canción completa.

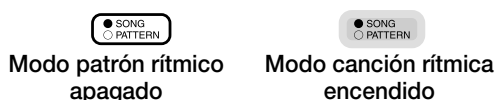
Puede almacenar 10 canciones rítmicas en cada proyecto.



Modo de patrón de ritmo y modo de canción rítmica

La sección de ritmos puede actuar en dos modos: “modo de patrón de ritmo”, en el que puede crear y reproducir patrones de ritmos, y “modo de canción rítmica” en el que puede crear y reproducir una canción rítmica. Siempre estará activo uno de estos dos modos.

Cuando esté activo el modo canción rítmica, la tecla [SONG/PATTERN] estará encendida, mientras que si está activo el modo patrón de ritmos, la tecla estará apagada. Cambie de modo pulsando la tecla [SONG/PATTERN].



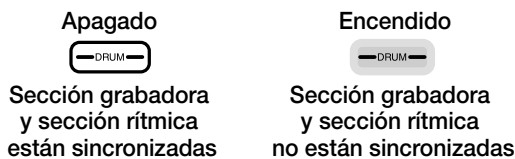
Sincronización de la sección de grabación y de la sección de ritmos

En el estado por defecto del MRS-802, la sección de ritmos funcionará sincronizada con la sección de grabación.

Cuando use la sección de transporte para que empiece a funcionar la sección de grabación, también se pondrá en marcha la reproducción del patrón de ritmos o de la canción rítmica. Si quiere, la sección de ritmos puede desconectarse de la sección de grabación y ser usada como una unidad de ritmos independiente.

El pulsar la tecla [DRUM] desde la pantalla principal de modo que la tecla se encienda hará que la sección de ritmos quede separada de la sección de grabación. En este caso, el manejo de la sección de transporte hará que sólo la sección de ritmos empiece la reproducción, mientras que la sección de grabación permanecerá parada.

Para volver a la situación original, pulse la tecla [EXIT] de modo que la tecla [DRUM] se apague.



Reproducción de patrones de ritmos

Esta sección le explica cómo reproducir patrones de ritmos y cómo cambiar el tempo y elegir un kit de batería.

Selección y reproducción de un patrón de ritmos

Esta sección le explica cómo elegir y reproducir uno de los patrones de ritmos de un proyecto.

Nota

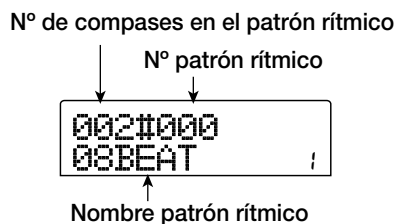
Antes de continuar con el siguiente proceso, asegúrese de que los faders [DRUM] y [MASTER] del panel superior estén subidos y que la tecla de estado [DRUM] está encendida.

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [DRUM].

La tecla se encenderá y la sección de ritmos quedará separada de la sección de grabación, con lo que podrá usarla de forma independiente.

2. Compruebe que la tecla [SONG/PATTERN] está apagada. Si la tecla está encendida, púlsela para apagarla.

Cuando la tecla [SONG/PATTERN] esté apagada, el modo de patrón de ritmos estará activo como modo operativo para la sección de ritmos. En el modo patrón de ritmos, la pantalla le mostrará distintas informaciones acerca del patrón de ritmos activo en ese momento.



Aviso

Desde la pantalla principal, también puede cargar directamente la pantalla anterior pulsando varias veces la tecla [SONG/PATTERN]. Cuando haga esto, la tecla [DRUM] parpadeará. Esto le indicará que la sección de grabación y la de ritmos permanecen sincronizadas.

3. Gire la rueda para elegir el patrón de ritmos que quiere reproducir.

También puede usar las teclas de cursor arriba/abajo para escoger un patrón.

4. Pulse la tecla **PLAY** [▶].

Se empezará a reproducir el patrón de ritmos, de forma independiente con respecto a la sección de grabación.

Aviso

- Si usa la rueda para cambiar el patrón con la sección de ritmos en reproducción, el nuevo patrón comenzará después de que se llegue al final del patrón actual.
- Si usa las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar el patrón mientras la sección de ritmos está en reproducción, el nuevo patrón comenzará inmediatamente.

5. Si quiere anular la sección de ritmos, pulse la tecla de estado **[DRUM]**.

La tecla se apagará y la sección de ritmos quedará anulada. Para anular esta anulación, pulse la tecla **[DRUM]** una vez más.

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

El patrón de ritmos se detendrá.

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

La tecla **[DRUM]** se apagará y la sección de grabación y la de ritmos quedarán sincronizadas de nuevo.

Aviso

- Si pulsa la tecla **PLAY** [▶] después de que aparezca la pantalla principal, podrá iniciar la reproducción de la sección de grabación al mismo tiempo.
- También puede cargar datos de patrón de ritmos de otro proyecto almacenado en el disco duro (→ p. 96).

Cambio del tempo del patrón de ritmos

Puede cambiar el tempo del patrón de ritmos.

1. Desde la pantalla principal pulse la tecla **[DRUM]** para que se encienda.

2. Compruebe que la tecla **[SONG/PATTERN]** está

apagada. Si la tecla está encendida, púlsela para apagarla.

3. En el modo patrón de ritmos, pulse la tecla **[TEMPO]** de la sección de ritmos.

El valor del tempo actual aparecerá en BPM (beats por minuto).



4. Gire la rueda para ajustar el tempo.

Puede ajustar el tempo en pasos de 0.1 sobre un rango de 40 - 250 (BPM). También puede cambiar el tempo una vez que la reproducción del patrón haya comenzado pulsando la tecla **PLAY** [▶].

5. Para cambiar el tempo de forma manual, pulse la tecla **[TEMPO]** dos veces o más marcando el tempo que quiera.

El intervalo entre las dos últimas veces que pulse la tecla será detectado automáticamente y fijado como nuevo tempo.

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

Aviso

- El tempo que especifique aquí será aplicado a todos los patrones de ritmos reproducidos en el modo de patrón de ritmos y a una canción rítmica en la que no haya introducido todavía datos de tempo.
- El tempo también puede ser modificado desde la pantalla principal.

Nota

Si graba datos en las pistas de la grabadora mientras escucha los patrones de ritmos y después cambia el tempo de los patrones, los dos grupos de interpretaciones dejarán de estar sincronizados. Si quiere grabar en la grabadora mientras escucha los patrones de ritmos, debería decidir primero el tempo.

Cambio del kit de batería

Puede cambiar el kit de batería usado por la sección de ritmos. El kit de batería elegido se aplica a todos los

patrones de ritmos y canciones rítmicas.

- 1. Con la sección de ritmos parada, pulse la tecla [DRUM] en la pantalla principal.**

- 2. Pulse la tecla [UTILITY].**

Aparecerá en la pantalla el menú de Utilidades de la sección de ritmos.



```
Utility
Drum Kit
```

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

La pantalla cambiará. En esta situación, puede elegir un kit de batería.



```
Drum Kit
00LIVE1
```

- 4. Gire la rueda para escoger el kit de batería que quiera y pulse la tecla [ENTER].**

El kit de batería elegido será cargado y la unidad volverá a la condición del paso 3. Para ver una lista de los kits de batería que puede elegir, consulte el apéndice que hay al final de este manual.

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

Creación de una canción rítmica

El MRS-802 le permite almacenar 10 canciones rítmicas por proyecto. De estas, solo una puede estar activa a la vez para su edición o reproducción.

Una canción rítmica puede tener hasta 999 compases de patrones de ritmos. Después de introducir los patrones, se añade el tempo y otra información para completar la canción.

Selección de una canción rítmica

Primero, elija una canción rítmica a la que introducir los patrones de ritmos.

Aviso

Cuando cree un nuevo proyecto en el MRS-802, todas las canciones rítmicas estarán vacías.

- 1. Desde la pantalla principal pulse la tecla [DRUM] para que la tecla se encienda.**

- 2. Pulse la tecla [SONG/PATTERN] para que la tecla se encienda.**

Cuando la tecla [SONG/PATTERN] esté encendida, la sección de ritmos estará en el modo de canción rítmica, permitiéndole crear y reproducir canciones rítmicas. En la pantalla aparecerán el nombre de la canción rítmica (o "EMPTY") y su número.

Nº canción rítmica



```
SongNo00
EMPTY
```

Aviso

Desde la pantalla principal, también puede cargar directamente la pantalla anterior pulsando varias veces la tecla [SONG/PATTERN]. Cuando haga esto, la tecla [DRUM] parpadeará. Esto le indicará que la grabadora y la sección de ritmos permanecen sincronizadas.

- 3. Gire la rueda para elegir un número de canción rítmica entre 0 y 9.**

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

Introducción de datos de patrón

Esta sección le explica cómo introducir datos de patrón de ritmos en una canción rítmica vacía en el orden de reproducción que quiera. Dispone de los dos métodos de entrada siguientes.

• Entrada por pasos

Con este método puede crear patrones de ritmos uno por uno especificando un número de patrón y un número de compases. La entrada se puede realizar en cualquier punto de la canción. También puede cambiar a otro patrón de ritmos mientras el patrón de ritmos anterior todavía se está reproduciendo. Este método es muy útil para especificar patrones con detalle.

• FAST (Formula Assisted Song Translator)

Este método utiliza sencillas fórmulas para especificar la reproducción de patrones de ritmos del principio al final. El resultado se registra en la canción rítmica en una sola operación. Este método es muy útil para la introducción mecánica usando una partitura y para patrones de ritmos que se repitan con frecuencia. Con este método no es posible introducir datos en medio de una canción.

A continuación se describen los pasos para los dos métodos.

Introducción por pasos

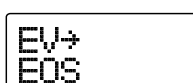
Con este método especificará el número de patrón y el número de compases en los que introducir patrones uno a uno.

1. En el modo de canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), pulse la tecla [DRUM] y haga que se encienda.

Para la introducción y edición de patrones de ritmos, la tecla [DRUM] debe estar encendida, indicando que la sección de ritmos está separada de la sección de grabación.

2. Pulse la tecla REC [●].

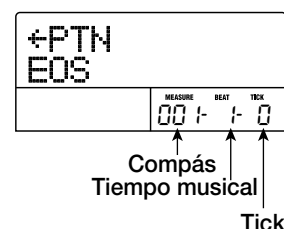
La tecla se enciende y entonces podrá introducir el número del patrón de ritmos así como otras informaciones. La pantalla cambiará de la forma siguiente.



Durante la introducción por pasos de la canción rítmica, la primera línea de la pantalla le muestra el elemento activo en

ese momento y la segunda línea el valor del elemento. Dado que una canción rítmica vacía no contiene información, la segunda línea de la pantalla le indicará “EOS” (Final de Canción) para mostrar el final de la canción rítmica.

3. Use las teclas de cursor arriba/abajo hasta ver “← PTN” en la primera línea de la pantalla.



Durante la introducción por pasos, las teclas de cursor arriba/abajo se usan para elegir un elemento, y las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición actual. Puede elegir los siguientes elementos con las teclas de cursor arriba/abajo.

Parámetro	Descripción
EV →	Información de evento en el punto activo
PTN	Patrón rítmico
TimSig	Tipo de ritmo
DrVOL	Volumen kit de batería
Tempo	Tempo

Aviso

Cuando se escoger un elemento distinto a “EV→” y no se introduce información para la posición actual, la flecha “←” aparece antes del nombre del elemento (por ejemplo: “← PTN”). Esto indica que la introducción de información en un punto anterior sigue siendo válida.

Normalmente, cuando “PTN” está seleccionado, la primera línea de la pantalla muestra el número del patrón introducido para el punto actual, y la segunda línea el nombre del patrón. Como una canción rítmica vacía no contiene aún información, la primera línea de la pantalla le mostrará “← PTN” y la segunda línea estará en blanco.

4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] para que aparezca la indicación “INSERT?”

Cuando aparezca “INSERT?”, podrá introducir nuevos datos de patrón de ritmos en la posición actual.

5. Gire la rueda para escoger el patrón de ritmos que quiera introducir.

Aparecerá entonces el número y duración (en compases) del patrón de ritmos activo en ese momento.

Número patrón rítmico Longitud patrón rítmico (compases)

6. Si es necesario, use las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar la duración del patrón.

Si alarga el patrón de ritmos, el mismo patrón de ritmos se reproducirá repetidamente. Si acorta el patrón, la canción cambiará al siguiente patrón de ritmos antes de que el patrón actual haya terminado de reproducirse.

Aviso

Esta operación no afectará al patrón de ritmos original.

7. Para finalizar el patrón de ritmos elegido, pulse la tecla [ENTER].

Los datos del patrón de ritmos se introducirán en la posición actual. (La indicación “EOS” se desplazará hacia atrás el número de compases introducido).

Aviso

Cuando introduce información de un patrón de ritmos, los eventos “TimSig” (ritmo) y “DrVOL” (volumen de pista de percusión) se añaden automáticamente al mismo punto de la canción rítmica. Los valores para estos eventos pueden ser modificados más adelante.

8. Pulse repetidamente la tecla de cursor a la derecha para desplazar la posición en la que introducirá el siguiente patrón de ritmos.

Cada vez que pulsa una tecla de cursor izquierda/derecha, la posición actual se mueve un compás hacia atrás o hacia delante. Cuando llegue al final de la canción rítmica, la

pantalla le mostrará “EOS”.

Aviso

Cuando se desplace a un punto más allá del último compás en el que fue introducida información de patrón, aparecerá la indicación “← PTN”. La flecha indica que la información (en este caso información de patrón) introducida en un punto anterior sigue siendo válida.

9. Repita los pasos 4 - 8 para introducir patrones de ritmos para toda la canción completa.

La canción rítmica se alarga con el número de compases que acaba de introducir y la indicación “EOS” se desplaza de acuerdo a ello.

10. Repita este proceso para introducir patrones de ritmos para toda la canción.

11. Cuando haya terminado la introducción de toda la canción rítmica, pulse la tecla STOP [■].

La tecla REC [●] se apagará y la unidad volverá a la pantalla de canción rítmica. Si quiere comprobar el resultado introducido, pulse la tecla PLAY [▶].

12. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] con la sección de ritmos parada.

Para editar un patrón de ritmos introducido, realice los siguientes pasos mientras la tecla REC [●] está encendida.

Nota

- Si reproduce la canción rítmica en esta situación, se usará el kit de batería y el tempo elegidos en última instancia.
- Para cambiar el kit de batería, vaya al menú de Utilidades y elija un nuevo kit. (No puede especificar un kit de batería para cada canción rítmica).
- Para especificar la información de tempo de una canción rítmica concreta, introduzca la información de tempo al principio (→ p. 86).

■ Para volver a elegir un patrón que haya introducido

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse a los datos del patrón de ritmos que quiera y gire la rueda para elegir un nuevo patrón.

Si va a un punto en el que no ha sido introducida información

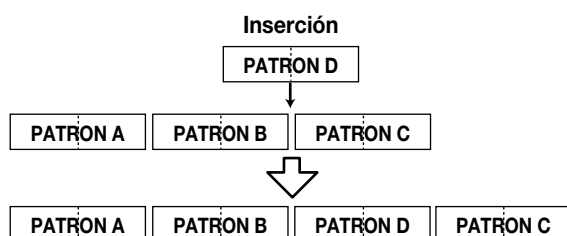
de patrón (la primera línea de la pantalla muestra “← PTN”), puede añadir información de patrón de ritmo a ese punto.

● Nota ●

Recuerde que la información de patrón de ritmo recién introducida será válida hasta el siguiente punto en el que se introduzca información de patrón de ritmos.

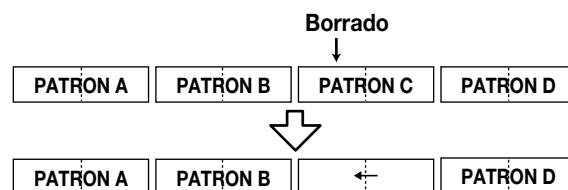
■ Para introducir un nuevo patrón de ritmos dentro de la canción rítmica

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición en la que quiere insertar los datos del patrón de ritmos y ejecute los pasos 4 - 7. Los datos del nuevo patrón de ritmos serán introducidos en la posición actual, y los datos de los patrones de ritmos siguientes serán desplazados hacia atrás de acuerdo a la duración de ese patrón.



■ Para borrar datos de patrón de ritmos

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse a la posición en la que quiere borrar los datos del patrón de ritmos y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Se borrarán los datos del patrón de ritmos y la pantalla cambiará a “← PTN”, indicando que se seguirá reproduciendo el patrón anterior.

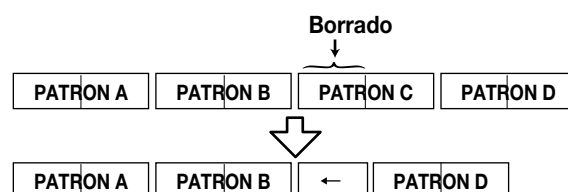


● Nota ●

La información de patrón de ritmos grabada al principio de la canción rítmica no puede ser eliminada.

■ Para borrar un compás específico

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse al principio del compás que quiera borrar. Pulse varias veces la tecla de cursor arriba para que aparezca la indicación “EV→”. Pulse después la tecla [DELETE/ERASE] seguida por la tecla [ENTER]. Se borrará el compás actual y los datos de los patrones de ritmo siguientes se desplazarán hacia delante. Si borra el primer compás de un patrón de ritmos de dos compases, el segundo compás permanecerá y la indicación cambiará a “← PTN”.



Introducción FAST

El método FAST (Formula Assisted Song Translator) usa sencillas fórmulas para especificar la reproducción de patrones de ritmos de principio a fin. Puede utilizar las teclas de estado y la tecla [SOLO] de la sección faders para la

Sirve para especificar el número de patrón y el número de repeticiones. La tecla de estado [DRUM] introduce el "0" y las teclas de estado 1 - 9 los números "1" - "9".

Tecla de estado [DRUM]

Teclas de estado 1 - 9

Tecla [SOLO]

Sirve para introducir los símbolos "x" (multiplicación), "+" (suma), "(" (corchete abierto), y ")" (corchete cerrado). El símbolo cambia con cada pulsación de la tecla [SOLO].

introducción numérica como le describimos a continuación.

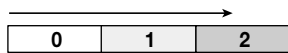
Las reglas básicas para la creación de una secuencia de un patrón de ritmos son las siguientes.

- **Elija el patrón**

Use las teclas de estado 1 - 9 y la tecla [DRUM] para introducir un número de patrón de hasta 3 dígitos. La pantalla le mostrará el número del patrón.

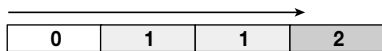
- **Ordene los patrones**

Use el símbolo “+” para ordenar los patrones. Por ejemplo, si introduce **0 + 1 + 2** producirá la siguiente secuencia.



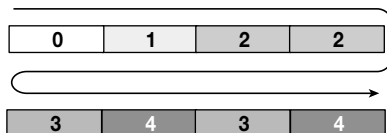
- **Repita los patrones**

Use el símbolo “x” para especificar las repeticiones de los patrones. Como en la aritmética tradicional, el símbolos de multiplicación tienen preferencia sobre los símbolos de adición. Por ejemplo, si introduce **0 + 1 x 2 + 2** producirá la siguiente secuencia de reproducción.

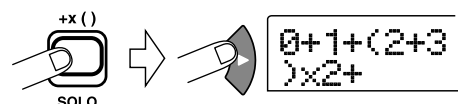
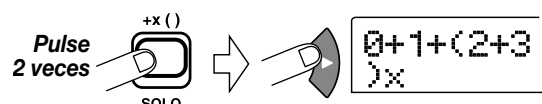
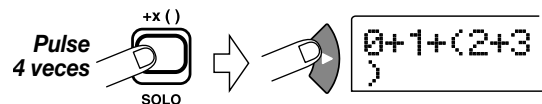
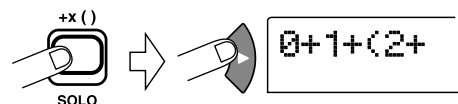
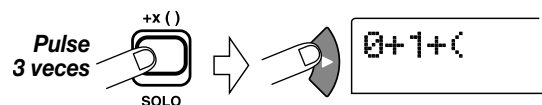
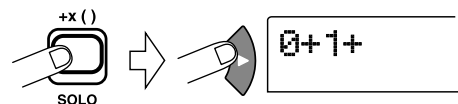
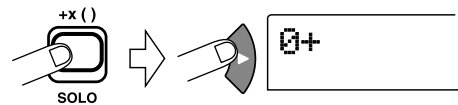


- **Enlace los patrones**

Use los símbolos “(” y “)” para enlazar un grupo de patrones para su repetición. Las cadenas encerradas entre paréntesis se procesan juntas como una unidad. Por ejemplo, si introduce **0 + 1 + 2 x 2 + (3 + 4) x 2** producirá la siguiente secuencia de reproducción.



A continuación le mostramos un ejemplo para crear la secuencia de patrón de ritmos **0 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4**.



Aviso

Si la fórmula no cabe en dos líneas, la indicación se desplazará en saltos de un carácter. Si utiliza las teclas de

cursor izquierda/derecha para desplazar la posición de entrada, la línea se desplazará a izquierda y derecha de acuerdo a ello.

Después de usar el método de introducción FAST para especificar patrones de ritmos para toda la canción, pulse la tecla [ENTER] para registrar los patrones de ritmos en la canción.

● Nota ●

- El método FAST sólo puede registrar una canción cada vez, de principio a fin. No puede grabar una parte de una canción o editar su contenido.
- Si quiere editar una canción rítmica que fue grabada con este método, edite la fórmula y después registre la canción completa de nuevo, o use la entrada por pasos.
- También puede usar el método de introducción FAST para programar un bucle de frase musical (→ p. 63).

1. En el modo canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), compruebe que la tecla [DRUM] está encendida.

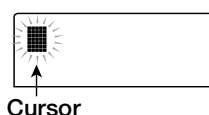
2. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el modo de edición de canción rítmica.

EDIT
Name

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca en pantalla la indicación “EDIT FAST” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de introducción FAST.



Cursor

4. Use las teclas de estado (1 - 9, [DRUM]) y la tecla [SOLO] para introducir las fórmulas para crear la canción rítmica.

Los principios de introducción de la fórmula se explican en la página 84. Si comete un error durante la introducción, corríjalo de la siguiente manera.

• Introducción de un número/símbolo

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la

posición en la que quiera entrar los datos e introduzca el nuevo número/símbolo.

• Borrado de un número/símbolo

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición en la que quiera borrar un número/símbolo. Pulse después la tecla [DELETE/ERASE]. El número/símbolo será borrado y se desplazarán los números y símbolos siguientes.

5. Cuando haya terminado la introducción de la fórmula, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir la canción a grabar. Gire la rueda para elegir la canción.

SaveSong
1E

■ Aviso ■

La segunda línea de la pantalla le mostrará el número de la canción rítmica. Si aparece una “E” a la derecha del número, la canción rítmica estará vacía.

6. Pulse la tecla [ENTER].

Se realizará el proceso de grabación y la unidad volverá a la condición del paso 2. Si quiere comprobar el resultado introducido, pulse la tecla PLAY [▶].

■ Aviso ■

- Las fórmulas introducidas con el método FAST son almacenadas para cada proyecto. Si es necesario, puede repetir los pasos 1 - 3 para cargar las fórmulas, editar números de las mismas y grabar la canción de nuevo.
- Cuando edita una canción, la canción rítmica completa se graba de nuevo. No puede grabar sólo una parte de la canción o editar su contenido.
- No hay diferencia en la canción rítmica completa dependiendo del método de introducción usado, es decir, una canción será la misma independientemente de si fue creada usando la introducción por pasos o el método FAST. Por tanto, una canción grabada con el método FAST puede ser editada usando la entrada por pasos.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] mientras la sección de ritmos está parada.

● Nota ●

- Si reproduce la canción rítmica en esta condición, se

usará el último kit de batería y tempo activos.

- Para cambiar el kit de batería, vaya al menú de Utilidades y elija un nuevo kit. (No se puede especificar un kit de batería para cada canción rítmica).
- Para especificar la información de tempo de una canción rítmica concreta, introduzca la información de tempo al principio (→ p. 86).

Introducción de otros eventos de datos

Una vez que haya introducido la información de patrón de ritmos a una canción rítmica, puede añadir otra información distinta como el tempo y volumen de la sección de ritmos. Dichos datos son conocidos como información de “eventos”.

- 1. En el modo canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), compruebe que la tecla [DRUM] está encendida.**

- 2. Pulse la tecla REC [●].**

Es posible la entrada por pasos de la canción rítmica.

- 3. Pulse la tecla de cursor arriba para que aparezca en pantalla la indicación “EV→”.**

EV→Pt TS

Esta pantalla le permite comprobar qué información de eventos hay introducida en el punto actual. El símbolo después de “EV→” (como “Pt” o “TS”) indica el tipo de evento. Los eventos disponibles y sus símbolos son los que le mostramos en la siguiente tabla.

Tipo de evento	Símbolo	Contenido	Rango
Ptn		Número patrón rítmico	000 – 510
TimSig		Tipo de ritmo	1 – 8 (1/4 – 8/4)
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volumen pista batería	0 – 15

Aviso

- Si no ha introducido información de tempo para la canción

rítmica, se usará el tempo activo en ese momento para la sección de ritmos. Para garantizar que una canción rítmica siempre será reproducida con el mismo tempo, asegúrese de introducir información de tempo al principio de la canción.

- Si quiere, también puede ajustar el tempo durante la reproducción de una canción pulsando la tecla [TEMPO] varias veces seguidas. Compruebe en la pantalla si ha ajustado el tempo que quería.

4. Desplácese a la posición en la que quiera introducir un nuevo evento.

Puede cambiar la posición de introducción de las tres formas siguientes.

(1) Desplazándose en pasos de un compás

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse al principio del compás anterior o siguiente.

(2) Especifique la posición en beats

Use las teclas REW [◀]/FF [▶] para desplazarse al principio del beat o tiempo anterior o siguiente.

(3) Especifique la posición en unidades de semicorchea

Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para hacer que aparezca la indicación “EV→”, y gire la rueda para desplazarse hacia delante o hacia atrás en unidades de 12-ticks (semicorchea). Puede comprobar la posición usando el contador de la pantalla.

Aviso

La posición actual aparece a la derecha del contador en compases / tiempos / ticks.

5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el tipo de evento que quiere introducir.

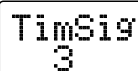
Si el evento que elija aquí ha sido introducido en la posición actual, aparecerá su valor. Si no hay ningún evento correspondiente, la pantalla mostrará “←”. Esto querrá decir que se aplicará el evento introducido previamente.

←TimSig

6. Gire la rueda para introducir el valor.

El tipo de evento “TimSig” sólo se puede introducir en unidades de compás. Cuando gira la rueda dentro de un

compás, la posición saltará automáticamente al inicio del siguiente compás y el nuevo evento será introducido en esa posición.



● Nota ●

Cuando cambie el evento TimSig, sólo cambiará el compás y la división rítmica dentro del patrón. La duración del patrón de ritmos completo no cambiará.

7. Introduzca el resto de eventos de la misma forma.

Si comete un error o quiere cambiar la información, puede editar los eventos de las siguientes formas.

- **Para cambiar un ajuste de evento**

Haga que aparezca en pantalla el evento que quiera cambiar y gire la rueda para cambiar su valor.

- **Para borrar información de un evento**

Visualice el evento que quiera borrar y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Cuando se borre un evento, el evento anterior del mismo tipo permanecerá activo hasta el siguiente punto en el que se introduzca información para el mismo tipo de evento.

8. Cuando haya terminado, pulsa la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla de canción rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Reproducción de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo reproducir la canción rítmica que ha creado introduciendo datos de patrón de ritmos y datos de tempo.

1. En el modo de canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), verifique que la tecla [DRUM] está encendida.

La sección de grabación y la sección de ritmos no estarán enlazadas.



■ Aviso ■

Desde la pantalla principal, también puede cargar directamente la pantalla anterior pulsando varias veces la tecla [SONG/PATTERN]. Cuando haga esto, la tecla [DRUM] parpadeará. Esto le indicará que las secciones de grabación y de ritmos permanecen sincronizadas.

2. Gire la rueda para elegir la canción rítmica a reproducir.

3. Pulse la tecla PLAY [▶].

Empezará a reproducirse la canción rítmica.

■ Aviso ■

Durante la reproducción de una canción rítmica, la pantalla le mostrará información sobre el número de patrón de ritmos y otra información de la posición actual.

4. Para detener la canción rítmica, pulse la tecla STOP [■].

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

La tecla [DRUM] se apagará.

■ Aviso ■

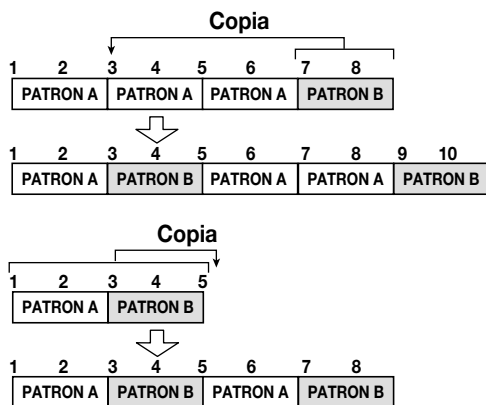
Cuando pulse la tecla PLAY [▶] después de que aparezca la pantalla principal, podrá hacer que empiece la reproducción de la sección de grabación al mismo tiempo.

Edición de una canción rítmica

Aquí le explicamos cómo editar la canción rítmica que creó.

Copia de una región de compases específica

Puede copiar parte de una canción rítmica en compases e introducirlos en otra posición. Esto es muy útil cuando quiere repetir una sección de una canción rítmica.



1. En el modo de canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), pulse la tecla [DRUM] para que se encienda.

SongNo0
SONG000

2. Gire la rueda para escoger la canción rítmica a editar.
3. Pulse la tecla REC [●].
4. Pulse dos veces la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá una pantalla que le permitirá escoger el punto inicial de la copia.

COPY
START
MEASURE BEAT TICK
001 1 0

5. Gire la rueda para elegir el compás inicial fuente de la copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparece la pantalla de selección del punto final de copia.

COPY
END
MEASURE BEAT TICK
003 1 0

6. Gire la rueda para escoger el compás final fuente de la copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá entonces una pantalla que le permite elegir el punto destino de la copia.

COPY
TO
MEASURE BEAT TICK
007 1 0

7. Gire la rueda para elegir el compás inicial en el destino de la copia.
8. Para realizar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarlo, pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], se ejecutará la copia y la pantalla volverá a la del paso 3. Si el destino de copia contiene cualquier información de eventos, estos serán sobregrabados.

Aviso

Si la región copia se extiende más allá del final de la canción rítmica, la canción rítmica será alargada automáticamente.

9. Pulse la tecla STOP [■].

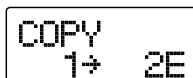
La unidad volverá a la pantalla de canción rítmica.

Copia de una canción rítmica

Puede copiar el contenido de cualquier canción rítmica de un proyecto en cualquier otra canción rítmica. Esto es útil si quiere crear variaciones de una canción.

1. En el modo de canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), pulse la tecla [DRUM] y haga que se encienda.
2. Gire la rueda para elegir la canción rítmica a copiar.
3. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá una pantalla para la selección del número de canción rítmica destino de la copia.



COPY
1→ 2E

4. Gire la rueda para escoger la canción rítmica destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

● Nota ●

Cuando realice la copia, el contenido de la canción rítmica destino se borrará completamente y será sobregabado por la canción rítmica fuente de la copia. Tenga cuidado de no borrar accidentalmente una canción que quiera conservar.

5. Para realizar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarlo pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], se ejecutará la copia y la pantalla volverá a la de canción rítmica.

Borrado de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo borrar una canción rítmica concreta, devolviéndola a un estado en blanco.

1. En el modo de canción rítmica, (tecla [SONG/PATTERN] encendida), pulse la tecla [DRUM] para que se encienda.
2. Gire la rueda para elegir la canción rítmica a borrar.
3. Pulse la tecla [DELETE/ERASE].

En la pantalla aparecerá la indicación “DELETE SURE?”.

● Nota ●

Una vez que borre una canción rítmica no podrá recuperarla. Use esta operación con cuidado.

4. Pulse la tecla [ENTER] para borrar la canción rítmica, o la tecla [EXIT] para cancelar.

Si pulsa la tecla [ENTER], la canción rítmica será borrada y la pantalla volverá a la de la canción rítmica.

Asignación de un nombre a una canción rítmica

Puede editar el nombre de cualquier canción rítmica.

1. En el modo de canción rítmica (tecla [SONG/PATTERN] encendida), pulse la tecla [DRUM] y haga que se encienda.
2. Gire la rueda para escoger la canción rítmica a la que quiera cambiar el nombre.
3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de canción rítmica.



EDIT
Name

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “EDIT Name” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre de la canción rítmica con el primer carácter parpadeando.



Name
Song000

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente hasta el carácter que quiera cambiar y gire la rueda para elegir un carácter.

Para más información acerca de los caracteres disponibles, vea la página 34.

■ Aviso ■

Cuando introduce información en una canción rítmica vacía, se asigna a esta automáticamente el nombre “Songxxx” (donde xxx es el número de canción rítmica).

6. Cuando haya introducido el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nombre de la canción rítmica cambiará y la pantalla volverá al menú de edición de canción rítmica.

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

Creación de un patrón de ritmos original

Esta sección le explica cómo crear sus propios patrones de ritmos originales. Hay dos formas de crear un patrón de ritmos: la entrada por pasos cuando la reproducción está parada en la que irá introduciendo los sonidos uno por uno, y la entrada en tiempo real en la que grabará su interpretación con las teclas de estado o a través de un teclado MIDI.

Preparativos

Antes de empezar a grabar, deberá elegir un número de patrón de ritmos en el que introducir los datos y ajustar el valor de cuantización (menor unidad de grabación), número de compases y beats, número de kit de batería, etc.

1. Desde la pantalla principal, compruebe que la tecla [SONG/PATTERN] esté apagada.

Si la tecla está encendida, púlsela para apagarla. Cuando la tecla [SONG/PATTERN] esté apagada, tendrá activo el modo de patrón de ritmos (para reproducir o crear patrones de ritmos) como modo operativo de la sección de ritmos.

2. Pulse la tecla [DRUM] para que se encienda.

En esta condición, la sección de ritmos y la sección de grabación no estarán enlazadas.

3. Gire la rueda para elegir un patrón de ritmos vacío.

Cuando haya elegido un patrón vacío en la pantalla aparecerá la indicación "EMPTY".

```
---#510
EMPTY
```

Aviso

Si no hay ningún patrón de ritmos vacío, borre un patrón que ya no necesite (→ p. 96).

4. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de ritmos.

```
EDIT
Quantize
```

5. Compruebe que la indicación "EDIT Quantize" aparece en pantalla y pulse la tecla [ENTER]. (Si aparece algo más, use las teclas izquierda/derecha para mostrar "EDIT Quantize").

El valor de cuantización es la menor unidad para la entrada de datos de un patrón en tiempo real/por pasos. El valor por defecto es "16" (una semicorchea). En ese caso, cada evento de interpretación es almacenado en el patrón de ritmos como una nota semicorchea.

```
Quantize
16
```

6. Gire la rueda para elegir el valor de cuantización que quiera.

Dispone de los siguientes valores.

- 4 Negra
- 8 Corchea
- 12 Tresillo de corchea
- 16 Semicorchea
- 24 Tresillo de semicorchea
- 32 Fusa
- Hi 1 tick (función de cuantización desactivada)

Aviso

- 1 tick es 1/48 de negra
- El ajuste de cuantización se aplica a todos los patrones de ritmos.
- Cuando use la entrada por pasos para introducir un patrón de ritmos, podrá cambiar el valor de cuantización en cualquier momento y la operación anterior no será necesaria.

7. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

El nuevo ajuste de cuantización será aceptado y la unidad volverá al menú de edición de patrón de ritmos.

8. Para ajustar el tipo de ritmo del patrón de ritmos, use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en la pantalla la indicación "EDIT TimSig" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el valor de tipo de ritmo activo.

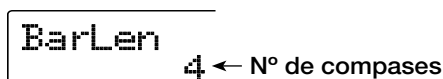
```
TimSig
4 ← Ritmo 4/4
```

- 9.** Gire la rueda para elegir el beat. El rango de ajuste es 1 - 8 (1/4 - 8/4). Pulse después la tecla [EXIT].

Volverá a aparecer el menú de edición de patrón de ritmos.

- 10.** Para ajustar la duración (número de compases) del patrón de ritmos, use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "EDIT BarLen" y pulse la tecla [ENTER].

Podrá ver la duración del patrón activo como un número de compases.



- 11.** Gire la rueda para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT].

El rango de ajuste es 1 - 99.

- 12.** Pulse la tecla [EXIT] dos veces. La pantalla volverá a la del paso 3.

Entrada por pasos

Para la entrada por pasos, deberá introducir cada nota por separado, mientras el MRS-802 esté parado.

Para la entrada por pasos de un patrón de ritmos, especifique la duración del paso (intervalo hasta la siguiente nota o silencio) usando el valor de cuantización. Utilice después las teclas de estado 1 - 8 y la tecla PLAY [▶] para introducir notas y silencios.

Cuando pulse una tecla de estado para elegir un sonido y pulse después la tecla PLAY [▶], en ese punto será introducida la información de reproducción, avanzando después el paso un intervalo correspondiente al valor de cuantización activo.

Nota

Si usa las teclas de estado para la entrada de datos, la intensidad de la nota de grabación (valor de velocidad) será

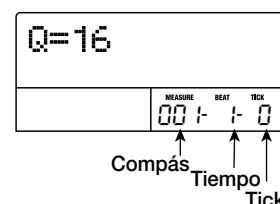
constante. Para cambiar el valor de velocidad, use el elemento "Velocity" del menú de Utilidades de ritmos (→ p. 97).

Si sólo pulsa la tecla PLAY [▶], no será introducida información de reproducción, pero el paso avanzará un intervalo correspondiente al valor de cuantización activo.

- 1.** En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse la tecla [DRUM] para encenderla.
- 2.** Gire la rueda para escoger un número de patrón de ritmos vacío.

- 3.** Pulse la tecla REC [●].

La pantalla cambiará y será posible la entrada por pasos.



En la primera línea de la pantalla, "Q = xx" muestra el valor de cuantización (posibles valores para xx: 4 - 32, Hi). En la parte inferior derecha de la pantalla, podrá ver la posición actual en compases/tiempos/ticks.

- 4.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de cuantización (duración) de la nota que quiera introducir (→ P. 90).

El valor de cuantización que elija aquí se convertirá en la duración de cada paso durante la grabación por pasos. Puede usar las teclas de cursor arriba/abajo en cualquier momento para cambiar el valor de cuantización.

Aviso

El ajuste del valor de cuantización está ligado al valor de cuantización de la entrada en tiempo real. Si cambia un valor, también cambiará el otro.

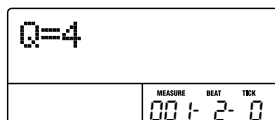
[Entrada por pasos del patrón rítmico]

Valor de cuantización: negra

Valor de cuantización: corchea

5. Para introducir una nota, pulse la tecla de estado de la nota correspondiente y después la tecla PLAY [▶].

La nota será grabada y la unidad avanzará un paso, correspondiente al valor de cuantización del paso 4.

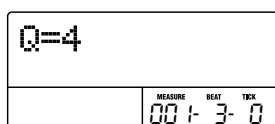


⚠️ Aviso

Si pulsa varias teclas de estado durante la entrada, grabará varios sonidos en la misma posición.

6. Para introducir un silencio, pulse sólo la tecla PLAY [▶].

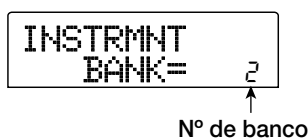
Si pulsa la tecla PLAY [▶] sola, la posición avanzará un paso (duración del valor de cuantización) pero no será grabada información de reproducción.



7. Para cambiar los sonidos de percusión asignados a las teclas de estado 1 - 8, pulse la tecla [SOLO] y gire la rueda para elegir el número de banco de instrumentos.

Se conoce como “banco de instrumentos” a una combinación de ocho sonidos asignados a las teclas de estado. Para un kit de batería, puede utilizar hasta tres bancos de instrumentos. (Para más información acerca de qué sonidos son asignados a las teclas de estado en los distintos bancos, vea la página 161).

Si pulsa la tecla [SOLO] mientras la tecla [DRUM] está encendida, aparece el número de banco de instrumentos activo en ese momento.



Cuando gire la rueda para cambiar el número de banco de instrumentos, los sonidos de percusión asignados a las teclas de estado 1 - 8 cambiarán. Para volver a la página inicial, pulse la tecla [EXIT].

⚠️ Aviso

- Para la mayoría de kits de percusión, el banco de instrumentos 1 contiene los sonidos de percusión básicos. (El nombre del sonido está indicado por la letra impresa encima de las teclas de estado 1 - 8). Cuando empiece a trabajar con un patrón de ritmos vacío, le será conveniente elegir este banco.
- Dependiendo de qué kit de batería tenga activo en cada momento, el tipo de sonido asignado a las teclas de estado 1 - 8 puede que sea distinto. Cambie el kit de batería si es necesario (→P. 79).

8. Repita los pasos 5 - 7 y cambie la duración del paso si es necesario para introducir el patrón de ritmos que quiera.

Cuando llegue el final del patrón, la unidad volverá automáticamente al primer compás, permitiéndole introducir más sonidos de instrumentos.

9. Para editar el contenido grabado después de la entrada por pasos, realice lo siguiente.

- Para borrar la interpretación con un sonido de percusión concreto

Cuando avance la posición de grabación con la tecla PLAY [▶], la tecla de estado que esté introducida en la posición actual se encenderá. Si mantiene pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulsa la tecla encendida, podrá borrar el sonido de esa tecla. La tecla se apagará y la información de reproducción será borrada del patrón de ritmos.

📌 Nota

- Cuando esté buscando una nota para su borrado, ajuste el valor de cuantización al mismo que el menor valor usado durante la grabación o a uno más pequeño. En caso contrario, puede que pierda el inicio de una nota.
- Asegúrese de que el sonido a borrar forme parte del banco de instrumentos activo en ese momento.

10. Cuando haya terminado la entrada por pasos, pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla de patrón de ritmos. Pulse la tecla PLAY [▶] para escuchar el patrón que ha grabado.

11. Para terminar la grabación del patrón y volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Entrada en tiempo real

Para la entrada de datos en tiempo real, use las teclas de estado del panel superior o un teclado MIDI externo u otra unidad similar para grabar el patrón mientras escucha los sonidos de percusión reales.

En esta sección le explicamos cómo usar las teclas de estado 1 - 8 del MRS-802 para introducir un patrón de ritmos en tiempo real.

- 1. En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse la tecla [DRUM] para encenderla.**

Con la tecla [DRUM] encendida, cuando pulse una de las teclas de estado 1 - 8 se producirá el sonido de percusión asignado.

● Nota ●

Si usa las teclas de estado 1 - 8 para la entrada de datos en tiempo real, la intensidad de la nota (valor de velocidad) será constante. Si quiere cambiar la velocidad, cargue el elemento "Velocity" del menú de Utilidades de ritmos y elija SOFT (suave), MEDIUM (medio) o LOUD (fuerte). (El valor por defecto es MEDIUM).

- 2. Gire la rueda para elegir un número de patrón de ritmos vacío.**
- 3. Pulse la tecla [SOLO] y gire la rueda para escoger el número de banco de instrumentos.**

INSTRMNT
BANK= 1

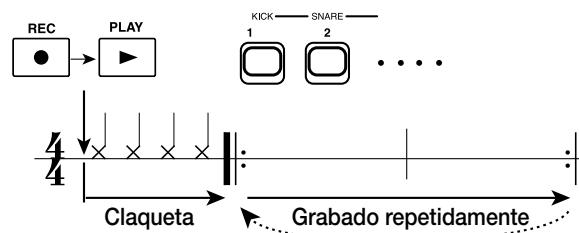
Cuando gire la rueda para cambiar el número de banco de instrumentos, cambiará el sonido producido por cada una de las teclas de estado 1 - 8. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT].

- 4. Pulse la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●].**

Escuchará una entrada de cuatro clics (1 compás). Cuando acabe la entrada, comenzará la grabación del patrón. El número de compases de entrada y el volumen del metrónomo pueden ser modificados (→ P. 97).

- 5. Mientras escucha el metrónomo, pulse las teclas de estado.**

Se grabará su interpretación con las teclas según el valor de cuantización (→ p. 90). Cuando llegue el final del patrón, la unidad volverá automáticamente al primer compás y continuará la entrada en tiempo real.



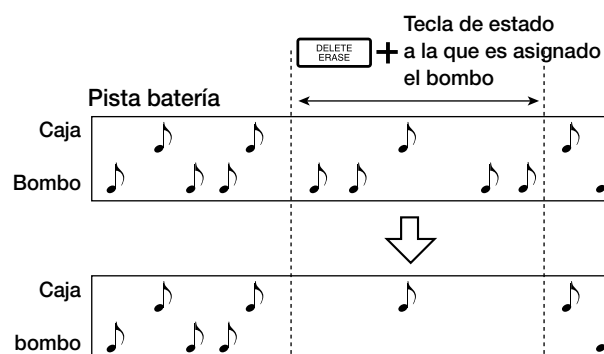
- 6. Para cambiar el banco de sonidos de percusión asignado a las teclas de estado 1 - 8, pulse la tecla [SOLO] y gire la rueda para elegir el número de banco de instrumento.**

Si pulsa la tecla REC [●] durante la grabación, la tecla REC [●] parpadeará y la grabación quedará en pausa. Ahora podrá comprobar los sonidos asignados a las teclas de estado 1 - 8. Pulse la tecla REC [●] una vez más para continuar con la grabación.

- 7. Para editar el contenido grabado en tiempo real, haga lo siguiente.**

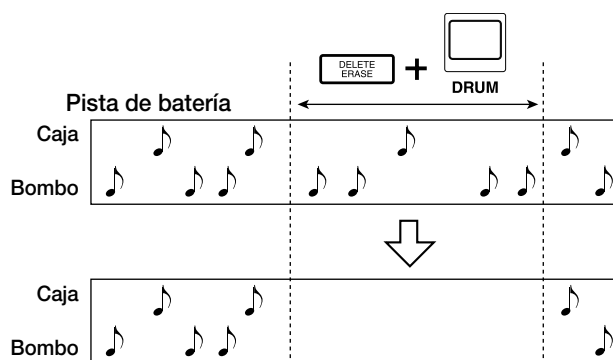
- Para borrar la interpretación con un sonido de percusión concreto**

Mientras mantiene pulsada la tecla [DELETE/ERASE], pulse la tecla de estado cuyo sonido de percusión quiera borrar. Mientras mantiene pulsadas ambas teclas, el sonido será borrado del patrón de ritmos.



- Para borrar el contenido de reproducción de todos los sonidos de percusión**

Mientras mantiene pulsada la tecla [DELETE/ERASE], pulse la tecla de estado [DRUM]. Manteniendo ambas teclas pulsadas, la interpretación de toda la percusión será borrada de la sección de ritmos.



8. Cuando haya terminado de grabar, pulse STOP [■].

La grabación del patrón se detendrá y la unidad volverá a la pantalla de patrón de ritmos. Pulse la tecla PLAY [▶] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

Cuando elija un patrón vacío y graba en él, se le asignará automáticamente el nombre de patrón "Patxxx" (donde xxx es el número de patrón). Puede editar este nombre de patrón si es necesario (→ p. 95).

9. Para finalizar la grabación del patrón y volver a la pantalla principal, pulse [EXIT] varias veces.

■ Aviso ■

- Si usa un teclado MIDI conectado a la entrada MIDI IN para la entrada en tiempo real, puede añadir información de intensidad para cada nota. (Para información de qué sonido de percusión corresponde a cada número de nota, vea la página 161.)
- Cuando el MRS-802 está en la condición por defecto, el canal de recepción MIDI del kit de batería está ajustado a 10. Para la entrada en tiempo real usando un teclado MIDI, ajuste el canal de envío MIDI del teclado también a 10.
- Puede cambiar si quiere el canal de recepción MIDI del kit de batería (→ p. 130).
- Después de cambiar el valor de cuantización (→ p. 90), puede reiniciar la entrada en tiempo real. En este caso, la sincronización de las notas que ya hayan sido introducidas no cambiarán. Por ejemplo, podría grabar un hi-hat con fusas y después cambiar a semicorcheas para introducir los sonidos de caja y bombo.

Edición de un patrón de ritmos

Esta sección le explica cómo editar un patrón de ritmos existente.

Ajuste del balance del volumen de percusión

Puede ajustar el volumen del kit de batería con el fader [DRUM] de la sección de mezclador. Si es necesario, también puede programar el nivel de volumen del kit de batería de forma individual para cada patrón de ritmos.

1. En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse la tecla [DRUM] para encenderla.

2. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de ritmos.

EDIT
Quantize

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT Dr Level" y pulse la tecla [ENTER].

Esta pantalla le permite especificar el volumen de la sección de ritmos.

Dr Level
15

La pantalla le mostrará el ajuste del volumen actual (0 - 15).

4. Gire la rueda para elegir el valor que quiera y después pulse la tecla [EXIT].

El ajuste será aceptado y aparecerá de nuevo el menú de edición de patrón de ritmos.

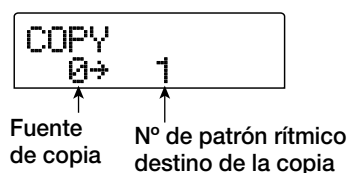
5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Copia de un patrón de ritmos

Puede copiar un patrón de ritmos en otro número de patrón. Esto es útil si quiere crear variantes de un patrón de ritmos.

1. En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse la tecla [DRUM] para encenderla.
2. Gire la rueda para elegir el número del patrón de ritmo a utilizar como fuente de la copia.
3. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el destino de la copia. Un patrón vacío será mostrado como "E".



4. Gire la rueda para escoger el número del patrón de ritmo a usar como destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

La indicación "SURE?" aparecerá en la pantalla.

5. Para realizar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelarlo pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] se ejecutará la copia y la pantalla volverá a la de selección de patrón de ritmos, con el patrón de ritmos destino de la copia como patrón activo. Si el patrón de ritmos destino de la copia contiene alguna información, ésta será sobregabada con los datos copiados.

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

Edición del nombre de un patrón

Aquí le explicamos cómo editar el nombre de un patrón de ritmos.

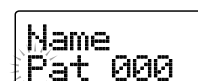
1. En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse [DRUM] (se encenderá).
2. Gire la rueda para elegir el número del patrón de ritmos cuyo nombre quiera editar.
3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de ritmos.



4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT Name" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre del patrón de ritmos con el primer carácter parpadeando.



5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar al posición intermitente al carácter que quiera cambiar y gire la rueda para elegirlo.

Para más información acerca de los caracteres disponibles, consulte la página 34.

Aviso

Cuando elige un patrón vacío y graba en él, se le asigna automáticamente el nombre de patrón "Patxxx" (donde xxx es el número del patrón).

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

Se actualizará el nombre del patrón de ritmos y la unidad volverá al menú de edición de patrón de ritmos.

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

Borrado de un patrón de ritmos

Esta sección le explica cómo borrar todos los datos de un patrón de ritmos especificado, devolviéndolo a un estado en blanco.

1. En el modo de patrón de ritmos (tecla [SONG/PATTERN] apagada), pulse la tecla [DRUM] para encenderla.

2. Gire la rueda para escoger el patrón de ritmos a borrar.

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

3. Pulse la tecla [DELETE/ERASE].

La indicación “DELETE SURE?” aparecerá en la pantalla.

4. Pulse la tecla [ENTER] para borrar el patrón de ritmos o pulse [EXIT] para cancelar el proceso.

Cuando pulse la tecla [ENTER] el contenido del patrón será borrado y la pantalla volverá a la de selección de patrón de ritmos, teniendo al patrón de ritmos ahora vacío como patrón activo.



---#000
EMPTY

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

Importación de patrones de ritmos y canciones rítmicas de otro proyecto

Esta sección le explica cómo importar datos de patrón de ritmos y datos de canciones rítmicas de otro proyecto almacenado en el disco duro.

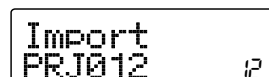
1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [DRUM] para que se encienda.

2. Pulse la tecla [UTILITY] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmos en el que podrá ajustar distintos valores de la sección rítmica.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY Import” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



Import
PRJ012 12

4. Gire la rueda para escoger el proyecto desde el que importar los datos y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “Import SURE?” aparecerá en la pantalla.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Los datos al proyecto actual serán importados. Cuando el proceso haya sido completado, aparecerá de nuevo la pantalla del paso 2.

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

Edición de distintos ajustes de la sección rítmica

Esta sección le explica cómo editar diversos ajustes como la entrada o el volumen del metrónomo, que afectan a la sección rítmica completa.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar los ajustes de la sección de ritmos es el mismo para la mayoría de elementos, como le describimos a continuación.

Aviso

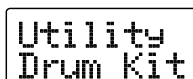
Puede usar el mismo procedimiento en el modo de patrón de ritmos o en el de canción rítmica.

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [DRUM] para hacer que su piloto se encienda.

Ahora la sección de ritmos y la sección de grabación no estarán enlazadas.

2. Pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de Utilidades de ritmos para los distintos ajustes de la sección rítmica.



Utility
Drum Kit

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de entre los siguientes elementos a editar y pulse la tecla [ENTER].

- **Drum Kit**

Cambia el kit de batería usado para la reproducción del patrón de ritmos y de la canción rítmica (→ p. 79).

- **Count**

Cambia la duración de la claqueta de entrada.

- **ClickVol**

Cambia el nivel de volumen del metrónomo.

- **Velocity**

Cambia el valor de velocidad para la introducción de notas con las teclas de estado.

- **MIDI**

Ajustes relacionados con MIDI (→ p. 129).

- **Import**

Importación de patrones de ritmos y canciones rítmicas desde un proyecto almacenado en el disco duro (→ p. 96).

- **Memory**

Comprueba la cantidad restante de memoria de patrón de ritmos y de canción rítmica.

5. Gire la rueda para editar el valor.

La pantalla y la operación serán distintos para cada elemento. Para más detalles consulte las secciones siguientes.

6. Cuando haya terminado el procedimiento de ajuste, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

La unidad volverá a la pantalla principal.

Cambio de duración de la claqueta de entrada

Puede cambiar la duración de la claqueta de entrada o “pre-counteo” que se escucha cuando graba un patrón de ritmos. Elija “Count” en el menú de Utilidades de ritmos y pulse la tecla [ENTER]. Gire después la rueda para elegir uno de los siguientes valores.

- **OFF**

La entrada está desactivada.

- **1**

Se escucha una entrada de un compás (valor por defecto).

- **2**

Se escucha una entrada de dos compases.

- **KEY**

La entrada está desactivada y la grabación comenzará en el instante en que toque una tecla del teclado MIDI o pulse una tecla de estado.

Cambio del volumen del metrónomo

Puede cambiar el volumen del metrónomo que se escucha cuando graba un patrón de ritmos en tiempo real. Elija “ClickVol” en el menú de Utilidades de ritmos y pulse [ENTER]. Gire la rueda para elegir los valores (OFF, 1 - 15).

Especificación del dinamismo de sonido

Puede especificar el volumen que se produce cuando usa las teclas de estado para la introducción de notas. Elija “Velocity” en el menú de Utilidades de ritmos y pulse la tecla [ENTER]. Después gire la rueda para elegir el valor SOFT (suave), MEDIUM (medio) o LOUD (fuerte).

Cuando utilice un teclado MIDI para la entrada de notas en lugar de las teclas de estado, este ajuste no tendrá efecto. El valor de velocidad introducido será registrado.

Comprobación de la cantidad restante de memoria

La cantidad restante de memoria de grabación para patrones de ritmos y para canciones rítmicas será mostrada en forma de porcentaje (%). Elija “Memory” en el menú de Utilidades de ritmos y pulse la tecla [ENTER]. Esta pantalla sólo sirve como información; no podrá editar ningún valor en ella.

Referencia [Efectos]

Esta sección le explica las funciones y el manejo de la sección de efectos interna del MRS-802.

Acerca de los efectos

El MRS-802 tiene dos tipos de efectos, “efectos de inserción” y “efectos de envío/retorno”. Puede usar los dos tipos simultáneamente. A continuación le describimos en detalle los dos tipos de efectos.

Efectos de inserción

El efecto de inserción se utiliza introduciéndolo en una ruta de señal específica. Puede elegir una de las siguientes posiciones para insertar el efecto.

- (1) Mezclador de entrada
- (2) Cualquier canal del mezclador de pistas
- (3) Inmediatamente antes del fader [MASTER]

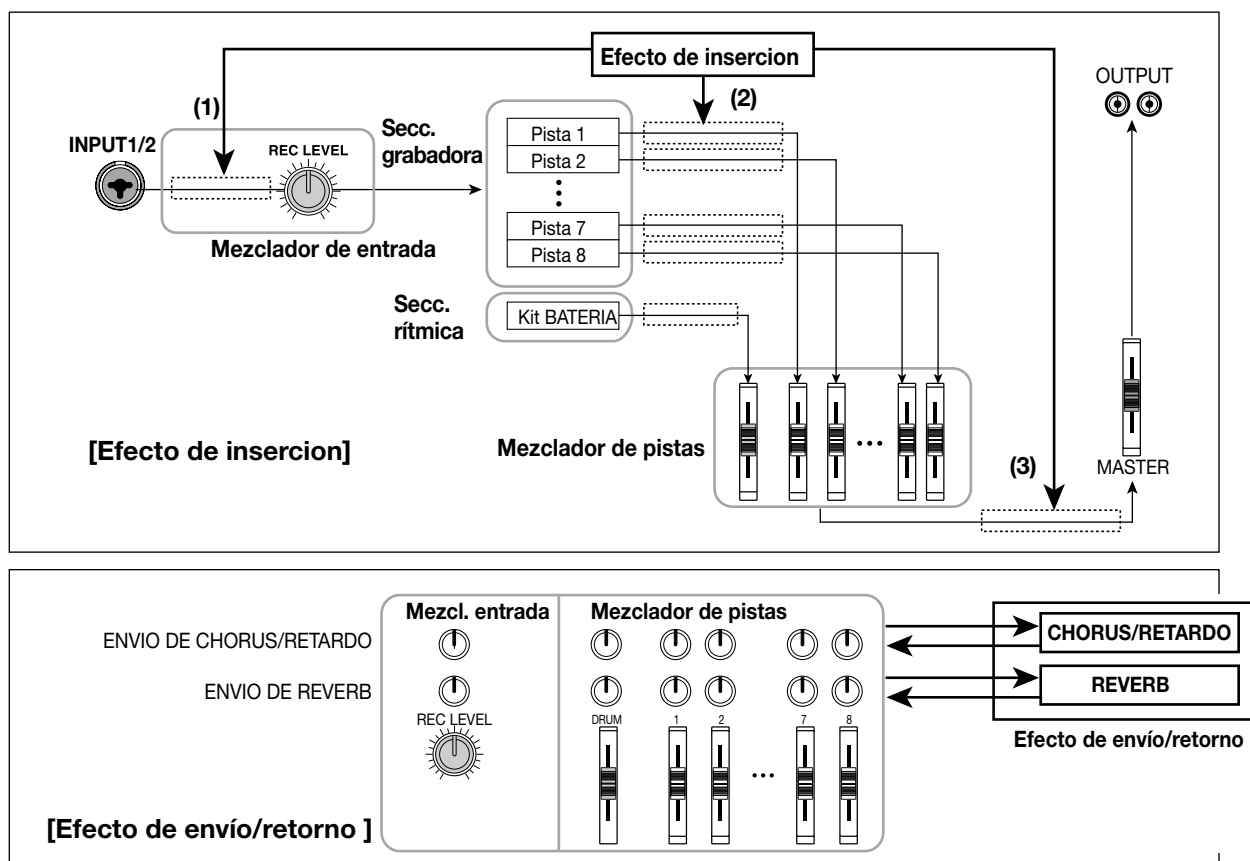
Por ejemplo, si inserta el efecto en el mezclador de entrada, la señal de entrada será procesada directamente por el efecto y el resultado grabado en una pista del grabador; si inserta el

efecto en un canal del mezclador de pistas, el efecto procesará la señal de reproducción de la pista de audio o del kit de percusión, y por último, si escoge un punto justo antes del fader [MASTER], podrá usar el efecto para procesar la mezcla final antes de ser grabada en la pista master.

Efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno están conectados internamente al envío/retorno de la sección de mezclador. El MRS-802 tiene dos efectos de envío/retorno, reverberación (REVERB) y chorus/retardo (CHORUS/DELAY) que puede usar simultáneamente.

Los niveles de envío del mezclador de entrada o del mezclador de pistas ajustan la profundidad del efecto. El subir el nivel de envío, enviará la señal correspondiente a la entrada del efecto, y la señal procesada por este será devuelta justo antes del fader [MASTER], siendo mezclada con el resto de señales.



Uso del efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir el punto de inserción del efecto, y cómo escoger y editar un programa.

Acerca de los programas de efectos de inserción

El efecto de inserción es una unidad multiefectos que contiene una serie de efectos individuales como compresor, distorsión y retardo, conectados en serie. A cada uno de estos efectos independientes se le llama "módulo de efectos". Para el efecto de inserción, puede usar hasta seis módulos de efectos simultáneamente. A las combinaciones de módulos de efectos se les conoce como "algoritmos". El MRS-802 le ofrece los siguientes algoritmos.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Algoritmos para la grabación de guitarra/bajo.

- **MIC**
- **Dual MIC**

Algoritmo para dos canales completamente separados de entrada mono y salida mono.

- **LINE**

Principalmente pensado para grabar la salida de nivel de línea de instrumentos como sintetizador o piano eléctrico.

- **MASTERING**

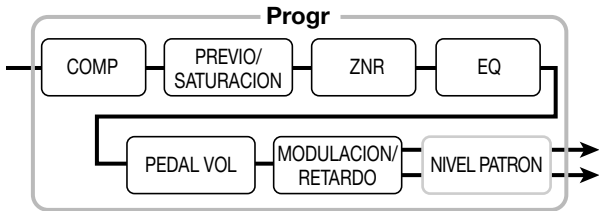
Un algoritmo para el procesamiento de una señal de mezcla stereo, como durante la remezcla.

En el siguiente diagrama puede ver la disposición de los módulos de efectos y el flujo de señal de cada algoritmo.

Aviso

Hay tres tipos de algoritmos: entrada mono/salida stereo, entrada/salida stereo y entrada mono x 2/ salida mono x 2. Esta diferencia afectará al flujo de señal cuando inserte el efecto. Para más detalles consulte la página 102.

Cada módulo de efectos contiene distintos parámetros que ajustan el tipo del efecto y su profundidad. Se llama "programa" a los ajustes de los parámetros de cada módulo de efectos y a un ajuste de volumen global (nivel del programa).



Un proyecto recién creado contiene 190 programas, organizados de acuerdo a los ocho algoritmos. Puede cambiar al instante los ajustes del efecto de inserción simplemente eligiendo el algoritmo apropiado y escogiendo después un programa. La siguiente tabla le muestra los tipos de algoritmos y los números de programa de cada tipo.

Algoritmo	Distribucion del modulo de efectos	Tipo entrada/salida
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP — PREVIO/ SATURACION — ZNR — EQ — PEDAL V — MODULACION/ RETARDO	Mono → stereo
MIC	COMP/LIM — MICRO PRE+ DE-ESSER — ZNR — EQ — PEDAL V — MODULACION/ RETARDO	Mono → stereo
DUAL MIC	COMP/LIM — MICRO PRE — ZNR — EQ — PEDAL V — DOBLAJE COMP/LIM — MICRO PRE — ZNR — EQ — PEDAL V — DOBLAJE	Mono → mono x 2
LINE	COMP/LIM — AISLANTE — ZNR — EQ — PEDAL V — MODULACION	Stereo → stereo
MASTERING	COMP 3 BANDAS/ BAJA FIDELIDAD — NORMALIZACION — ZNR — EQ — PEDAL V — DIMENSION/ RESONANCIA	

Algoritmo	Nº programa	Algoritmo	Nº programa
CLEAN	0 – 24	MIC	0 – 49
DIST	0 – 44	DUAL MIC	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 14	LINE	0 – 49
BASS	0 – 14	MASTERING	0 – 29

Cambio de la posición de inserción del efecto de inserción

Cuando el proyecto está en su estado inicial, el efecto de inserción se aplica en el mezclador de entrada. Sin embargo, puede cambiar esta posición de inserción si es necesario. El procedimiento es el siguiente.

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

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



Dispone de los siguientes puntos.

- **IN**

Entrada de mezclador (valor por defecto)

- **DRUM**

Salida del kit de batería

- **TR1 - TR8**

Salida de las pistas 1 - 8

- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8**

Salida de las pistas 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

- **MASTER**

Inmediatamente antes del fader [MASTER]

2. Use la rueda para elegir la posición de inserción.

Aviso

Mientras vea la pantalla del paso 1, podrá elegir el punto de inserción pulsando las teclas [INPUT 1]/[INPUT 2] y las teclas de estado. Para escoger los pares de pistas 1/2, 3/4, 5/6 y 7/8, pulse simultáneamente dos teclas de estado.

3. Cuando haya elegido el punto de inserción, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

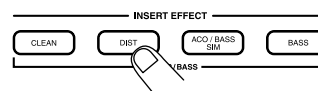
Aviso

Cuando se aplica el efecto de inserción a un punto distinto a la entrada del mezclador, la tecla [INPUT SOURCE] se encenderá en la pantalla principal.

Selección del programa para el efecto de inserción

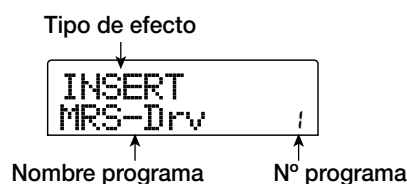
Esta sección le explica cómo elegir el programa para el efecto de inserción.

1. Pulse las teclas [INSERT EFFECT] de la sección de pantalla.



La tecla se encenderá y la pantalla le mostrará el programa activo en ese momento para ese algoritmo.

Para escoger un programa para el efecto de inserción, comience por elegir el algoritmo (combinación de módulos de efectos). Cuando pulse las teclas [INSERT EFFECT], la primera línea de la pantalla le mostrará "INSERT" y la segunda el programa para el efecto de inserción en este algoritmo.



Aviso

Cuando use el efecto de envío/retorno, la primera línea de la pantalla le mostrará "SEND REV" o "SEND CHO".

2. Use las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o gire la rueda para elegir el programa.

El programa elegido será activado inmediatamente.

Aviso

La indicación “EMPTY” aparece en lugar del nombre del programa si el programa está vacío. La selección no tendrá efecto.

3. Si quiere desactivar temporalmente el efecto, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos.

La tecla [BYPASS/TUNER] se encenderá y el efecto de inserción será anulado. Si pulsa la tecla [BYPASS/TUNER] una vez más, activará el efecto de nuevo.

Aviso

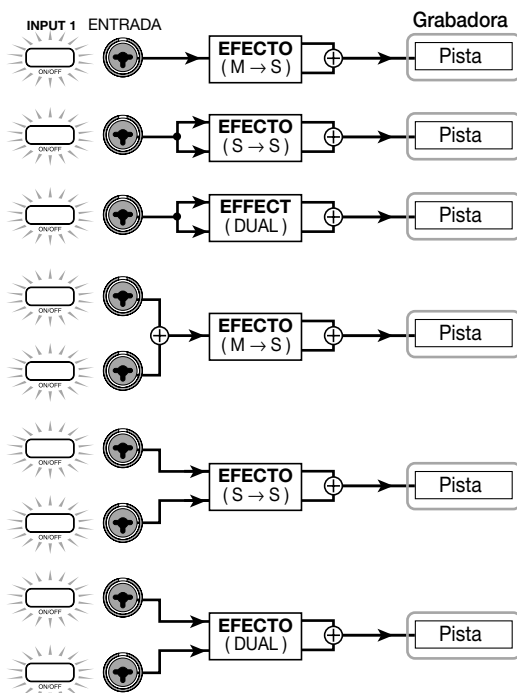
Si pulsa la tecla [ENTER] en la condición de bypass, activará la función Afinador (→ p. 136).

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

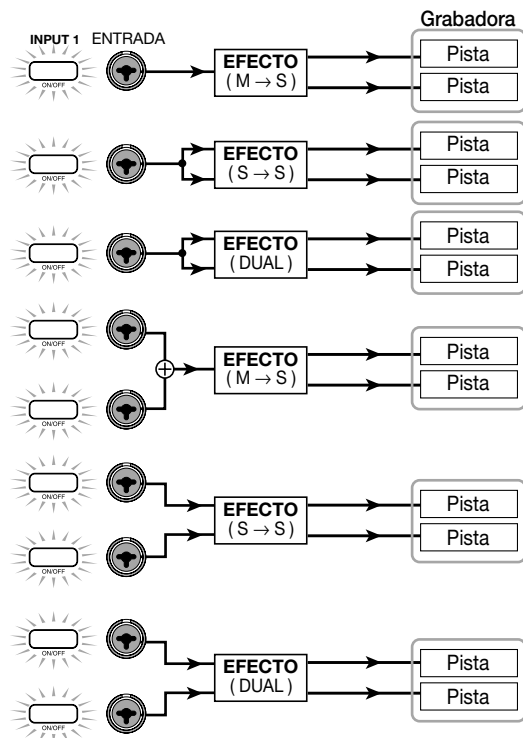
El flujo de señal que pasa por el efecto de inserción cambiará como le mostramos a continuación, dependiendo de la posición de inserción, del número de canales de entrada de señal y del tipo de entrada/salida del efecto de inserción. (“M → S” indica entrada mono/salida stereo, “S → S” indica entrada/salida stereo, “Dual” indica entrada/salida mono x 2.)

■ Cuando inserte el efecto en la entrada de mezclador

• Grabación en pistas mono (pistas 1 - 8)



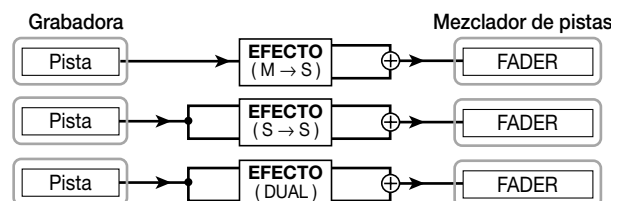
• Grabación en dos pistas mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)

**Aviso**

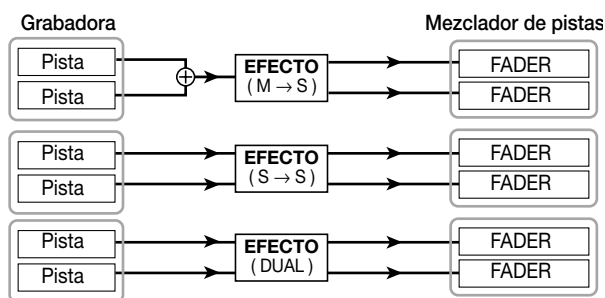
Cuando no haya elegido ninguna pista de grabación, la señal de salida del efecto de inserción será enviada a un punto justo antes del fader [MASTER] y será mezclada con la señal del mezclador de pistas.

■ Cuando inserte el efecto en el mezclador de pistas

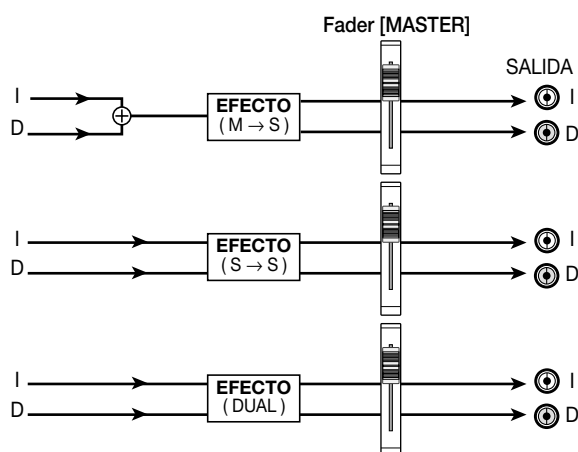
• Pista mono (pista 1 - 8) seleccionada como posición de inserción



- Dos pistas mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o pista de percusión elegida como posición de inserción



■ Cuando inserte el efecto inmediatamente antes del fader [MASTER]

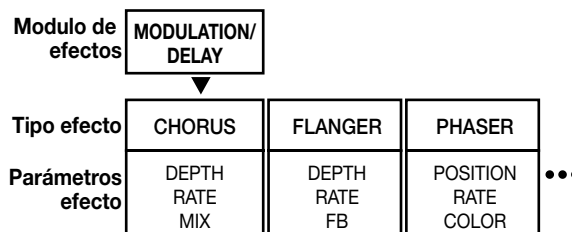


Edición del programa del efecto de inserción

Los módulos de efectos del efecto de inserción tienen distintos “parámetros de efectos” que puede ajustar para producir pequeñas modificaciones en el carácter del efecto. Con la edición de los parámetros de efectos, podrá obtener el tono o efecto que quiera.

Para algunos módulos de efectos, puede cambiar el “tipo de efecto”. Por ejemplo en el algoritmo MIC, el módulo de efectos MODULATION/DELAY le ofrece diez tipos de efectos como chorus, flanger y cambio de fase y puede usar cualquiera de estos.

Cuando cambie el tipo de efecto, los parámetros de efectos también cambiarán.



Esta sección le explica cómo editar el tipo y los parámetros de efecto para el programa activo en ese momento.

1. Use las teclas [INSERT EFFECT] para elegir un algoritmo y las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o la rueda para escoger el programa que quiera editar.

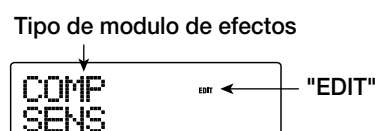
No puede cambiar el algoritmo de un programa. Por este motivo, debe empezar primero eligiendo un programa que utilice el algoritmo que quiera, incluso cuando quiera crear un programa partiendo de cero.

Aviso

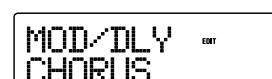
La indicación “EMPTY” aparece en lugar del nombre del programa si el programa está vacío. Para crear un programa partiendo de cero, elija un programa vacío del algoritmo que quiera.

2. Pulse la tecla [EDIT].

La primera línea de la pantalla le mostrará “EDIT”. Esto indica que ahora puede editar el programa.



3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el módulo de efecto que quiera editar.



La primera línea de la pantalla le mostrará las siguientes indicaciones para cada módulo de efectos.

Algoritmo	Módulo/pantalla								
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ Lch EQ	→	DOUBLE L DOUBLING	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL

● Nota ●

En la tabla anterior puede ver lo que aparece cuando el módulo de efectos está activado (On). Cuando esté desactivado, la segunda línea de la pantalla mostrará "-OFF-".

- 4.** Si quiere cambiar el tipo de efecto del módulo elegido, gire la rueda para escoger el tipo de efecto que quiera.



■ Aviso ■

- Si ha editado el contenido de un programa, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED".
- Si en la pantalla aparece "TOTAL", podrá usar las teclas de cursor arriba/abajo para elegir PAT LVL, ZNR o VOL PDL.

● Nota ●

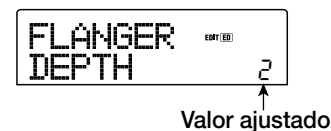
Algunos módulos de efectos sólo tienen un efecto de cada tipo. Para dichos módulos no habrá pantalla para la elección del tipo de efecto.

- 5.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efectos que quiera editar.

Cuando utilice las teclas de cursor arriba/abajo, aparecerá una pantalla en la que verá los ajustes para el tipo de efecto y los parámetros de este módulo.

El siguiente diagrama le muestra un ejemplo de lo que

aparece en la pantalla cuando haya elegido el parámetro DEPTH del efecto "FLANGER".

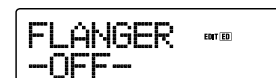


- 6.** Gire la rueda para cambiar el ajuste.

Para ver detalles acerca de los tipos de efectos que puede elegir para cada módulo y los parámetros de efectos de cada tipo, consulte el apéndice (→ p. 145 – 153) al final de este manual.

- 7.** Para cambiar el ajuste On/Off del módulo, elija el módulo en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya desactivado el módulo de efectos, el nombre del tipo de efecto aparecerá en pantalla como "-OFF-". Si pulsa la tecla [ENTER] una vez más en esta condición, el valor volverá a On.



● Nota ●

Si en la primera línea de la pantalla aparece "TOTAL", podrá ajustar el valor del módulo ZNR/VOL PDL y el nivel del programa. En este caso no será posible cambiar el módulo de efectos entre On y Off.

- 8.** Repita los pasos 3 - 7 para hacer las ediciones que quiera en los otros módulos.

- 9.** Si quiere ajustar el nivel del programa (el volumen final del programa), use las teclas de cursor arriba/abajo para hacer que aparezca la indicación “TOTAL PAT LVL”, y gire la rueda.

Puede ajustar el nivel del programa en un rango de 1 - 30.



- 10.** Cuando haya terminado la edición, pulse [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

● Nota ●

Recuerde que si vuelve a la pantalla de selección de programa y elige otro sin almacenar antes el programa sobre el que haya estado trabajando, perderá cualquier edición que haya hecho. Si quiere conservar el resultado de su sesión de edición, consulte la sección siguiente.

Almacenamiento de un programa de efectos de inserción

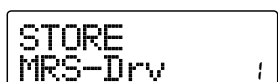
Puede almacenar un programa que haya editado en cualquier posición del mismo algoritmo. También puede almacenar un programa existente en otra posición para crear una copia del mismo.

- 1.** Pulse las teclas [INSERT EFFECT] de la sección de pantalla y pulse después la tecla [EDIT].

Podrá editar el programa activo en ese momento. Realice cualquier edición que quiera hacer.

- 2.** Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [STORE] de la sección de control.

Aparecerá una pantalla que le permitirá especificar la posición destino del almacenamiento.



Nº programa

- 3.** Gire la rueda para elegir el número de programa destino de almacenamiento.

- 4.** Para guardar el programa, pulse la tecla [STORE] una vez más.

El programa será grabado y la unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

■ Aviso ■

- Los programas que guarde se guardan en el disco duro como parte del proyecto.
- Los datos de programa incluidos en un proyecto ya existente se pueden cargar en el proyecto actual (→ p. 110).

Edición del nombre de un programa de efectos de inserción

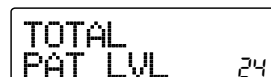
Esta sección le explica cómo editar el nombre del programa activo en ese momento.

- 1.** Pulse las teclas [INSERT EFFECT] que incluya el programa destino. Use después las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o la rueda para escoger el programa que quiera editar.

- 2.** Pulse la tecla [EDIT].

Podrá editar el programa activo en ese momento.

- 3.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “TOTAL PAT LVL”.



- 4.** Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo para que aparezca la indicación “PAT NAME”.

Ahora podrá elegir el nombre del programa. El carácter elegido en ese momento para su edición estará parpadeando.



- 5.** Use las teclas de cursor para desplazar la posición intermitente al carácter que quiera cambiar y gire la rueda para escoger un carácter.

Para más información acerca de los caracteres disponibles, consulte la página 34.

- 6.** Repita el paso 5 según sea necesario hasta completar el nuevo nombre.

- 7.** Para confirmar el nuevo nombre, pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control.

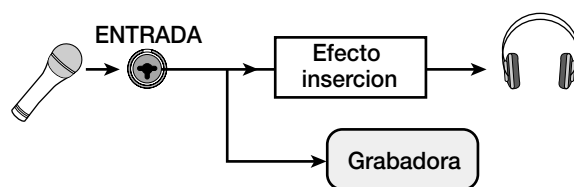
El nuevo nombre será grabado y la unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

● Nota ●

Recuerde que si cambia a otro programa sin guardar el nombre del programa editado el nombre volverá a ser el anterior.

Aplicación del efecto de inserción sólo a la señal de monitorización

Normalmente cuando el efecto de inserción se coloca en el mezclador de entrada, la señal procesada por el efecto será grabada en la pista. No obstante, si es necesario, puede aplicar el efecto de inserción sólo a la señal de monitorización y grabar en la pista la señal de entrada sin procesar. Por ejemplo, cuando vaya a grabar el sonido sin procesado de una interpretación de voz, el cantante puede que se sienta más cómodo si aplica a la señal de monitorización un efecto de inserción adecuado para la grabación de micrófono.



- 1.** Ajuste el punto del efecto de inserción al mezclador de entrada.

- 2.** Pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla. Aparecerá el menú de Utilidades.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 3.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY REC SRC" y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a una como la siguiente.

En esta condición, puede elegir uno de los dos siguientes tipos de señal a grabar en la pista.

```
REC SRC
WET
```

- **WET**

En la pista será grabada la señal de entrada después de pasar por el efecto de inserción (valor por defecto).

- **DRY**

Sólo se grabará en la pista la señal de entrada no procesada. Sin embargo, incluso en este caso el efecto de inserción se aplicará a la señal de monitorización.

4. Gire la rueda para cambiar el ajuste a “DRY”.

5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

La unidad volverá a la pantalla principal.

● **Nota** ●

El ajuste “UTILITY REC SRC” es almacenado para el proyecto completo. Antes de empezar a grabar otras partes, cambie el ajuste de nuevo a “WET”.

Uso de los efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo elegir y editar programas para los efectos de envío/retorno (chorus/retardo, reverberación).

Acerca de los programas de efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno “reverberación” y “chorus/retardo” están separados y son independientes.

Tanto la reverberación como el chorus/retardo tienen un “tipo de efecto” que determina el tipo del efecto, y varios parámetros que le permiten ajustar el carácter del mismo. Los llamados “programas” de efectos de envío/retorno están formados por los ajustes del tipo de efecto y de los parámetros, junto con el nombre.

Un proyecto recién creado contiene 20 programas de reverberación distintos y 20 de chorus/retardo. Puede cambiar instantáneamente los ajustes de reverberación o chorus/retardo simplemente eligiendo el efecto para el que quiera elegir un programa (reverberación o chorus/retardo), y escogiendo después un programa. Los números de programa son asignados del siguiente modo.

Efecto	Nº programa
REVERB	0 – 19
CHORUS/RETARDO	0 – 19

Selección de un programa de efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo elegir un programa de reverberación o de chorus/retardo.

1. Pulse la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY] de la sección de efectos.

Pulse la tecla [REVERB] si quiere elegir un programa de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] si quiere uno de chorus/retardo.

Podrá ver entonces el programa activo en ese momento. La siguiente pantalla le muestra un ejemplo de lo que verá cuando pulse la tecla [REVERB].

SEND REV	
TightHal	0

Nombre programa Nº programa

2. Use las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o la rueda para elegir el nuevo programa.

Conforme gire la rueda, los nuevos programas serán cargados inmediatamente. Si aumenta los valores de los parámetros REVERB SEND y CHORUS/DELAY SEND del mezclador de pistas, podrá pulsar la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y escuchar el resultado del programa recién elegido.

Aviso

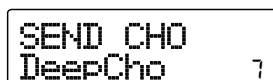
- Para ver más detalles sobre el funcionamiento del mezclador de pistas, consulte la página 71.
- El estado On/Off de la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] le muestra el estado activado/desactivado de ese módulo. Cada pulsación de la tecla cambia el estado.

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

Edición de un programa de efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo editar un programa de efectos de envío/retorno.

1. Pulse la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY] de la sección de efectos.
2. Si es necesario, gire la rueda para elegir un programa que quiera editar. La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que verá cuando pulse la tecla [CHORUS/DELAY].



3. Pulse la tecla [EDIT].

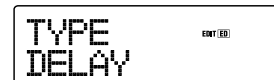
La pantalla indicará "EDIT" y aparecerá una ventana en la que podrá editar el programa. Cuando pulse la tecla [EDIT], podrá ver el tipo de efecto elegido para ese efecto de envío/retorno.



Tipo de efecto

4. Si quiere cambiar el tipo de efecto, gire la rueda.

Cuando cambie el tipo de efecto, los parámetros del efecto cambiarán de acuerdo a ello.



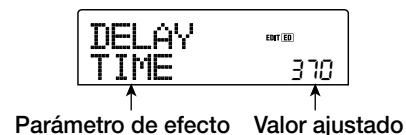
Aviso

Si edita un programa, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED".

5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efecto que quiera editar.

En la primera línea de la pantalla podrá ver el tipo de efecto, y en la segunda el nombre del parámetro de efecto.

El valor actual aparecerá a la derecha del nombre del parámetro.



Parámetro de efecto Valor ajustado

6. Gire la rueda para cambiar el valor.

Para ver más detalles acerca de los tipos de efectos que puede elegir para la reverberación o chorus/retardo y sobre el rango de cada parámetro de efectos, consulte el apéndice (→ p. 145 – 153) que está al final de este manual.

7. Repita los pasos 5 - 6 según sea necesario para editar los otros parámetros de efectos.

8. Cuando haya terminado de editar, pulse [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

Nota

Recuerde que si escoge otro programa sin almacenar primero el que haya editado, la edición que haya hecho se perderá. Si quiere conservar los resultados de su sesión de edición, consulte la siguiente sección.

Almacenamiento de un programa de efectos de envío/retorno

Puede guardar un programa que haya editado en cualquier posición del mismo efecto de envío/retorno. También puede grabar un programa existente en otra posición para crear una copia de dicho programa.

- 1. Pulse la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] de la sección de efectos y después la tecla [EDIT].**

Ahora podrá editar el programa activo en este momento.

Realice los pasos de edición necesarios.

- 2. Cuando haya completado la edición, pulse la tecla [STORE] de la sección de control.**

Aparecerá una pantalla que le permite especificar la posición destino de almacenamiento.



- 3. Gire la rueda para elegir el número de programa destino de la grabación.**

- 4. Pulse la tecla [STORE] una vez más.**

El programa será almacenado y la unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

Aviso

- Los programas que grabe serán guardados en el disco duro como parte del proyecto.
- Puede cargar los datos de programa incluidos en un proyecto ya existente en el proyecto actual (→ p. 110).

Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno

Aquí le explicamos cómo editar el nombre del programa activo en este momento para efectos de envío/retorno.

- 1. Pulse la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY] de la sección de efectos.**

Si es necesario, use las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o

gire la rueda para elegir el programa cuyo nombre quiera editar.

- 2. Pulse la tecla [EDIT] y pulse repetidamente la tecla de cursor abajo hasta hacer que aparezca la indicación "PAT NAME".**

Ahora podrá editar el nombre del programa elegido. El carácter que esté seleccionado en ese momento parpadeará.



- 3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente al carácter que quiera cambiar y gire la rueda para elegir un carácter.**

Para más información acerca de los caracteres disponibles, consulte la página 34.

- 4. Repita el paso 3 las veces que sean necesarias hasta completar el nuevo nombre.**

- 5. Para confirmar el nuevo nombre, pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control.**

El nuevo nombre será guardado y la unidad volverá a la pantalla de selección de programa.

Importación de programas de otro proyecto

Esta sección le explica cómo importar (cargar) todos los programas para los efectos internos desde otro proyecto ya almacenado en el disco duro.

● Nota ●

Recuerde que la importación de programas de este modo sobregabará todos los programas del proyecto actual. Tenga cuidado de no borrar accidentalmente programas que quiera conservar.

- 1.** Pulse las teclas [INSERT EFFECT], la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY] para hacer que en pantalla aparezca un parámetro relacionado con el efecto.

Para poder importar un programa, deberá tener en pantalla un parámetro relacionado con el efecto.

- 2.** Pulse la tecla [UTILITY].

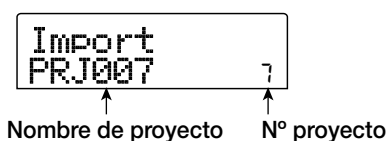
Aparecerá en pantalla el menú de Utilidades de efectos.



A screenshot of a monochrome LCD screen showing the text "UTILITY" on the top line and "Import" on the bottom line, both in a pixelated font.

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

En esta condición, podrá elegir el proyecto desde el que realizar la importación.



A screenshot of a monochrome LCD screen showing "Import" on the top line and "PRJ007" on the bottom line. Below the screen, two arrows point to the text: one from "Nombre de proyecto" pointing to "PRJ" and another from "Nº proyecto" pointing to "007".

- 4.** Gire la rueda para elegir el proyecto fuente de la importación y pulse la tecla [ENTER].

La indicación "Import SURE?" aparecerá en la pantalla.

- 5.** Para ejecutar el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Los programas del proyecto elegido serán importados al proyecto actual. Cuando el proceso de importación haya sido completado, aparecerá de nuevo la pantalla del paso 1.

Referencia [Creación de un CD]

Esta sección le describe cómo usar la unidad CD-R/RW del MRS-802.

● Nota ●

- En un MRS-802 sin unidad CD-R/RW preinstalada, no es posible crear un CD.
- Los CDs del modo mezclado o los CDs con control de copia no pueden ser reproducidos ni usados o como fuente de datos.

Registro de datos audio

El MRS-802 le permite grabar el contenido de la pista master de cualquier proyecto en un disco CD-R/RW en formato CD-DA (datos audio). El resultado es un CD de audio que podrá ser reproducido en un reproductor de CD. Como con el resto de pistas del MRS-802, la pista master también tiene diez tomas-V. La toma-V que haya elegido en último lugar será la usada como material fuente para el CD de audio.

Hay dos formas de grabar datos audio en un disco CD-R/RW, como le describimos a continuación.

• Grabación por proyecto

Este método graba la pista master de un único proyecto en el disco. Cuando use este método, será posible añadir datos audio más tarde, hasta que el disco haya sido finalizado.

• Grabación por álbum

Este método implica crear primero una lista para el CD audio (llamada “álbum”) que contiene información acerca de las pistas master de distintos proyectos que vayan a ser incluidos. El CD se graba entonces en una sola operación y se realiza automáticamente la finalización, de forma que no es posible añadir datos audio más adelante.

■ Aviso ■

“Finalizar” un Cd de audio hace referencia al proceso de hacer que pueda ser reproducido en un reproductor ordinario de CD. Una vez que un disco CD-R/CD-RW haya sido finalizado, no podrá añadir más datos en él.

● Nota ●

Los datos de forma de onda de la toma-V de la pista master activa en ese momento se graban en el CD de audio tal como están. No puede realizar ediciones durante la grabación. Para recortar porciones en blanco antes o después del material audio, use previamente la función de retoque de la pista master (→ p. 49).

Acerca de los discos CD-R/RW

Para la creación de un CD audio, puede elegir como medio de grabación tanto discos CD-R o CD-RW. A continuación le describimos las características de los dos tipos de discos.

• CD-R

Este tipo de disco le permite la grabación o adición de datos sólo una vez. Una vez que los datos han sido grabados, no los podrá cambiar o borrar. Los discos CD-R están disponibles con una capacidad de 650 y de 700 MB. Para grabar por primera vez datos de audio del MRS-802 a un disco, necesitará tener un disco CD-R virgen. Mientras no haya finalizado el disco, podrá seguir añadiendo más datos audio hasta la capacidad máxima del disco. Después de haberlo finalizado, podrá reproducir el disco en un reproductor ordinario de CD.

• CD-RW

Este tipo de discos le permite la grabación, adición y borrado de datos. Los discos CD-RW también están disponibles con capacidades de 650 y 700 MB. Para grabar por primera vez datos de audio del MRS-802 a disco, necesitará un disco CD-RW virgen o completamente borrado. Mientras el disco no haya sido finalizado podrá seguir añadiendo más datos audio hasta la capacidad máxima del disco. Normalmente el disco sólo podrá ser reproducido en reproductores de CD diseñados para leer discos CD-R/RW.

Disco	Grabacion	Adic. datos	Borrado	Reproduccion en un reprod. normal de CD
CD-R	Solo una vez	Sí	No	Sí
CD-RW	Muchas veces (tras borrarlo)	Sí	Sí	No

● Nota ●

Cuando use discos CD-RW pre-formateados de los que se venden habitualmente, realice primero una operación de borrado, como le describimos en la página 117.

Grabación de datos audio por proyecto

Puede elegir un proyecto y grabar el contenido de su pista master en un disco CD-R/CD-RW.

● Nota ●

Antes de iniciar el procedimiento descrito a continuación, use la función de retoque en la pista master para asegurarse de que no incluya porciones en blanco no deseadas al principio y al final (→ p. 49).

1. Introduzca un disco CD-R/RW en la unidad.

Para grabar por primera vez datos audio, use un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que completamente borrado. Para añadir datos audio, utilice un disco CD-R/RW que no haya sido finalizado todavía.

2. Elija el proyecto a usar como fuente de grabación.

Para ver más detalles acerca de la carga de proyectos, consulte la página 125.

3. Compruebe que la toma-V que quiera grabar en el CD de audio esté seleccionada para la pista master de ese proyecto.

4. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.



CD-R/RW
AUDIO CD

5. Compruebe que la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” aparece en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

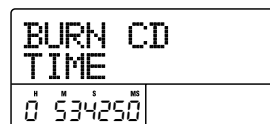
Aparecerá el menú de CD de audio.



AUDIO CD
BURN CD

6. Compruebe que en pantalla aparece “AUDIO CD BURN CD” y pulse la tecla [ENTER].

Verá la duración de la pista master fuente en horas (H), minutos (M), segundos (S) y milisegundos (MS).



BURN CD
TIME
0'53'42.50

↑
longitud pista master

7. Para comprobar el tiempo de grabación disponible en el disco introducido, pulse la tecla de cursor abajo.

El tiempo restante de disco aparecerá en la parte inferior de la pantalla (en minutos/segundo/milisegundos).



BURN CD
REMAIN
0'74'00

↑
Tiempo grabacion disponible

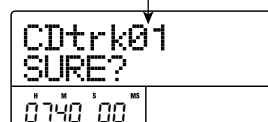
Pulse la tecla de cursor arriba para volver a la pantalla anterior.

8. Para escuchar la pista master fuente, pulse la tecla PLAY [▶]. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

9. Pulse la tecla [ENTER] dos veces.

La pantalla cambiará a la siguiente.

Nº de pista de grabación de destino



CDtrk01
SURE?
0'74'00

10. Para realizar el proceso de grabación, pulse [ENTER].

Comenzará la grabación en el disco CD-R/RW. Durante el proceso, en la pantalla aparecerá la indicación “wait...”. El contador le mostrará el avance de la grabación.

Cuando la grabación haya sido completada, la pantalla mostrará “CDtrkxx COMPLETE” (donde xx es el número de pista).

■ Aviso ■

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá cancelar el proceso de grabación y volver a la pantalla anterior.

11. Cuando la grabación del disco haya terminado, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la condición del paso 4. Para añadir más datos de audio, cargue el siguiente proyecto y repita el proceso anterior.

Aviso

- Cuando utilice este método, se introducirá automáticamente un espacio en blanco de 2 segundos entre las pistas del disco.
- Mientras no realice la operación de finalización, el disco CD-R/RW no podrá ser reproducido en un reproductor de CD ordinario. (Para más información acerca de cómo escuchar discos CD-R/RW no finalizados, consulte la página 115.)

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

Grabación de datos audio por álbum

Este método implica la creación de una lista para el CD de audio (llamada “álbum”) que contiene información acerca de las pistas master de múltiples proyectos almacenados en el disco duro. El disco CD-R/CD-RW con estas pistas masters será grabado entonces en una única operación.

Nota

Antes de iniciar el procedimiento descrito a continuación, use la función de retoque en la pista master para asegurarse de que no incluya porciones en blanco no deseadas al principio y al final.

1. Introduzca un disco CD-R/RW en la unidad.

Para grabar por primera vez datos audio, utilice un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que haya sido completamente borrado.

Para añadir datos de audio, utilice un disco CD-R/RW que no haya sido finalizado todavía.

2. Compruebe que estén seleccionadas las tomas-V correctas para las pistas master de los proyectos a grabar.

Nota

No puede utilizar como material fuente los proyectos en los que haya elegido un toma-V no grabada para la pista master.

3. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.

4. Compruebe que en pantalla aparezca la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” y pulse la tecla [ENTER].

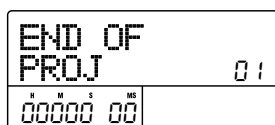
Aparecerá el menú de CD de audio.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “AUDIO CD ALBUM” y pulse la tecla [ENTER].

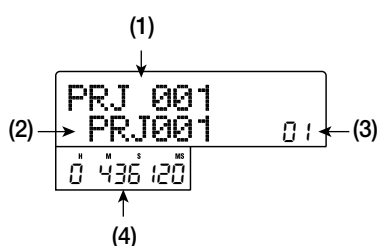
En esta condición, puede registrar proyectos para el álbum. La indicación “END OF PROJ” indica el final de la lista de

proyectos del álbum. Cuando abra por primera vez la pantalla de álbum, no habrá ningún proyecto registrado, por lo que aparece la indicación “END OF PROJ”.



6. Gire la rueda para elegir el proyecto a usar como pista 1 del álbum.

La indicación “END OF PROJ” se desplazará hasta la siguiente pista y la pantalla cambiará a la siguiente.



(1) Número de proyecto

(2) Nombre de proyecto

Muestra el nombre y el número del proyecto a usar como fuente de grabación.

(3) Número de pista

Muestra el número de pista a usar como destino de grabación en el disco CD-R/RW.

(4) Duración de toma-V

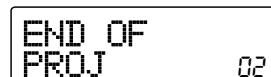
Muestra la duración (en horas/minutos/segundos/milisegundos) de la toma-V de la pista master elegida en ese momento en el proyecto seleccionado.

● Nota ●

No puede escoger como fuente los proyectos con una pista master para la que está seleccionada una toma-V no grabada. Si no aparece el nombre que quiera de un proyecto, compruebe si eligió una toma-V grabada para su pista master.

7. Cuando haya elegido el proyecto para la pista 1, use la tecla de cursor a la derecha para desplazarse a la pista 2.

La pantalla cambiará a una como la siguiente.



8. Gire la rueda para elegir el proyecto a usar como pista 2 del álbum.

9. De la misma forma, elija proyectos para la pista 3 y para las pistas siguientes.

El número máximo de pistas permitido es 99, suponiendo que haya suficiente capacidad libre en el disco.

• Para escuchar la pista master

Pulse la tecla PLAY [▶]. Se reproducirá la pista master del proyecto activo en la pantalla. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

• Para cambiar proyectos en un álbum

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de pista para el que quiera cambiar el proyecto y use la rueda para elegir otro proyecto.

• Para borrar un proyecto de un álbum

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para escoger el número de pista cuyo proyecto quiera borrar y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. La indicación “DELETE SURE?” aparecerá en la pantalla. Para borrar el proyecto de la lista del álbum, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT]. Cuando un proyecto es borrado, las siguientes pistas se desplazan atrás una posición.

• Para borrar todos los proyectos de un álbum

En el paso de registro de proyectos en un álbum, pulse la tecla [DELETE/ERASE] y después la tecla de cursor abajo. En la pantalla aparecerá la indicación “ALL DEL SURE?”. Para borrar todos los proyectos de la lista del álbum, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] en su lugar.

• Para comprobar la capacidad de un disco CD-R/RW

Pulse la tecla de cursor abajo. En la parte inferior de la pantalla aparecerá el tiempo restante de disco. Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla de cursor arriba.

10. Cuando haya guardado todos los proyectos que quiera en el álbum, pulse [ENTER] dos veces.

La pantalla cambiará a la siguiente.

Aviso

Si pulsa la tecla [ENTER] una vez más, la indicación “xx Tracks BURN?” (donde xx es el número de pistas) aparece en la pantalla. Puede comprobar el número total de pistas en esta pantalla.

11. Para realizar el proceso de “tostado”, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Comenzará la grabación del disco CD-R/RW. Durante el proceso de grabación, en la pantalla aparecerá la indicación “wait...”. En el contador verá el avance de la grabación. Cuando haya terminado el proceso de grabación, el disco será expulsado y en pantalla aparecerá el mensaje “ALBUM NEXT?”. Si quiere escribir otro disco con el mismo contenido, introduzca un disco CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido borrado completamente y pulse la tecla [ENTER]. Para terminar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

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

Reproducción de un CD de audio

Para reproducir un CD de audio introducido en la unidad CD-R/CD-RW, haga lo que le mostramos a continuación. Este método también se puede usar para escuchar un disco CD-R/CD-RW que aún no haya sido finalizado.

Nota

Un disco CD-R/CD-RW no-finalizado sólo puede ser reproducido con este método.

1. Introduzca un CD de audio en la unidad CD-R/RW.

2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

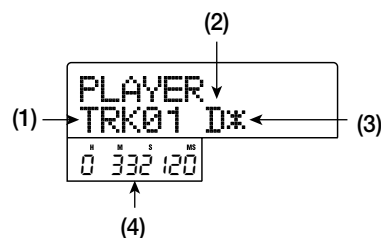
Aparecerá el menú CD-R/RW.

3. Compruebe que la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” aparece en pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú CD de audio.

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “AUDIO CD PLAYER” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará el número de pista y el método de reproducción del CD de audio introducido. Si introduce un disco no finalizado, aparecerá un “*”.



(1) Número de pista

Número de la pista elegida en ese momento en el CD audio.

(2) Método de reproducción

Indica el método de reproducción del CD de audio activo en ese momento. “D” significa reproducción digital y “A” reproducción analógica.

(3) Estado de finalización

Cuando vea aquí un símbolo “*”, indicará que ha introducido un disco CD-R/RW no finalizado.

(4) Posición actual en la pista

Aquí puede ver la posición en la pista actual en horas (H), minutos (M) y segundos (S).

5. Use las teclas FF [▶▶] y REW [◀◀] para elegir la pista a reproducir.

Mientras tenga en pantalla el número de pista, podrá pulsar las teclas FF [▶▶] y REW [◀◀] para elegir la pista del CD. La tecla FF [▶▶] elegirá la siguiente pista y la tecla REW [◀◀] la pista anterior.

6. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el método de reproducción del CD de audio.

Cada pulsación de las teclas de cursor arriba/abajo cambiará entre los dos métodos siguientes.

- **D (Reproducción digital)**

La señal de audio digital del CD será leída por el MRS-802 en el dominio digital y quedará disponible como señal audio en los conectores MASTER OUTPUT del panel trasero, y en el conector MASTER PHONES del panel delantero.

(Valor por defecto)

- **A (Reproducción analógica)**

La señal audio del CD será reproducida a través de la salida de auriculares de la unidad CD-R/RW.

7. Para iniciar la reproducción del CD de audio, pulse la tecla PLAY [▶].

Comenzará la reproducción de las pistas elegidas. Cuando la pista termine, la reproducción continuará con la pista siguiente. Durante la reproducción de CD, todos los ajustes de faders, excepto el del fader [MASTER], así como el EQ, reverberación, chorus/retardo y panorama estarán desactivados.

8. Para la selección de pista y el control de parada/pausa de la reproducción, use las teclas de la sección de transporte.

Tecla PLAY [▶]

Hará que comience la reproducción de la pista elegida. Si

pulsa la tecla durante la reproducción, el sistema quedará en el modo de pausa.

Tecla STOP [■]

La reproducción se detendrá y el sistema volverá al principio de la pista actual.

Tecla FF [▶▶]

La reproducción se detendrá y el sistema saltará al principio de la pista siguiente.

Tecla REW [◀◀]

La reproducción se detendrá y el sistema saltará al principio de la pista activa.

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

Borrado de un disco CD-RW

Puede borrar toda la información de un disco CD-RW (datos audio o datos de copia de seguridad), devolviendo así el disco al estado virgen inicial.

1. Introduzca el disco a borrar en la unidad CD-R/RW.

2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de CD-R/RW.

3. Compruebe que la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” aparece en la pantalla y pulse [ENTER].

Aparecerá el menú de CD de audio.

A screenshot of a screen with a black background and white text. The text is arranged in two lines: 'AUDIO CD' on the top line and 'BURN CD' on the bottom line.

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “AUDIO CD CDRW ERS” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará “CdrwErs NORMAL”.

A screenshot of a screen with a black background and white text. The text is arranged in two lines: 'CdrwErs' on the top line and 'NORMAL' on the bottom line.

5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir uno de los dos siguientes métodos de borrado de CD-RW.

• NORMAL (valor por defecto)

Será borrada la información de todas las áreas del disco.

Esto cuesta más tiempo que la operación de borrado

QUICK, pero borrará de forma fiable todo el contenido del disco. Este método es el recomendado. (El tiempo máximo necesario es de 74 minutos para un disco de 650 MB y de 80 minutos para uno de 700 MB).

• QUICK

Sólo será borrada la información de pista del disco CD-RW.

Este proceso requiere menos tiempo que la operación de borrado NORMAL.

6. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará ahora la indicación “CdrwErs SURE?”.

7. Para ejecutar el proceso de borrado, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Comenzará el proceso de borrado. Durante la operación, la pantalla le mostrará el mensaje “CdrwErs wait...”.

Cuando el proceso de borrado haya terminado, la indicación de la pantalla cambiará a “CdrwErs COMPLETE”.

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

Aviso

El borrado de un disco CD-RW también es posible desde el menú de copia de seguridad (→ p. 119). Después de hacer que aparezca la indicación “BACKUP CDRW ERS” en la pantalla y pulsar la tecla [ENTER], podrá borrar el disco de la misma manera descrita arriba.

Finalización de un disco CD-R/RW

“Finalizar” un CD-R/RW en el que haya grabado datos audio hace referencia al proceso de convertirlo en un CD de audio finalizado. Después de finalizar un disco, no le podrá añadir más pistas. Cuando un disco CD-R ha sido finalizado, podrá ser reproducido en un reproductor de CD ordinario. (Un CD-RW normalmente no podrá ser reproducido en un reproductor de CD ordinario, incluso aunque haya sido finalizado).

- 1. Introduzca el disco a finalizar en la unidad CD-R/RW.**

- 2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.**

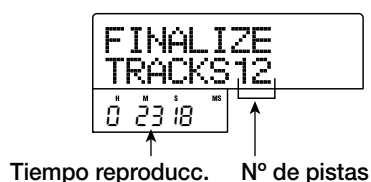
Aparecerá el menú CD-R/RW.

- 3. Compruebe que la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” aparece en la pantalla y pulse [ENTER].**

Aparecerá el menú de CD de audio.

- 4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación “AUDIO CD FINALIZE” y pulse la tecla [ENTER].**

La pantalla le indicará el número total de pistas en el disco CD-R/RW. El contador le indicará el tiempo total de reproducción de todas las pistas del disco (incluyendo pausas) en horas (H), minutos (M) y segundos (S).



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

La indicación “FINALIZE SURE?” aparecerá en la pantalla.

- 6. Para ejecutar el proceso de finalización, pulse la tecla [ENTER] una vez más. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].**

Cuando pulse la tecla [ENTER], comenzará el proceso de finalización. Durante la operación, en pantalla aparecerá la indicación “FINALIZE wait...”. Cuando el proceso haya terminado, la indicación de la pantalla cambiará a “FINALIZE COMPLETE”.

Aviso

Si usa el proceso de borrado de un disco completo, podrá volver a usar un disco CD-RW también después de la finalización. Para más detalles consulte la página 117.

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

Carga de datos desde un CD de audio

El MRS-802 puede leer datos audio desde un CD de audio ordinario introducido en la unidad CD-R/RW y grabar estos datos en cualquier pista del grabador interno. Los datos pueden ser después manipulados y editados del mismo modo que el resto de pistas. Esto es útil, por ejemplo, para usar frases de percusión o guitarra de un CD de muestreos.

Los datos pueden ser leídos sólo como pistas de CD de audio completas. No puede especificar un rango. Si quiere usar sólo parte de una pista, realice el retoque de las porciones no deseadas después de la carga (→ p. 49).

1. Introduzca el disco desde el que cargar los datos audio en la unidad CD-R/RW.
2. Realice los pasos 2 - 5 de "Reproducción de un CD audio" y elija la pista que quiera del CD.
3. Pulse la tecla REC [●].



READ DST
TR 1/2

4. Gire la rueda para escoger la pista en la que grabar los datos.

Sólo puede elegir pares de pistas mono impar/par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la pista master (MASTER).

5. Pulse la tecla [ENTER].

El destino de grabación será seleccionado y la indicación "READ CD SURE?" aparecerá en la pantalla. (Si la pista ya contiene datos, aparecerá el mensaje "OverWrt?").

6. Para ejecutar el proceso de lectura, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Comenzará la carga de datos desde el CD de audio. Cuando la carga haya terminado, la unidad volverá a la condición del paso 4.

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

Copia de seguridad y restauración

Esta sección le explica cómo puede usar la unidad CD-R/RW del MRS-802 para realizar una copia de seguridad de un proyecto en un disco CD-R/RW y cómo restaurar después un proyecto desde un disco de copia de seguridad.

● Nota ●

En un MRS-802 sin unidad CD-R/RW preinstalada, no es posible crear un CD de copia de seguridad con el proceso que le describimos aquí.

Grabación de un único proyecto en un disco CD-R/RW

Puede elegir cualquier proyecto y almacenarlo en un disco CD-R/RW de copia de seguridad.

■ Aviso ■

Si el tamaño del proyecto es mayor que la capacidad del disco CD-R/RW, podrá crear una copia de seguridad dividida en varios volúmenes.

1. Introduzca un CD-R o CD-RW en la unidad.

Para hacer la copia de seguridad de un proyecto, use un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que haya sido borrado por completo.

2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca "CD-R/RW BACKUP" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará el menú copia de seguridad/restauración.

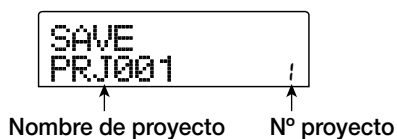


BACKUP
SAVE

4. Compruebe que en la pantalla aparece "BACKUP SAVE" y pulse la tecla [ENTER].

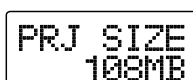
La pantalla cambiará para permitirle elegir el proyecto del

que crear la copia de seguridad.



5. Gire la rueda para elegir el proyecto y pulse [ENTER].

Esto elige el proyecto del que se hará la copia de seguridad. La pantalla le mostrará ahora el espacio necesario para la copia de seguridad en MB (megabytes).



6. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre del directorio a usar para la copia. Un “directorio” (también llamado “carpeta”) es una unidad jerárquica que será creada en el disco de copia de seguridad cuando se realiza esta copia. Todos los datos para un proyecto son almacenados en el mismo directorio. Cuando se realiza una copia de seguridad, se crea un nuevo directorio en el disco CD-R/RW con el nombre “PROJxxx” (donde xxx es el número de proyecto). Puede editar este nombre si quiere.



7. Si quiere editar el nombre del directorio destino de la copia de seguridad, use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente y gire la rueda para elegir un carácter.

Puede utilizar los siguientes caracteres.

Números: 0 - 9

Letras: A - Z

Símbolos: _ (subrayado)

8. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación “SAVE SURE?” aparecerá en la pantalla.

Aviso

Si pulsa la tecla [EXIT] en cualquier punto durante los pasos 4 - 7, podrá volver al paso anterior.

9. Para ejecutar el proceso de copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarlo, pulse en su lugar la tecla [EXIT].

Cuando comience la copia de seguridad, en la pantalla aparecerán el número de disco y la indicación “BURNING”.



Cuando la copia de seguridad haya sido completada, la pantalla mostrará “SAVE COMPLETE”.

Si el tamaño del proyecto es mayor que la capacidad de un disco CD-R/RW, el disco será expulsado una vez se haya llenado y la pantalla cambiará a la siguiente.



10. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER].

La operación de copia de seguridad continuará. Si son necesarios más de dos discos, se repetirán los pasos anteriores. Cuando la copia de seguridad haya terminado, la indicación de la pantalla cambiará a “SAVE COMPLETE”.

Nota

Cuando una copia de seguridad se divida en varios discos, deberá utilizar los discos en el mismo orden para la restauración. Acuérdesse de anotar el número de cada disco en la caja y etiquetarlos.

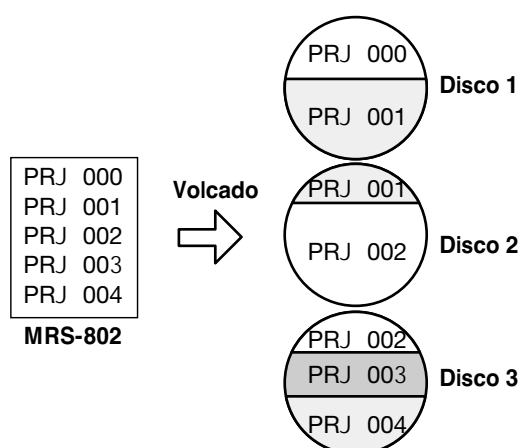
Aviso

Cuando el disco es expulsado, también es posible abortar la operación de copia de seguridad. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número del disco) esté en pantalla. La indicación cambiará a “SAVE CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para terminar el proceso.

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

Grabación de todos los proyectos en un disco CD-R/RW

Puede guardar todos los proyectos del disco duro en discos CD-R/RW para hacer una copia de seguridad de los mismos. Si el tamaño total de todos los proyectos es mayor que la capacidad de un disco CD-R/RW, la copia de seguridad se alargará automáticamente a varios volúmenes, con los proyectos de número menor guardados en los discos de número menor.



● Nota ●

Además, si todos los proyectos fueron almacenados en una operación, la restauración se hará siguiendo la base de un único proyecto.

1. Introduzca un CD-R o un CD-RW en la unidad.

Para hacer copias de seguridad de proyectos, use un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que haya sido completamente borrado.

2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "CD-R/RW BACKUP" y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará el menú de copia de seguridad/restauración.

```

BACKUP
SAVE
  
```

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "BACKUP ALL SAVE" y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará el espacio necesario para la copia de seguridad de todos los proyectos en MB (megabytes).

```

SIZE
478MB
  
```

5. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación "ALL SAVE SURE?" aparecerá en pantalla.

```

ALL SAVE
SURE?
  
```

6. Para ejecutar la copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarla, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], la copia de seguridad empezará desde el proyecto con el número más bajo. La pantalla le mostrará el número del disco, el número del proyecto y la indicación "BURNING".

Cuando la copia de seguridad haya terminado, la indicación de la pantalla cambiará a "ALL SAVE COMPLETE".

Nº de disco

```

DISC001
BURNING
  
```

Proyecto que esté siendo grabado

Si el tamaño de la copia de seguridad es mayor que la capacidad de un disco CD-R/RW, el disco será expulsado una vez haya quedado lleno y aparecerá un mensaje que le pide al usuario que introduzca el siguiente disco CD-R/RW.

```

CHANGE
DISC002
  
```

Proyectos ya grabados

El número que aparece en la parte inferior derecha le indica el número más alto de proyecto que ha sido almacenado en el disco.

7. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER].

La operación de copia de seguridad continuará. Si son necesarios más de dos discos, los pasos anteriores se repetirán. Cuando se haya completado la copia de seguridad, la indicación de la pantalla cambiará a “ALL SAVE COMPLETE”.

● Nota ●

Cuando una copia de seguridad completa ocupe varios discos, para restaurar un proyecto individual será necesario que introduzca primero el disco en el que ese proyecto fue almacenado. Asegúrese de anotar el número de disco y los proyectos almacenados en él en la caja y etiquetar el disco.

■ Aviso ■

Cuando el disco haya sido expulsado, también será posible abortar la operación de copia de seguridad. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número del disco) esté en pantalla. La indicación cambiará a “ALL SAVE CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para terminar el proceso.

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

Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW

Para restaurar en el disco duro del MRS-802 un proyecto almacenado en un disco CD-R/RW, haga lo siguiente.

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación “CD-R/RW BACKUP” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le mostrará el menú de copia de seguridad/restauración.



3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para

hacer que aparezca el mensaje “BACKUP LOAD” en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “LOAD InsDisc1” aparecerá en la pantalla.



4. Introduzca en la unidad CD-R/RW el CD-R o CD-RW en el que esté almacenado el proyecto.

- Si la copia de seguridad del proyecto se hizo como un proyecto único

Introduzca el disco número 1.

- Si la copia de seguridad del proyecto se hizo como parte de una copia de seguridad completa de todos los proyectos

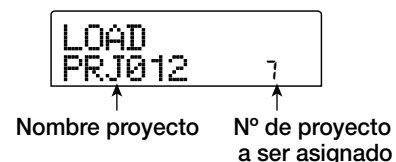
Introduzca el disco en el que esté almacenado el proyecto. (Si hay varios discos, introduzca el primer disco que contenga datos del proyecto que quiera).

● Nota ●

- Cuando haya hecho copia de seguridad de todos los proyectos en una única operación, la restauración se realizará también para proyectos individuales.
- Si la copia de seguridad del proyecto ocupa varios discos, asegúrese de introducir el primer disco que contenga datos del proyecto que quiera. Si introduce otro disco, los datos del proyecto no serán leídos correctamente.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Podrá ver en pantalla el nombre del proyecto del disco y el número que va a ser asignado al proyecto.



■ Aviso ■

Cuando restaure datos en el MRS-802, al proyecto se le asignará automáticamente un número de proyecto vacío. De esta forma, incluso aunque exista ya un proyecto con el mismo nombre en el disco duro, no será sobregabado.

6. Para comprobar el nombre del directorio desde el

que será leído el proyecto, pulse la tecla de cursor abajo.

La pantalla le mostrará el nombre del directorio.



DirName
PROJ012 7

Nombre del directorio

Pulse la tecla de cursor arriba para restaurar la pantalla original.

7. Gire la rueda para elegir el proyecto a cargar y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “LOAD SURE?” aparecerá en la pantalla.

8. Para realizar la operación de carga, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarla pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], los datos del proyecto serán leídos desde el disco y cargados en el disco duro. Cuando la operación haya terminado, la indicación en pantalla cambiará a “LOAD COMPLETE”.

Si la copia de seguridad ocupa varios discos, el disco será expulsado automáticamente cuando hayan sido cargado los datos y aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla.



CHANGE
DISC002

9. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca el siguiente disco CD-R/RW y pulse [ENTER].

La operación de carga continuará. Si se necesitan más de dos discos, los pasos anteriores se repetirán. Cuando la operación de carga haya terminado, la indicación en pantalla cambiará a “LOAD COMPLETE”.

Nota

Si la copia de seguridad del proyecto ocupa varios discos, asegúrese de introducir los discos en el orden correcto. En caso contrario, los datos del proyecto no serán leídos de forma correcta.

Aviso

Una vez que el disco es expulsado también es posible abortar la operación de carga. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el

número del disco) esté en pantalla. La indicación cambiará a “LOAD CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para terminar el proceso.

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

Referencia [Proyectos]

Esta sección le describe cómo realizar operaciones con proyectos completos.

Acerca de los proyectos

En el MRS-802, los datos necesarios para reproducir una canción que cree son gestionados en unidades llamadas “proyectos”. Cuando cargue un proyecto desde el disco duro, siempre puede recuperar exactamente la misma condición que existía cuando grabó el proyecto. Un proyecto contiene la siguiente información.

- Datos de audio guardados en las tomas-V 1 - 10 de las pistas 1 - 8 y de la pista master
- Ajustes de parámetros de pista
- Número de toma-V activa para cada pista
- Ajustes de la sección de mezclador
- Ajustes almacenados en los números de escena 0 - 99
- Ajustes on/off de parámetros de escena
- Números y ajustes de programas activos para efecto de inserción y efecto de envío/retorno
- Patrones de ritmos
- Canciones rítmicas
- Kit de batería activo para la sección de ritmos
- Ajustes relacionados con el sistema MIDI
- Datos audio en el almacén de frases musicales
- Otros ajustes de archivo

● Nota ●

En el MRS-802, las operaciones de grabación/reproducción solo pueden ser realizadas para el proyecto cargado en ese momento. No es posible manipular múltiples proyectos a la vez.

Operaciones con proyectos

En esta sección le explicamos operaciones como la carga o almacenamiento de un proyecto. El procedimiento es el mismo para la mayoría de las operaciones sobre un proyecto. El procedimiento básico es el siguiente.

Procedimiento básico

1. Desde la pantalla principal, pulse [PROJECT].

En la pantalla aparecerá el menú de proyecto, que le permite elegir la operación de proyecto que quiera.

The image shows a screen with the text "PROJECT SELECT" in a pixelated font, enclosed in a rectangular border.

■ Aviso ■

Cuando pulse la tecla [PROJECT], el proyecto actual se almacenará automáticamente en el disco duro.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir una de las operaciones siguientes.

- **PROJECT SELECT**

Carga un proyecto almacenado previamente en el disco duro interno.

- **PROJECT NEW**

Crea un nuevo proyecto.

- **PROJECT SIZE**

Muestra el tamaño del proyecto cargado en ese momento.

- **PROJECT COPY**

Duplica un proyecto elegido del disco duro.

- **PROJECT ERASE**

Borra un proyecto elegido del disco duro.

- **PROJECT NAME**

Edita el nombre del proyecto cargado en ese momento.

- **PROJECT PROTECT**

Protege contra la grabación el proyecto cargado en ese momento.

3. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación (o cambiar el ajuste) elegida.

Para más detalles sobre cada procedimiento, consulte las secciones siguientes.

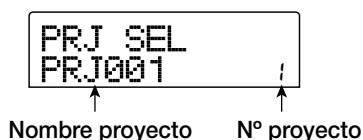
4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Carga de un proyecto

Le permite elegir un proyecto almacenado previamente en el disco duro y cargarlo.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT SELECT”. Pulse después [ENTER].

El proyecto a cargar aparecerá en la pantalla.



2. Gire la rueda para elegir el proyecto que quiera.

3. Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto o la tecla [EXIT] para cancelar el proceso.

Cuando la carga haya sido completada, la unidad volverá a la pantalla principal.

Aviso

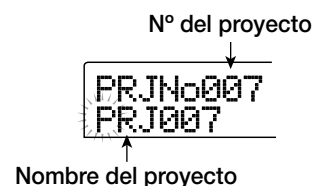
- Cuando pulse la tecla [ENTER], el proyecto actual será almacenado automáticamente en el disco duro antes de que el nuevo proyecto sea cargado.
- Cuando encienda el MRS-802, el último proyecto en el que hubiese estado trabajando se cargará automáticamente.

Creación de un nuevo proyecto

Esta operación crea un nuevo proyecto.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT NEW”. Pulse después [ENTER].

Aparecerá en la pantalla el proyecto a crear.



El número más bajo de proyecto libre será seleccionado automáticamente y se asignará un nombre por defecto de “PRJxxx” (donde xxx es el número de proyecto en el rango de 000 - 999).

2. Si es necesario, edite el nombre del proyecto.

Para editar el nombre, use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente al carácter que quiera cambiar y gire la rueda para elegir un carácter. También puede editar el nombre del proyecto más adelante (→ p. 127).

3. Pulse la tecla [ENTER] para crear el proyecto o la tecla [EXIT] para cancelar el proceso.

Cuando el nuevo proyecto haya sido cargado, la unidad volverá a la pantalla principal.

Comprobación del tamaño del proyecto/capacidad disponible de disco duro

Esta pantalla le muestra el tamaño del proyecto cargado en ese momento, la capacidad disponible del disco duro interno y el tiempo de grabación restante.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT SIZE”. Pulse después [ENTER].

2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la pantalla que quiera de entre las siguientes.

- **REMAIN (unidades MB)**

Le muestra el espacio restante del disco duro interno en unidades de MB (megabyte).



- **REMAIN (unidades h/m)**

Tiempo de grabación restante para cada pista aproximado indicado en horas (h)/minutos (m)/segundos.

```
REMAIN
45h55m46
```

- **PRJ SIZ (unidades MB)**

Le muestra el tamaño del proyecto cargado en ese momento en unidades MB (megabyte).

```
PRJ SIZE
00122MB
```

- **PRJ SIZ (unidades h/m)**

Le muestra el tamaño del proyecto activo en términos del tiempo grabado en cada pista, en horas (h)/minutos (m)/segundos.

```
PRJ SIZE
00h24m13
```

■ Aviso ■

- Estas pantallas son sólo de información y no contienen elementos que pueda editar.
- El tiempo de grabación restante es siempre aproximado.

Duplicado de un proyecto

Esta operación copia un proyecto concreto que esté grabado en el disco duro.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT COPY”. Pulse después [ENTER].

El nombre y el número del proyecto a copiar aparecerán en la pantalla.

```
PRJ COPY
PRJ012
```

Nombre proyecto N° proyecto

2. Gire la rueda para elegir el proyecto fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el proyecto destino de copia.

```
PRJ COPY
COPY TO
```

14
N° de proyecto destino de la copia

3. Gire la rueda para elegir el número del proyecto destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “SURE?” aparecerá en la pantalla.

4. Pulse la tecla [ENTER] para copiar el proyecto o la tecla [EXIT] para cancelar el proceso.

Cuando haya terminado la copia, la unidad volverá a la pantalla principal.

Borrado de un proyecto

Esta operación borra un proyecto elegido del disco duro.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT ERASE”. Pulse después [ENTER].

El proyecto a borrar aparecerá en la pantalla.

```
PRJ ERS
PRJ011
```

Nombre proyecto N° proyecto

2. Gire la rueda para elegir el proyecto a borrar.

3. Pulse la tecla [ENTER] para borrar el proyecto, o la tecla [EXIT] para cancelar el proyecto.

Para volver a la pantalla principal después de completar el borrado, pulse la tecla [EXIT].

● Nota ●

- Una vez que haya borrado un proyecto, no podrá recuperarlo. Use esta operación con cuidado.
- No puede elegir este elemento para proyectos en los que tenga activa la protección.

Aviso

También es posible borrar el proyecto acitov en ese momento. En este caso y una vez que la operación de borrado haya sido completada, se cargará automáticamente el proyecto siguiente con número menor.

Edición del nombre de proyecto

Esta operación le permite editar el nombre del proyecto activo en ese momento.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT NAME”. Pulse después [ENTER].

El nombre del proyecto actual aparecerá en la pantalla.

```
PRJ NAME
PRJ010
```

2. Para editar el nombre, use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición intermitente al carácter que quiera cambiar y gire la rueda para elegir los caracteres.

Para más información acerca de los caracteres disponibles, consulte la página 34.

Para volver a la pantalla principal después de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT].

Protección/desprotección de un proyecto

Esta operación le permite proteger contra la grabación el proyecto activo o desactivar esa protección. Cuando tenga la protección activada (ON), no podrá ejecutar las siguientes operaciones.

- Borrado de un proyecto
- Edición o grabación en la grabadora
- Cambio de la toma-V
- Edición de un programa (incluyendo módulo on/off)
- Grabación o edición de un patrón de ritmos o canción rítmica
- Almacenamiento de escenas, ajustes de marcas, etc.

1. Consulte los pasos 1 - 2 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “PROJECT PROTECT”. Pulse después [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite ajustar el estado de protección a ON/OFF.

```
PRJ PRT
OFF
```

2. Gire la rueda para elegir ON (protección contra grabación activada) u OFF (protección desactivada).

Cuando la protección contra grabación de un proyecto esté en ON, aparecerá el símbolo de un candado  a la derecha del número de proyecto.

```
PRJ 008
PRJ008
```

Símbolo de bloqueo

Un cambio en el estado de protección de un proyecto se activa inmediatamente. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Nota

Si carga un proyecto para el que no está activada la protección contra grabación y elige otro proyecto, los ajustes de mezclador del proyecto activo serán sobregabados, dado que el proyecto existente se almacena de forma automática en el disco duro antes de cargar el nuevo proyecto. Si no quiere que una mezcla que esté terminada pueda verse alterada por nada, le recomendamos activar su protección contra grabación (ON).

Aviso

También puede ajustar los distintos parámetros de pista como EQ y panorama cuando el proyecto está protegido (pero esos valores no serán guardados).

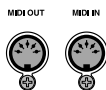
Referencia [MIDI]

Esta sección le explica los ajustes del MRS-802 relacionados con el sistema MIDI.

Acerca del MIDI

El sistema MIDI (acrónimo inglés de Interface Digital de Instrumentos Musicales) es un standard que permite que mensajes como los datos de interpretación (llamados colectivamente “mensajes MIDI”) puedan ser intercambiados entre dispositivos como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

El MRS-802 acepta la comunicación MIDI y está equipado con los dos conectores MIDI siguientes.



• Conector MIDI IN

Sirve para recibir mensajes MIDI enviados desde una unidad MIDI externa. Este conector se usa principalmente para recibir Mensajes de nota desde una unidad MIDI externa para la reproducción de un kit de percusión.

• Conector MIDI OUT

Sirve para transmitir mensajes MIDI desde el MRS-802. Por este conector pueden ser transmitidos Mensajes de nota que representan el contenido reproducido por un patrón de ritmos o una canción rítmica, y también lo puede usar para sincronizar la reproducción de una unidad MIDI externa al MRS-802.

Lo que puede hacer con el sistema MIDI

En el MRS-802 puede usar el sistema MIDI para las siguientes funciones.

■ Recibir información de reproducción

Puede usar un teclado MIDI externo o un ordenador para enviar información de reproducción (Mensajes de Nota On/Off) al MRS-802 y controlar un kit de percusión de la sección de ritmos. Durante la creación de un patrón de ritmos, puede usar un teclado MIDI externo para introducir información de reproducción.

■ Enviar información de reproducción

Puede enviar Mensajes de Nota On/Off desde el MRS-802 durante la reproducción de una canción rítmica/patrón de ritmos. Puede usar estos mensajes para reproducir una fuente de sonido MIDI externa.

■ Enviar información de sincronización

El MRS-802 puede emitir señales de Reloj de Sincronización MIDI, Puntero de Posición de Canción y mensajes de Inicio/Parada/Continuación para sincronizar las operaciones con una unidad MIDI externa. Puede sincronizar la reproducción y otras operaciones de transporte así como otras funciones de localización.

■ Enviar/recibir información de cambio de control

El MRS-802 puede recibir mensajes de Cambio de Control desde una unidad MIDI externa para la ejecución de un cambio de control, ajuste del nivel del kit de percusión, etc. El MRS-802 también puede enviar mensajes de Cambio de Control de acuerdo a la información de nivel de percusión contenida en una canción rítmica.

Para ver una lista de los mensajes de Cambio de Control incluidos, vaya al apéndice al final de este manual.

■ Reproducción SMF

El MRS-802 puede leer SMF (Archivos MIDI Standard) de formato 0 desde un disco CD-R/RW/ROM y cargar el contenido en un proyecto. Una vez cargado, puede usar fuentes de sonido internas o externas para este SMF y realizar una reproducción sincronizada con la sección de grabación o la sección de ritmos (función de reproducción SMF).

Ajustes relacionados con el sistema MIDI

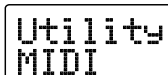
Esta sección le explica cómo hacer ajustes relacionados con el sistema MIDI. El procedimiento es el mismo para la mayoría de ajustes. Los pasos básicos son los siguientes.

Procedimiento básico

- 1. Pulse la tecla [DRUM] en la sección de ritmos y después pulse la tecla [UTILITY].**

Aparecerá el menú de utilidades de ritmos que le permitirá hacer distintos ajustes en dicha sección.

- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación "UTILITY MIDI".**



A screenshot of a monochrome LCD screen showing the text "Utility" on the top line and "MIDI" on the bottom line.

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

Ahora podrá elegir los elementos de ajuste relacionados con el sistema MIDI.



A screenshot of a monochrome LCD screen showing the text "MIDI" on the top line and "DRUM CH" on the bottom line.

- 4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de los siguientes elementos y pulse la tecla [ENTER].**

- **DRUM CH**

Ajusta el canal MIDI de la pista de percusión.

- **SPP**

Activa/desactiva la transmisión de Puntero de Posición de Canción.

- **COMMAND**

Activa/desactiva la transmisión de mensaje de Inicio/Parada/Continuación.

- **CLOCK**

Activa/desactiva la transmisión de Reloj de Sincronización.

- **Aviso**

No hay parámetro para la activación o desactivación del Cambio de Control. Cuando el kit de percusión esté ajustado para el envío y recepción de mensajes MIDI, también lo estará para enviar/recibir Cambio de Control.

- 5. Pulse la tecla [ENTER] para que aparezca el ajuste del elemento elegido y gire la rueda para cambiar el valor.**

Para más detalles acerca de cada elemento, consulte la siguiente explicación.

- **Nota**

Los pasos operativos relacionados con SMF se explican en la página 131.

- 6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.**

La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste del canal MIDI del kit de percusión

Puede especificar el canal MIDI para el kit de percusión. Consulte los pasos 1 - 4 de "Procedimiento básico" para hacer que aparezca en pantalla la indicación "MIDI DRUM CH". Gire después la rueda para elegir uno de los ajustes siguientes.

DRUM CH
10CH

- **1 - 16CH**

Canales MIDI 1 - 16 (por defecto: 10)

- **OFF**

No serán transmitidos ni recibidos mensajes de canal (Mensajes de Nota On/Off).

Si especifica un canal MIDI (1 - 16) para la pista de percusión, podrá transmitir mensajes de Nota On/Off desde una unidad MIDI externa en ese canal MIDI para reproducir los sonidos del kit de percusión del MRS-802. También, cuando reproduce un patrón de ritmos (o canción rítmica) en el MRS-802, el contenido de la pista de percusión será transmitida como mensajes de Nota On/Off.

● **Nota** ●

Si el ajuste "DRUM CH" está en OFF, no se transmitirán ni recibirán mensajes de Nota On/Off ni mensajes de Cambio de Control.

Especificación de la transmisión de mensajes de Reloj de Sincronización

Este ajuste determina si será transmitida o no la temporización MIDI con el reloj de sincronización. Consulte los pasos 1 - 4 de "Procedimiento básico" y haga que aparezca en pantalla "MIDI CLOCK". Gire luego la rueda para elegir uno de los siguientes ajustes.

CLOCK
ON

- **ON (Transmisión activada)**

El Reloj de sincronización MIDI se transmitirá cuando el MRS-802 esté funcionando (valor por defecto).

- **OFF (Transmisión desactivada)**

No se transmitirá el Reloj de sincronización.

El Reloj de sincronización será emitido de acuerdo al tempo del patrón de ritmos/canción rítmica que esté siendo reproducida. Para que el dispositivo MIDI externo reproduzca de forma sincronizada con el tempo adecuado, es necesario que especifique el tempo y el tipo de compás del patrón de ritmos (canción rítmica) incluso aunque no esté utilizando la sección de ritmos.

● **Nota** ●

El Reloj de sincronización será transmitido incluso si la pista de percusión está anulada (tecla de estado DRUM apagada).

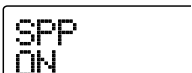
■ **Aviso** ■

- Cuando use los mensajes de Reloj de sincronización MIDI transmitidos desde el MRS-802 para sincronizar el funcionamiento de una unidad MIDI externa, también debería activar la transmisión de mensajes de Puntero de Posición de Canción y de Inicio/Parada/Continuación junto con el Reloj de sincronización.
- Cuando transmita Reloj de sincronización desde el MRS-802, le recomendamos que desactive (OFF) el canal MIDI de percusión. La sincronización se puede volver inestable si también se están transmitiendo mensajes MIDI disintos del Reloj de sincronización.

Especificación de la transmisión de mensajes de Puntero de Posición de Canción

Puede especificar si se transmitirán o no mensajes de Puntero de Posición de Canción. Este Puntero de Posición de Canción es un mensaje MIDI que indica la posición actual en base a los tiempos musicales transcurridos desde el principio. Normalmente se usa junto con el Reloj de sincronización.

Consulte los pasos 1 - 4 del "Procedimiento básico" y haga que aparezca la indicación "SPP" en la pantalla. Gire después la rueda para elegir uno de los siguientes ajustes.



- **ON (Transmisión activada)**

Los mensajes de Puntero de Posición de Canción MIDI serán transmitidos cuando realice una operación de Localización en el MRS-802 (valor por defecto).

- **OFF (Transmisión desactivada)**

No serán transmitidos mensajes de Puntero de Posición de Canción.

Especificación de la transmisión de mensajes de Inicio/Parada/Continuación

Puede especificar si los mensajes de Inicio/Parada/Continuación serán transmitidos o no. Estos son mensajes MIDI que controlan el transporte de una unidad, haciendo que avance o se detenga. Normalmente estos mensajes se usan junto con el Reloj de sincronización.

Consulte los pasos 1 - 4 de "Procedimiento básico" y haga que aparezca en pantalla "MIDI COMMAND". Gire después la rueda para elegir uno de los siguientes ajustes.



- **ON (Transmisión activada)**

El mensaje Inicio/Parada/Continuación será transmitido

cuando el MRS-802 se detenga o empiece a funcionar (valor por defecto).

- **OFF (Transmisión desactivada)**

No se transmitirán mensajes de Inicio/Parada/Continuación.

Uso del reproductor SMF

Usando la función de reproducción SMF, el MRS-802 puede leer ficheros SMF (Archivos MIDI Standard) de formato 0 desde un disco CD-ROM/R/RW y cargar el contenido en un proyecto. Una vez cargado, puede usar fuentes de sonido internas o externas en este SMF y realizar la reproducción sincronizada con la sección de grabación o la sección de ritmos. Aquí le explicamos cómo usar esta función.

Aviso

Este "Formato 0" es un tipo de SMF que contiene toda la información de reproducción de canal MIDI en una única pista. El MRS-802 sólo puede leer este tipo de SMF.

Nota

No pueden ser leídos los siguientes tipos de SMF.

- Formatos 1 ó 2
- Archivos que no cumplan la ISO 9660 Nivel 2 o con una extensión distinta de ".MID"
- Archivos grabados en disco en una sesión abierta

Lectura de un SMF sobre un proyecto

Por medio de los pasos siguientes, puede leer un SMF desde un disco CD-ROM/R/RW y cargarlo en un proyecto. El número máximo de SMFs por proyecto es de 100.

Aviso

Usando una tarjeta opcional (UIB-01/UIB-02) puede copiar directamente SMFs desde un ordenador a un proyecto (carpeta PROJxxx). Para más detalles, vea la información contenida en el apéndice de este manual.

- 1. Introduzca el disco CD-ROM o CD-R/RW que contenga el SMF en la unidad CD-R/RW.**
- 2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú de utilidades.

- 3.** Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “UTILITY SMF” en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú SMF.



- 4.** Compruebe que en la pantalla aparece “SMF IMPORT” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerán los nombres de los archivos SMFs del disco CD-ROM/R/RW.



- 5.** Gire la rueda para elegir el SMF a importar.

● Nota ●

Si no aparece el archivo que quiera, compruebe si el archivo está en Formato 0.

- 6.** Para realizar el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER].

Cuando la importación haya sido completada, la unidad volverá a la condición del paso 4. Para importar otros SMFs, repita los pasos 5 - 6.

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

Selección de destino de salida SMF

Cuando reproduzca un SMF, el MRS-802 puede usar una fuente de sonido interna, una externa o ambas. El destino de salida SMF se especifica con los dos parámetros siguientes:

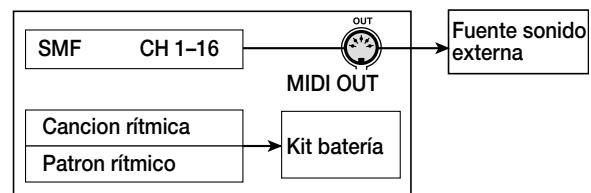
• SMF OUTPUT

Determina si la información de reproducción SMF es enviada al conector MIDI OUT.

• SMF ChToDrum

Elige qué canal MIDI (1 - 16) de la información de reproducción de SMF es dirigida al kit de percusión interno del MRS-802. La información del canal que elija aquí no estará presente en el conector MIDI OUT. Cuando este parámetro está desactivado (OFF), no se envía información de reproducción al kit de percusión.

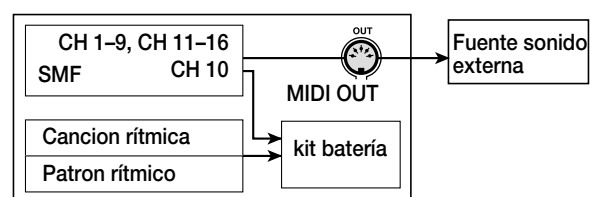
El siguiente diagrama le muestra un ejemplo de ajuste en el que se usa el MRS-802 como reproductor SMF y se usan también fuentes de sonido externas. En este ejemplo, la información de reproducción SMF se envía sólo al conector MIDI OUT.



● Nota ●

Cuando reproduzca un SMF con la opción anterior, la canción rítmica o el patrón de ritmos del MRS-802 se reproducirá a la vez. Si no quiere que sea reproducido el sonido del kit de percusión, ajuste la tecla de estado [DRUM] a OFF (desactivada) o elija una canción rítmica/patrón de ritmos vacío.

El siguiente diagrama le muestra un ejemplo de ajuste en el que se usa el MRS-802 como reproductor SMF con fuentes de sonido internas y externas a la vez. En este ejemplo, el canal MIDI 10 de la información de reproducción SMF se envía al kit de percusión, y el resto al conector MIDI OUT.



Nota

Cuando reproduzca un SMF con la opción anterior, la información de reproducción SMF y la de la canción rítmica o del patrón de ritmos del MRS-802 se enviarán al mismo tiempo al kit de percusión interno. Si quiere usar el kit de percusión sólo para el SMF, primero deberá elegir una canción rítmica/patrón de ritmos vacío.

Aviso

La información de Cambio de Control del SMF actúa directamente sobre el kit de percusión.

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

Aparecerá el menú de Utilidades.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SMF" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú SMF.

3. Para controlar la salida SMF que va al conector MIDI OUT, use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "SMF OUTPUT" y pulse la tecla [ENTER].



OUTPUT
ON

4. Gire la rueda para elegir ON (salida activada) u OFF (salida desactivada). Pulse después la tecla [EXIT].

La pantalla volverá al menú SMF.

Aviso

El valor de fábrica por defecto es "ON".

5. Para elegir el canal MIDI a ser asignado al kit de percusión interno, use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "SMF ChToDrum" y pulse [ENTER].



ChToDrum
10CH

6. Gire la rueda para elegir uno de los ajustes que le mostramos a continuación y pulse la tecla [EXIT].

- OFF**

No se envía información de reproducción SMF al kit de percusión.

- 1 - 16**

La información de reproducción del canal MIDI elegido es enviada al kit de percusión y no al conector MIDI OUT.

Aviso

El valor de fábrica por defecto es "10" (canal MIDI 10).

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

Reproducción SMF

Puede elegir cualquier SMF importado sobre un proyecto y reproducirlo de la siguiente forma.

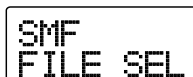
- 1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú de Utilidades.

- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SMF" y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá el menú SMF.

- 3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación "SMF FILE SEL" en la pantalla.**

A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "SMF" on the first line and "FILE SEL" on the second line.

- 4. Pulse la tecla [ENTER].**

La pantalla cambiará a la siguiente, que le permitirá elegir un SMF importado para su reproducción.

A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "FILE SEL" on the first line and "SEQ1" on the second line.

- 5. Gire la rueda para elegir el SMF y pulse [ENTER].**

El archivo será seleccionado y la pantalla volverá a la condición del paso 3.

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

- 7. Para reproducir el SMF, pulse la tecla PLAY [▶].**

El SMF será reproducido junto con la sección de grabación/sección de ritmos.

Nota

- Cuando reproduzca un SMF, la sección de grabación/sección de ritmos siempre será activada y enlazada al SMF, independientemente del estado de la tecla [DRUM] (on/off).
- Cuando reproduzca un SMF que incluya información de tempo, la localización de un compás/tiempo en la canción del MRS-802 puede que dé lugar a un desajuste con el compás/tiempo del SMF.

Referencia [Otras Funciones]

Esta sección le explica otras funciones del MRS-802.

Cambio de la función del pedal

Con los valores por defecto del MRS-802, puede usar un pedal conectado a la clavija CONTROL IN para controlar la reproducción/parada de la grabadora. Si quiere usar el pedal para controlar la grabación con pinchado/despinchado manual (→ p. 35), use el siguiente procedimiento para cambiar el valor interno.

- 1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú de Utilidades.



```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SYSTEM" y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá el menú de Utilidades de sistema con el que podrá realizar distintos ajustes de sistema.



```
SYSTEM
FOOT SW
```

- 3. Compruebe que en pantalla aparece la indicación "SYSTEM FOOT SW" y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la función asignada al pedal en ese momento.



```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4. Gire la rueda para elegir "PLY_STP" o "PUNCH IO".**

Los posibles valores son los siguientes.

- **PLY_STP**

Cada pulsación del pedal cambiará el estado de la sección de grabación entre reproducción y parada (valor por defecto).

- **PUNCH IO**

Podrá usar el pedal para realizar un pinchado/despinchado manual. (La pulsación del pedal tiene el mismo efecto que la pulsación de la tecla REC [●]).

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

Uso de la función de afinador

El MRS-802 incorpora un afinador cromático que puede usar para afinar un instrumento conectado a las clavijas GUITAR/BASS o INPUT 1/2. Esta sección le explica cómo usar el afinador.

1. Conecte el instrumento que quiera afinar a la clavija GUITAR/BASS o a uno de los conectores INPUT 1/2 y active la tecla correspondiente (tecla [INPUT 1] o tecla [INPUT 2]).

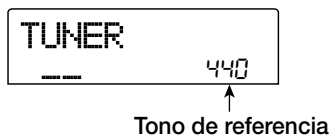
Aviso

Si activa ambas teclas [INPUT 1] y [INPUT 2], las señales de entrada serán mezcladas y enviadas al afinador.

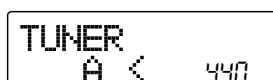
2. Pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos y pulse la tecla [ENTER].

La indicación "TUNER" aparecerá en la pantalla y el afinador quedará activado. Mientras la función de afinador esté activada, los efectos de inserción y de envío/retorno estarán temporalmente desactivados.

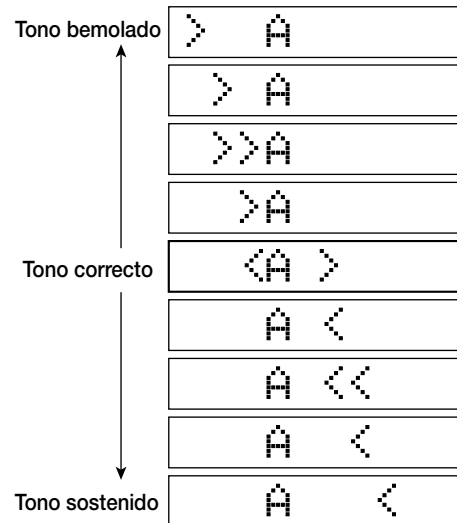
La parte derecha de la segunda línea de la pantalla le mostrará el tono de referencia actual. Por defecto es el La central = 440 Hz.



3. Toque la nota que quiera afinar y afine su instrumento hasta hacer que el nombre de la nota que quiera aparezca en la pantalla (C, C#, D, D#, E...).

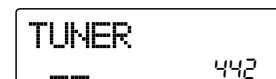


4. Cuando aparezca el nombre de la nota, observe los símbolos ">" y "<" de la pantalla y haga los ajustes precisos en la afinación.



5. Si quiere cambiar el tono de referencia del afinador, gire la rueda.

Puede cambiar el tono de referencia del afinador en el rango de 435 - 445 Hz.



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

La unidad volverá a la condición anterior, pero con los efectos aún anulados. Cuando pulse la tecla [EXIT] una vez más, el efecto de inserción y el de envío/retorno volverán a la condición original.

Cambio del tipo de indicación del medidor de nivel

El medidor de nivel que está situado debajo de la pantalla indica el nivel de la señal antes de pasar por los controles/faders de nivel (pre-fader) o después de pasar por ellos (post-fader). Cambie el ajuste del siguiente modo.

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

Aparecerá el menú de Utilidades.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación "UTILITY SYSTEM" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de utilidades de sistema con el que podrá hacer distintos ajustes en el sistema.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "SYSTEM LVL MET" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el ajuste actual del medidor de nivel.

```
LVL MET
POST
```

Los posibles valores tienen el siguiente significado.

- **POST**

El medidor muestra el nivel de la señal después de pasar por los controles/faders [REC LEVEL] (valor por defecto).

- **PRE**

El medidor muestra el nivel de la señal antes de pasar por los controles/faders [REC LEVEL].

4. Gire la rueda para cambiar el ajuste.

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

Mantenimiento del disco duro

Esta sección le describe cómo verificar y restaurar la integridad de los datos del disco duro interno y cómo realizar otras funciones de mantenimiento del mismo.

Procedimiento básico de mantenimiento

El procedimiento para el mantenimiento del disco duro es el mismo para la mayoría de operaciones. Los pasos básicos son los siguientes.

1. Apague el MRS-802. Mientras mantiene pulsada la tecla [CLEAR], enciéndalo de nuevo.

El MRS-802 arrancará en el "modo de Utilidades ROM" que sirve para realizar funciones especiales.

```
ROM UTY
MRS-802
```

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

En la pantalla aparecerá la indicación "ExtFunc Select".

```
ExtFunc
<Select>
```

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la orden que quiera.

Dispone de las siguientes órdenes.

- **ScanDisk**

Comprueba y repara la integridad de los datos almacenados en el disco duro interno.

- **Init Fac (Inicialización de fábrica)**

Restaura los archivos y los datos necesarios para el funcionamiento (como los archivos de sistema). Los datos creados por el usuario no son eliminados.

- **Init ALL (Inicialización total)**

Formatea el disco duro interno y después restaura los archivos y datos necesarios para el funcionamiento, como los archivos de sistema. Todos los proyectos existentes en el disco duro son eliminados.

4. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la orden.

Las siguientes indicaciones en pantalla y el funcionamiento varían para cada una de las órdenes concretas. Vea a continuación las secciones correspondientes.

5. Cuando haya completado la orden, apague la unidad y enciéndala de nuevo.

El MRS-802 funcionará en modo normal.

Verificación/restauración de la integridad de datos en el disco duro interno (ScanDisk)

Esta acción sirve para verificar el disco y realizar la acción de restauración si es necesario. Pruebe a usar esta función cuando el funcionamiento del MRS-802 se haya vuelto inestable.

● Nota ●

Puede que ScanDisk no sea capaz en todos los casos de restaurar los archivos dañados. Para protegerse contra una posible pérdida de datos, le recomendamos hacer con regularidad copias de seguridad de los datos del disco duro en discos CD-R/RW.

1. Consulte los pasos 1 - 3 del “Procedimiento de mantenimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “ScanDisk”. Pulse después la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú ScanDisk para que pueda elegir la función de verificación.

```
AutoRepr
<-ENT->
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la función de ScanDisk.

- **AutoRepr (Auto-reparación)**

Esta función comprueba todos los archivos del disco duro y repara automáticamente los dañados.

- **ChekFile (Verificación de Archivos)**

Esta función sólo verifica todos los archivos, pero no los repara automáticamente. Si localiza un problema, aparecerá un mensaje en la pantalla.

3. Para ejecutar la función elegida, pulse [ENTER].

Comenzará la operación ScanDisk.

Una vez que ScanDisk haya comenzado, el usuario no puede interrumpirla. No apague nunca la unidad mientras ScanDisk esté funcionando. En caso contrario podría estropear el disco duro.

4. Cuando el proceso haya terminado, pulse [EXIT].

La unidad volverá a la condición del paso 1.

Sobregrabación de los datos de archivos de sistema (Factory Initialize)

Esta acción restaura sólo los archivos de sistema y otros necesarios para el funcionamiento del MRS-802. Los datos de audio creados por el usuario no se ven afectados por esta operación. Pruebe a usar esta opción si el funcionamiento del MRS-802 sigue siendo inestable incluso después de usar la función ScanDisk.

1. Consulte los pasos 1 - 3 del “Procedimiento de mantenimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “Init Fac” y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “Init Fac SURE?” aparecerá en la pantalla para confirmar la operación.

```
Init Fac
Sure?
```

2. Para realizar el proceso de inicialización, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

El proceso de inicialización de fábrica comenzará. Cuando haya terminado, la unidad volverá a la condición del paso 1.

Formateo del disco duro (All Initialize)

Esta acción formatea el disco duro del MRS-802 y restaura después los archivos de sistema y otros datos necesarios para el funcionamiento del MRS-802. Todos los proyectos existentes en el disco duro, incluyendo las canciones de demostración, serán borrados.

● Nota ●

Una vez borrados los proyectos no pueden ser restaurados.

Use esta función con mucho cuidado. Si quiere conservar los proyectos, haga primero una copia de seguridad en un disco CD-R/RW (→ p. 119).

- 1. Consulte los pasos 1 - 3 del “Procedimiento de mantenimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “Init ALL” y pulse la tecla [ENTER].**

La indicación “Init ALL SURE?” aparecerá en la pantalla para confirmar la operación.

```
Init ALL
Sure?
```

- 2. Para realizar el proceso de inicialización, pulse la tecla [ENTER] una vez más.**

El proceso de inicialización completa comenzará. Cuando haya finalizado, la unidad volverá a la condición del paso 1.

Mantenimiento del disco duro usando el CD-ROM incluido

Determinadas funciones de mantenimiento del disco duro se pueden realizar usando el CD-ROM incluido con el MRS-802.

■ Restauración de la unidad a los valores de fábrica por defecto (RECOVER)

Esta acción restaura el disco duro completo del MRS-802 (incluyendo las canciones de demostración) a los valores de fábrica por defecto. Se borrarán todos los datos creados por el usuario.

■ Inicialización de fábrica (VER UP)

Esta acción restaura los archivos de sistema y otros datos necesarios para el funcionamiento del MRS-802.

- 1. Con el CD-ROM que viene con el MRS-802 introducido en la unidad CD-R/RW, encienda la unidad pulsando el interruptor [POWER] del panel trasero.**
- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir “RECOVER?” (para devolver la unidad a los valores de fábrica por defecto) o “VER UP” (para una inicialización de fábrica) y pulse [ENTER].**

La indicación “Sure?” aparecerá para confirmar la acción. Si quiere cancelar la acción, pulse la tecla [EXIT]. Cuando

aparezca la indicación “Please PowerOff”, coloque el interruptor [POWER] en OFF para apagar la unidad.

- 3. Para realizar la acción, pulse la tecla [ENTER] una vez más.**

El proceso de mantenimiento comenzará. Cuando haya terminado aparecerá la indicación “Done”. Extraiga el CD-ROM de la unidad y apague y vuelva a encender de nuevo la unidad.

Conexión a un ordenador con una tarjeta opcional

Si la tarjeta USB opcional UIB-01/UIB-02 está instalada en el MRS-802, un ordenador exterior podrá reconocer el disco duro interno del MRS-802 para la edición de los datos audio, copias de seguridad de proyectos, etc. Para que esto sea posible, conecte el ordenador y el MRS-802 con un cable USB y arranque el MRS-802 en el modo USB.

■ Aviso

Dependiendo del ordenador y del sistema operativo, puede que sea necesaria la instalación de drivers o controladores. Para más detalles, consulte el manual onlie que viene con la tarjeta UIB-01/UIB-02.

- 1. Compruebe que el MRS-802 esté apagado. Después conecte la tarjeta opcional al ordenador con un cable USB.**
- 2. Mientras mantiene pulsada la tecla [CLEAR] de la sección de control, encienda el MRS-802.**

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
ROM UTY
MRS-802
```

- 3. Pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT] de la sección de control.**

Aparecerá la siguiente pantalla y el MRS-802 pasará al modo USB.

```
I/F
WORKING
```

Cuando el USB esté activado, el ordenador reconocerá automáticamente el disco duro interno del MRS-802 y pasará al estado on-line.

Para ver más detalles del funcionamiento, vea el manual electrónico que viene con la UIB-01/UIB-02.

4. Para finalizar la conexión, cancele el estado on-line en el ordenador.

El procedimiento para ello depende del sistema del ordenador. Para más detalles, vea el manual electrónico que viene con la UIB-01/UIB-02.

5. Para finalizar el modo USB y arrancar la unidad en el modo normal, pulse la tecla [EXIT].

6. Para apagar, pase el interruptor [POWER] a OFF. Cuando aparezca la siguiente pantalla, pulse la tecla [ENTER].



PowrOFF
ENT/EXIT

Apéndice

Especificaciones del MRS-802

● Grabadora

Número de pistas físicas	10
Número de pistas virtuales	100 (10 tomas V por pista)
Pista de batería	1 (stereo)
Número de pistas simultáneas de grabación	2
Número de pistas simultáneas de reproducción	10 (8 pistas audio+batería stereo)
Formato grabación datos	lineal 16 bits (sin compresión)
Tiempo máximo grabación	Aprox. 3 horas/gigabyte (en el caso de pistas mono)
Número de proyectos	1000
Función de marcador	100 puntos de marca por proyecto
Función de localización	Hora/Min/Seg/mSeg/Compás/Tiempo/Tick
Funciones edición pista	Copy, move, erase, exchange, trim, fade-in/out, reverse, time stretch/compression
Función pinchado/desp.	Manual, auto
Otras funciones	Bounce, scrub/preview, A-B repeat, capture/swap, phrase loop

● Mezclador

Faders	10 (1-8 mono, batería, master stereo)
Indicación medidor nivel	Post fader/pre fader (seleccionable), función de monitor de valor de fader
Parámetros de pista	Ecualizador, envío efecto, panorama (balance)
Ecualizador	HIGH (f: 500 Hz - 18 kHz, ganancia: ± 12 dB) LOW (f: 40 Hz - 1.6 kHz, ganancia: ± 12 dB)
Envío efecto	Chorus/delay, reverb
Enlace stereo	Pistas 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 seleccionables
Función de escena	100 escenas por proyecto

● Efectos

Algoritmos	8 tipos (CLEAN, DIST, ACO/ BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Nº de programas	Efecto inserción 280, envío/ retorno 40
Nº de módulos de efecto	Inserción 6, envío/retorno 2
Afinador	Afinador cromático automático

● Sección de ritmos

Número de voces	8
Fuente sonora	PCM lineal a 16 bits
kits de batería	43
Fuentes sonido batería	24 por kit (8 x 3 bancos)
Resolución	48 PPQN

Rango ritmos	1/4 - 8/4
Patrones rítmicos	511/proyecto
Canciones rítmicas	10/proyecto
Número máximo de compases	999/canción, 99/patrón
Número de notas	aprox. 20.000/canción
Rango de tempo	40.0 - 250.0 BPM

Disco duro	3.5 pulgadas tipo E-IDE
Convertidor A/D	24 bits, sobremuestreo 64x
Convertidor D/A	24 bits, sobremuestreo 128x
Frecuencia de muestreo	44.1 kHz
Procesado de señal	24 bits
Respuesta de frecuencia	20 Hz - 20 kHz ± 1 dB (carga 10 kilohmios)
Relación S/R	93 dB (IHF-A)
Rango dinámico	97 dB (IHF-A)
THD + N	0.02% (400 Hz, carga 10 kohmio)
Pantalla	66 x 52 mm, LCD propia (con retroiluminación)

Entrada bajo/guitarra	clavija phone mono standard, impedancia entrada 500 kilohmios
Entradas balanceadas/no bal	Clavija combo XLR/phone Funcionamiento balanceado: impedancia entrada 1 kilohmio, punta 2 activa Funcionamiento no balanceado: impedancia entrada 50 kilohmios, no balanceado

Alimentación fantasma	48 V (con interruptor on/off)
Nivel de entrada	-50 dBm a +4 dBm (variable continuamente)
Salida master	Clavijas de tipo RCA (I/D)
Impedancia de salida	1 kilohmio
Nivel salida media	-10 dBm
Salida de auriculares	Clavija phone stereo standard, 50 mW (con 32 ohmios de carga)
Conectores MIDI	IN, OUT
Entrada de control	FS01/FP02 combinada
Ranura tarjeta expansión	1
Dimensiones	430 (L) x 270 (P) x 105 (A) mm
Peso	5 kg (con unidad CD-R/RW) 4 kg (sin unidad CD-R/RW)

Alimentación	12 V DC, 2 A (de adaptador de corriente incluido AD-0009)
Consumo	20W (12 V, 1 A) típica
Accesorios incluidos	Tarjeta de garantía, manual de instrucciones, lista de canciones de demostración, adaptador de corriente, cable, CD-ROM
Accesorios opcionales	Pedal de disparo FS01 Pedal de expresión FP02 Placa interface USB UIB-01/ UIB-02

0 dB = 0.775 Vrms

El diseño y las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Resolución de problemas

Si hay problemas durante el funcionamiento del MRS-802, compruebe primero los siguientes puntos.

Problemas durante la reproducción

■ No hay sonido o es muy débil

- Compruebe las conexiones que van a su sistema de audio y el volumen del mismo.
- Asegúrese de que las teclas de estado de la sección de mezclador están en verde y que los faders están subidos. Si alguna tecla está apagada, púlsela para hacer que se ilumine en verde.
- Si una escena con el volumen bajo ha sido asignada a una marca, el volumen bajará automáticamente al llegar a esa marca. Borre la escena asignada a la marca (→ p. 76).
- La grabadora no funcionará cuando la tecla [DRUM] esté encendida. Pulse la tecla [EXIT] para que la tecla [DRUM] se apague.

■ El fader no tiene efecto sobre el volumen

- En canales para los que el enlace stereo esté activado, el fader par no tendrá efecto. O desactive el enlace stereo (→ p. 73), o use el fader de canal de número impar.

■ La pantalla le muestra "Don't Play" y no es posible la reproducción

- La grabadora no funcionará con la indicación activa. Pulse la tecla [EXIT] varias veces para cambiar a la pantalla principal.

■ No hay sonido de la señal de entrada o es muy débil

- Asegúrese de que la tecla [INPUT 1]/[INPUT 2] esté encendida.
- Asegúrese de que el control [INPUT] respectivo esté subido.
- Asegúrese de que el control [REC LEVEL] esté subido. Si lo está, bájelo temporalmente y vuélvalo a subir.

■ La indicación "STOP RECORDER" aparece en la pantalla y no es posible la operación.

La operación actual no es posible mientras la grabadora esté en marcha. Pulse la tecla STOP [■] para que se detenga.

Problemas durante la grabación

■ No se puede grabar en una pista

- Asegúrese de que ha elegido una pista de grabación.
- Compruebe que no se haya quedado sin espacio libre en el disco duro (→ p. 125).
- La grabación no es posible si el proyecto está protegido contra la grabación. Desactive la protección (→ p. 127) o use un proyecto distinto.

■ No entra la señal de un instrumento o micrófono conectado a la clavija INPUT 1

- Cuando hay algo conectado tanto en la clavija INPUT 1 como en la entrada GUITAR/BASS, la clavija GUITAR/BASS tiene prioridad.

■ El sonido grabado está distorsionado

- Compruebe que el ajuste de sensibilidad de entrada (control [INPUT]) y que el de nivel de grabación (control [REC LEVEL]) son adecuados.
- Baje el fader para hacer que el punto 0 (dB) del medidor de nivel no se encienda.
- Si la ganancia de EQ del mezclador de pista está en un valor extremadamente alto, el sonido puede distorsionar de forma audible incluso aunque el fader esté bajo. Ajuste el EQ a un valor adecuado.

Problemas con los efectos

■ No se aplica el efecto de inserción

- Asegúrese de que la tecla [BYPASS/TUNER] esté apagada.
- Asegúrese de que el efecto de inserción sea enviado al destino que quiere (→ p.101).

■ No se aplica el efecto de envío/retorno

- Asegúrese de que la tecla [CHORUS/DELAY] o [REVERB] estén encendidas. Si están apagadas, pulse la tecla varias veces para que se encienda.

- Para cada canal del mezclador, asegúrese de que el parámetro REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND esté activado. Si lo está, asegúrese de que el nivel de envío está subido (→ p. 72).

Problemas con la sección de ritmos

■ No se puede oír la reproducción del patrón de ritmos

- Asegúrese de que la tecla de estado [DRUM] está encendida en verde.
- Asegúrese de que el fader [DRUM] está subido. Si lo está, bájelo y vuélvalo a subir.
- Asegúrese de que no ha elegido un patrón de ritmos en blanco (nombre de patrón "EMPTY").

■ No se puede oír la reproducción de la canción rítmica

- En el caso de un proyecto nuevo, todas las canciones rítmicas estarán vacías, así que no oirá ningún sonido. Cree una nueva canción rítmica o cargue un proyecto para el que ya haya creado una.
- Cuando use señales de Cambio de Control enviadas desde una unidad MIDI externa, el volumen del kit de percusión puede que baje. Ajuste el canal MIDI del kit de percusión a OFF o compruebe el ajuste en la unidad MIDI externa.

■ No se puede grabar o editar un patrón de ritmos/canción rítmica

- Cuando la tecla [DRUM] está apagada o intermitente, no se puede grabar o editar un patrón de ritmos o canción rítmica. Pulse la tecla [DRUM] para que la tecla se encienda.
- Si en la pantalla aparece "FULL", esto quiere decir que ha usado toda la memoria de la sección de ritmos. Borre los patrones de ritmos que no sean necesarios.

■ No se reproducen los sonidos grabados en el patrón de ritmos

- Los sonidos que superen la polifonía máxima no serán reproducidos. Borre alguna de las otras notas que ya han sido grabadas (→ p. 93) o manténgase dentro de la polifonía máxima cuando grabe.

Problemas con el sistema MIDI

■ No se puede reproducir el kit de percusión del MRS-802 desde una unidad MIDI externa

- Asegúrese de que hay un cable MIDI correctamente conectado desde la salida MIDI OUT de la unidad externa al conector MIDI IN del MRS-802.
- Asegúrese de que los canales de envío MIDI de la unidad externa coinciden con los canales de recepción MIDI del kit de percusión del MRS-802.

■ No se puede sincronizar el funcionamiento con una unidad MIDI externa

- Asegúrese de que hay un cable MIDI correctamente conectado desde la salida MIDI OUT del MRS-802 hasta el conector MIDI IN de la unidad externa.
- En el MRS-802, asegúrese de que la salida esté activada para mensajes de Reloj de Sincronización, Puntero de Posición de Canción e Inicio/Parada/Continuación (→ p. 130).
- Asegúrese de que la unidad MIDI externa esté ajustada para recibir Reloj de Sincronización y sincronícese con él.
- Asegúrese de que la unidad MIDI externa esté en el modo de reproducción.

■ No se pueden cargar archivos SMF desde un disco CD-ROM o CD-R/RW

- Asegúrese de que el archivo SMF es de Formato 0 y que el nombre y extensión de archivo son los adecuados.
- Los archivos grabados en un disco CD-R/RW en una sesión abierta no serán reconocidos. Cierre la sesión y después pruebe de nuevo el proceso de carga.

■ No se puede reproducir un archivo SMF

- Asegúrese de que la salida SMF esté ajustada a "ON" (la información de reproducción SMF es emitida por el conector MIDI OUT) (→ p. 132).

Problemas con la unidad CD-R/RW

■ No se puede reproducir un CD de audio creado con el MRS-802 en un reproductor de CD ordinario

- Compruebe si el disco está finalizado.
- Compruebe si el reproductor de CD es un modelo antiguo. En algunos reproductores viejos, los discos CD-R/RW no se reproducirán correctamente como CDs de audio, incluso aunque el disco esté finalizado.
- Los discos creados usando un disco CD-RW no se podrán reproducir en un reproductor de CD ordinario.

■ No es posible grabar datos audio en un disco CD-R/RW

- Compruebe si el disco ya está finalizado.

■ No se puede hacer una copia de seguridad

- Compruebe si ya han sido grabados datos audio en el disco.

■ No se puede restaurar un proyecto que ocupa varios discos

- Compruebe que haya introducido el disco correcto.
- Cuando la copia de seguridad de un proyecto ocupa varios discos, introduzca el disco número 1. Cuando haya hecho una copia de seguridad del disco completo, introduzca el primer disco que contenga datos del proyecto que quiera.

Otros problemas

■ La conexión con otros equipos produce ruido.

- La conexión a tierra usando el tornillo que está en la parte inferior de la carcasa puede resultarle útil.

■ No puede grabar el proyecto

- No podrá grabar el proyecto si el valor de Protección está activado. Desactive la Protección (→ p. 127).

■ No se puede crear un proyecto nuevo o copiar un proyecto

- Si la pantalla indica "FULL", esto querrá decir que no podrá crear más proyectos. Borre proyectos que ya no sean necesarios.

■ Al intentar ejecutar una orden aparece uno de los siguientes mensajes.

FULL

No hay suficiente espacio libre en el disco CD-R/RW.

INSERT

DISCxxx

Introduzca el disco con el número xxx.

NO AUDIO

El disco de la unidad CD-R/RW no es un disco de audio.

NO DATA

Los datos especificados no existen.

NO DISC

No hay disco introducido en la unidad CD-R/RW.

NotBLANK

El disco CD-R/RW no está vacío.

NOT CD-R

El disco introducido en la unidad CD-R/RW no es un disco CD-R/RW.

HDD FULL

No hay suficiente espacio libre en el disco duro interno.

PRJ FULL

No se pueden crear más proyectos en el disco duro interno.

Tipos de efectos/Lista de Parámetros

Efecto de Inserción

■ Algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

● Módulo COMPRESSOR

Tipo	Parámetro		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresor para mantener un rango de dinamismo constante.		

[Descripción de Parámetro]

Nombre de Parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
SENS	0 – 10	Ajusta la sensibilidad de entrada de la compresión.
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

● Módulo PREAMP/DRIVE

Tipo	Parámetro					
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido limpio que modela un amplificador combo de transistores.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido limpio que modela un amplificador de válvulas.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido distorsionado que modela un amplificador de válvulas.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modelo de un pequeño amplificador combo de válvulas con distorsión seca.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL			
	Exclusivo sonido crujiente que modela un amplificador combo de estilo inglés.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido crujiente que modela un amplificador de tipo torre a válvulas de estilo inglés.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido distorsionado que modela un amplificador de tipo torre a válvulas de estilo inglés.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modela un amplificador combo a válvulas caracterizado por un sustain largo.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido distorsionado de alta ganancia que modela un amplificador de tipo torre a válvulas.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modelo de un amplificador de tipo torre a válvulas caracterizado por graves gruesos y distorsión delicada.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido distorsionado que modela un amplificador de alta ganancia adecuado para solos de guitarra.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido de los 60 típico de una unidad Fuzz que suena a través de un amplificador de tipo torre.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modelo de un amplificador de graves con un rango de medios-graves límpio muy característico.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modelo de un amplificador de graves con distorsión de tipo tradicional.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Sonido de distorsión de agudos para bajo.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de crujido y simulador de recinto acústico.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de overdrive tradicional y simulador de recinto acústico.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión tradicional y simulador de recinto acústico.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión estilo metal y simulador de recinto acústico.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión del Zoom 9002 y simulador de recinto acústico.					

Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en uno como el de guitarra acústica.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pre-amplificador para acústica-eléctrica.					
BassSim	TONE	LEVEL				
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en uno como el de un bajo.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulación del recinto acústico de un amplificador de guitarra/bajo.					

Descripción de Parámetro

Nombre de Parámetro	Rango de ajuste	Descripción del Parámetro
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de ganancia.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
TOP	1 – 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	0 – 10	Ajusta la resonancia de la caja.
CABINET	CM	Combo: Simulación de un recinto de tipo combo.
	br	Bright Combo: Produce un tono más brillante que el de un Combo.
	Ft	Flat: Un recinto con una respuesta plana.
	St	Stack: Produce el carácter de un recinto de tipo torre.
	bC	BassCombo: El sonido de un recinto de tipo combo para bajo.
	bS	BassStack: El sonido de un recinto de tipo torre para bajo.
SPEAKER	C1	Combo 1: Sonido de amplificador de guitarra tipo combo con un altavoz de 12".
	C2	Combo 2: Sonido de amplificador de guitarra tipo combo con dos altavoces de 12".
	C3	Combo 3: Sonido de amplificador de guitarra tipo combo con un altavoz de 10".
	GS	Gt Stack: Sonido de amplificador de guitarra tipo torre con cuatro altavoces de 10".
	GW	Gt Wall: Sonido de múltiples amplificadores de tipo torre juntos.
	bC	Bs Combo: Sonido de un amplificador de bajo tipo combo con un altavoz de 15".
	bS	Bs Combo: Sonido de un amplificador de bajo de tipo torre con 4 altavoces de 6,5".
DEPTH	0 – 10	Ajusta la resonancia del recinto del altavoz.
COLOR	1 – 4	Ajusta el carácter del preamplificador eléctrico-acústico.

● Módulo 3 BAND EQ

Tipo	Parámetro			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecuador de tres bandas.			

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
HIGH	-12 – 12	Realza/corta el rango de frecuencia de agudos.
MID	-12 – 12	Realza/corta el rango de frecuencia de medios.
LOW	-12 – 12	Realza/corta el rango de frecuencia de graves.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

● Módulo ZNR

Tipo	Parámetro
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruido exclusiva de Zoom que minimiza el ruido en las pausas de reproducción.

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Ajusta la sensibilidad de ZNR. Para un mejor resultado, ajústelo lo más alto posible, pero sin que los ataques o decaimientos suenen artificiales.

● Módulo VOL PDL

Tipo	Parámetro
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen.

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
MIN VOL	0 – 10	Al usar un pedal de expresión como pedal de volumen, este parámetro especifica el volumen mínimo.

● Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Chorus stereo con sonido claro y una gran amplitud espacial.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Un efecto que añade un carácter pronunciado y modulación al sonido.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Un efecto que añade una modulación de tipo barrido al sonido.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Un efecto que hace variar el volumen cíclicamente.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un efecto que le permite usar un pedal de expresión para controlar manualmente el wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un efecto en el que el wah se aplica de acuerdo a su dinamismo al tocar.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	Un efecto que modifica el tono del sonido directo.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	Un efecto que produce una resonancia metálica.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Un efecto que da al sonido más orientación y definición.			
AIR	SIZE	tone	MIX	
	Simula el efecto de aire en la resonancia de la sala, dando al sonido profundidad espacial.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	Un efecto que produce el sonido de una grabación stereo realizada con dos micrófonos.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Un efecto de retardo con un máximo de 500 ms.			

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción de parámetro
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	TIPO = FLANGER : -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	TIPO = DELAY : 0 – 10	
POSITION	AF / bF	Intercambia las posiciones de efectos del módulo PREAMP/DRIVE y del módulo MODULATION/DELAY.
COLOR	1 – 4	Especifica el tipo de tono de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
FREQ	TIPO = PDL-WAH : 1 – 50	Ajusta la frecuencia central del wah.
	TIPO = EXCITER : 1 – 5	
LEVEL	1 – 8	Ajusta la frecuencia.
RTM	OFF / On	Ajusta el nivel de salida del módulo.
FLT TYPE	bPF / LPF	Especifica si el pedal de expresión se usará como un pedal wah.
RESO	1 – 10	Especifica el tipo de filtro.
SENS	-10 – 10	Añade carácter al sonido.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la sensibilidad con la que se aplica el efecto.
tone	0 – 10	Ajusta la cantidad de cambio producido por el modulador de tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el tono.
LowBoost	0 – 10	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto.
SIZE	1 – 10	Enfatiza el rango de graves.
TIME	TIPO = WIDE : 1 – 64	Ajusta la anchura espacial.
	TIPO = DELAY : 1 – 50	
WET LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

■ Algoritmo MIC

● Módulo COMP/LIM

Tipo	Parámetro		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresor que le permite mantener un rango de dinamismo constante.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limitador para el control de los picos de señal.		

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
SENS	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de la entrada a la compresión.
ATTACK	0 – 15	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
THRSHOLD	0 – 15	Ajusta el umbral de actuación del limitador.
RELEASE	0 – 15	Ajusta el tiempo de retardo entre el punto de cruce del umbral y la finalización de la compresión.

● Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetro			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Preamplificador para uso con micrófono externo			

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
COLOR	1 – 6	1. Respuesta plana
		2. Sólo corte de graves
		3. Características de guitarra acústica
		4. Características de guitarra acústica con corte de graves
		5. Características de voz
		6. Características de voz 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 en la que las sibilancias vocales serán cortadas.

● Módulo 3 BAND EQ

Para una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo ZNR

Para una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo VOL PDL

Para una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con sonido limpio y gran amplitud espacial.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un efecto que añade un carácter pronunciado y modulación al sonido.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Un efecto que añade una modulación de barrido al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un efecto que hace variar el sonido cíclicamente.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un efecto que modifica el tono del sonido directo.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Un efecto que produce una resonancia metálica.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Un efecto que da al sonido más orientación y definición espacial.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simula el efecto del aire en la resonancia de la sala, dando al sonido profundidad espacial.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Un efecto de retardo con un máximo de 500 ms.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un efecto de doblaje que permite que el tiempo de retardo sea ajustado en pasos de 1 ms hasta 100 ms.		

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
COLOR	1 – 4	Especifica el tipo del tono de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de cambio de tono producido por el modulador de tono. 1.0 corresponde a un semitono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efectos.
FREQ	1 – 5	Ajusta la frecuencia.
LowBoost	0 – 10	Enfatiza el rango de graves.
SIZE	1 – 10	Ajusta la anchura espacial.
FB	TIPO = FLANGER : -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	TIPO = DELAY : 0 – 10	
TIME	TIPO = DELAY : 1 – 50	Ajusta el tiempo de retardo (x 10 ms)
	TIPO = DOUBLE : 1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.

■ Algoritmo DUAL MIC

● Módulo COMP/LIM

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

● Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetro		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Preamplificador para uso con micrófono externo		

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
COLOR	1 – 6	1. Respuesta plana
		2. Sólo corte de graves
		3. Características de guitarra acústica
		4. Características de guitarra acústica con corte de graves
		5. Características de voz
		6. Características de voz con corte de graves
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

● Módulo 3 BAND EQ

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo ZNR

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo VOL PDL

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo DOUBLING

Tipo	Parámetro		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de retardo en pasos de 1 ms hasta 100 ms.		

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
TIME	1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
MIX	0 – 30	Ajusta el nivel de salida del módulo.

■ Algoritmo LINE

● Módulo COMP/LIM

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

● Módulo ISOLATOR

Tipo	Parámetro				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite especificar la cantidad de mezcla.				

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción de parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la separación de graves/medios.
XOVER_Hi	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la separación de medios/agudos.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de medios.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de graves.

● Módulo 3 BAND EQ

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo ZNR

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo VOL PDL

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con sonido claro y gran amplitud espacial.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un efecto que añade un carácter pronunciado y modulación al sonido.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Un efecto que añade una modulación de barrido al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un efecto que hace variar el sonido cíclicamente.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un efecto que modifica el tono del sonido directo.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Un efecto que produce una resonancia metálica.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de retardo en pasos de 1 ms hasta 100 ms.		

Descripción de Parámetro

Nombre del parámetro	Rango de ajuste	Parameter Description
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto de sonido.
FB	TIPO = FLANGER : -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	TIPO = DELAY : 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Especifica el tipo de tono de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de cambio de tono producida por el modulador de tono. 1.0 corresponde a un semitono.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto.
SIZE	1 – 10	Ajusta la anchura espacial.
TIME	1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo (x 1 ms).

■ Algoritmo MASTERING

● Módulo 3 BAND COMP/Lo-Fi

Tipo	Parámetro							
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal de entrada en tres bandas de frecuencia y la permite especificar una cantidad de compresor y de mezcla para cada banda.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Un efecto que degrada la calidad audio del sonido de forma intencionada.							

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la separación de graves/medios.
XOVER_Hi	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la separación de medios/agudos.
SNS_HIGH	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de agudos.
SENS_MID	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de medios.
SENS_LOW	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de graves.
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 graves.
CHARA	0 – 10	Especifica el carácter del filtro.
COLOR	1 – 10	Especifica 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 del sonido con efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

● Módulo NORMALIZER

Tipo	Parámetro
NORMMLZR	GAIN
	Le permite ajustar el nivel de salida del módulo 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción de parámetro
GAIN	-12 – 12	Ajusta el nivel.

● Módulo 3 BAND EQ

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo ZNR

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo VOL PDL

Para ver una explicación de los tipos y parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Módulo DIMENSION/RESONANCE

Tipo	Parámetro						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	Un efecto que produce anchura espacial.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtro de resonancia con LFO.						

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción de parámetro
RISE_1	0 – 30	Ajusta el grado al que se enfatiza el componente stereo.
RISE_2	0 – 30	Ajusta la amplitud espacial que incluye el componente monoaural.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
FreqOFST	1 – 30	Ajusta el desfase LFO.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
TYPE	HPF / LPF / bPF	Especifica el tipo de filtro.
RESO	1 – 30	Añade carácter al efecto.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

Efecto de envío/retorno

● Módulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parámetro				
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Chorus stereo con sonido claro y gran amplitud espacial.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un efecto de retardo de hasta 1000 ms.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL		
	Un efecto de doblaje de hasta 100 ms.				

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
LFO TYPE	Mn / St	Elige el recorrido del LFO: Mn (mono) o ST (stereo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
PRE DLY	1 – 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
TIME	TIPO = DELAY : 1 – 1000	Ajusta el tiempo de retardo (x 1 ms).
	TIPO = DOUBLE : 1 – 100	
FB	0 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
DAMP	0 – 10	Ajusta la cantidad de decaimiento de agudos para el sonido con retardo.
REV_SEND	0 – 30	Ajusta la cantidad de sonido con retardo que se envía a la reverberación.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

● Módulo REVERB

Tipo	Parámetro					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto de reverberación que produce la reverberación característica de una sala de conciertos.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto de reverberación que simula la reverb de una habitación.					

Descripción de Parámetro

Nombre de parámetro	Rango de ajuste	Descripción del parámetro
PRE DLY	1 – 100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
REV TIME	1 – 30	Ajusta el tiempo de reverberación.
EQ_HIGH	-12 – 6	Ajusta el volumen de agudos del sonido de reverberación.
EQ_LOW	-12 – 6	Ajusta el volumen de graves del sonido de reverberación.
E/R MIX	0 – 30	Ajusta el volumen de las reflexiones iniciales.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.

Lista de programas de efectos

Efecto de inserción

■ Algoritmo CLEAN

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	Standard	Sonido básico preparado para grabación
1	J-Chorus	Sonido JC limpio
2	Phaser	Sonido limpio que emula un efecto de fase tradicional
3	DryComp	Sonido limpio de entrada de línea con una pizca de doblaje
4	RiffCLN	Sonido rock'n roll que muestra las diferencias entre las guitarras
5	WideCLN	Sonido limpio amplio con crujido
6	PunchCLN	Sonido fresco, normal con pegada
7	Arpeggio	Sonido limpio adecuado para arpeggios
8	CleanCH	Sonido de canal limpio de un amplificador de válvulas americano legendario
9	50sRNB	Sonido de trémolo muy útil para rhythm & blues
10	StrmBeat	Sonido básico muy útil para acompañamientos con rasgueos
11	CompCLN	Sonido de compresión natural
12	12-Clean	Sonido limpio con una octava más aguda mezclada
13	Funky	Sonido de tipo Funky
14	FDR-CLN	Sonido limpio de amplificador de válvulas americano legendario
15	Rockbily	Sonido Rockabilly con retardo breve
16	NYFusion	Sonido limpio muy útil para grabación de línea directa
17	Wet-Rhy	Sonido cortante muy bueno para baladas
18	JazzTone	Sonido limpio muy adecuado para jazz
19	DeepFLG	Sonido limpio de flanging
20 – 24	EMPTY	

■ Algoritmo DIST

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	MRS-Drv	Distorsión total + sonido rico
1	RCT-BG	Sonido de amplificador de alta ganancia de la serie "Rectifier" de fabricación americana
2	CrnchCmp	Sonido crujiente con un toque de compresión
3	9002Lead	El sonido original 9002
4	F-Tweed	Sonido de un pequeño amplificador de válvulas americano legendario
5	BlackPnl	Sonido Heavy metal de un amplificador de tipo torre "5100 series" fabricado en América
6	MatchCru	Sonido crujiente de un amplificador moderno de clase-A
7	Sticky	Sonido crujiente y compacto
8	HardPick	Sonido crujiente duro
9	RockDrv	Sonido de distorsión de rock directo
10	Duplex	Sonido de solo de guitarra espacioso con efecto overlay dual
11	MadBass	Sonido de distorsión de bajo para acordes y solo de rango de agudos
12	Straight	Sonido de solo directo para todos los tipos de música
13	JetSound	Versátil sonido de tipo jet
14	Combo-BG	Sonido overdrive con sustain largo y detallado
15	FDR-Twin	Sonido de canal saturado de un amplificador de válvulas americano legendario
16	Beatle	Sonido de clase-A tipo Mersey Beat
17	WildFuzz	Legendario sonido fuzzbox
18	JB.Style	Simulación de octavador. Un efecto indispensable para riffs de guitarra y bajo al unísono
19	Pitch-5	Incluso las notas individuales suenan como poderosos acordes.
20	BRT-Drv	Gran sonido de amplificadores de tipo torre "900 series" de fabricación inglesa
21	Soldan	Sonido de amplificador de alta ganancia ideal para ajustes de semitono con pastillas de bobinado simple
22	MatchDrv	Sonido saturado de un amplificador de clase-A moderno
23	Snake	Sonido Heavy metal con un fondo sólido
24	Crunch	Grupo de sonidos crujientes de la serie 800
25	Ballad	Sonido de solo cálido

26	Metal-X	Buen sonido para metal con sobretonos sutiles
27	DP-Drv	Sonido hard rock de los 70
28	WetDrive	Sencillo sonido saturado "húmedo"
29	Mellow	Sonido de solo con un tono dulce
30	MultiDst	Sonido fuerte que rellena todo
31	Bright	Sonido crujiente
32	Melody	Sonido muy del gusto actual, ideal para melodías
33	V-Blues	Sonido de blues legendario
34	BlueFngr	Sonido de blues adecuado para tocar con dedo
35	HDR-Drv	Sonido de hard rock húmedo
36	Cry-Lead	Sonido original de Zoom "efecto cry"
37	ZakWah	Sonido de solo con auto-wah
38	LA-Std	Sonido de gran coro de estilo estudio L.A.
39	TheRing	Modulador de repique que también puede utilizar como efecto de sonido para grabación
40 – 44	EMPTY	

■ Algoritmo ACO/BASS

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	AcoSIM 1	Simulación de sonido de guitarra acústica sin adornos
1	AcoSIM 2	Simulación de sonido de guitarra acústica con un bello chorus
2	AcoSIM 3	Sonido con una suave desafinación sin modulación
3	FullSize	Simulación de guitarra acústica con un gran cuerpo
4	Light12	Sonido suave de tipo de guitarra de 12 cuerdas
5	BsSIM 1	Simulación de un bajo tocado duro con púa
6	BsSIM 2	Simulación de chorus de bajo, efectivo con líneas melódicas
7	BsSIM 3	Simulación de un bajo auto-wah
8	FIngBass	Sonido flanging usado a menudo en el sonido fusión de los 80
9	UniSolo	Sonido unísono de guitarra y bajo que puede usar para acompañamientos o solos
10 – 14	EMPTY	

■ Algoritmo BASS

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	BS-Pick	Sonido compacto para tocar con una púa
1	BS-Od	Sonido de rock con distorsión retro
2	BS-Drv	Sonido con fuerte distorsión
3	BS-Fingr	Sonido que lo llena todo para tocar con los dedos en lugar de con púa
4	BS-Slap	Brillante sonido slap
5	BS-Comp	Sonido de sensación agradable con ataque controlado por el dinamismo del punteo
6	BS-Edge	Sonido compacto con cierto corte
7	BS-Solo	Sonido muy útil para melodía, con chorus
8	BS-Octve	Sonido con una octava más aguda mezclada, útil para ensembles
9	BS-Wah	Bajo Funky con auto-wah
10 – 14	EMPTY	

■ Algoritmo MIC

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	Vo-Stnd	Efecto vocal standard
1	Vo-Rock	Efecto vocal de Rock
2	Vo-Balld	Efecto vocal de balada con profundidad creada por chorus desafinado
3	Vo-Echo	Efecto vocal de eco
4	Vo-PreC1	Sonido suave, muy agradable de escuchar para micrófonos condensadores
5	Vo-PreC2	Sonido de doblaje que añade profundidad para micrófonos condensadores
6	Vo-PreD1	Efecto que mejora la definición para micrófonos dinámicos

7	Vo-PreD2	Efecto que hace el sonido más grueso y húmedo para micrófonos dinámicos
8	Vo-Robot	Voz de robot como en las películas de ciencia ficción
9	AG-Live	Sonido para grabar micrófonos con sensación realista. Se puede usar en muchos sitios, no sólo con guitarra.
10	AG-Brgh	Sonido para grabar micrófonos: brillante y crujiente
11	AG-Solo	Sonido de solo fantástico
12	AG-Edge	Sonido para grabación de guitarra acústica con un cierto corte mejorado
13	AG-Strum	Sonido para grabación de guitarra acústica para acompañamientos
14	ForWind	Sonido con buena presencia y unos medios claros
15	ForBrass	Retardo breve de sonido crujiente para uso general
16	ForPiano	Sonido con profundidad y definición mejoradas
17	AG-Mix 1	Sonido mejorado para remezcla (acompañamientos)
18	AG-Mix 2	Sonido mejorado para remezcla (arpeggio)
19	SweeperX	Efecto de barrido agudo para percusiones de un golpe
20	FXgroove	Sonido de tipo caja de ritmos con percusión procesada
21	Lo&Hi	Pista de percusión metálica con agudos y graves realzados y medios atenuados
22	Lo-Boost	Sonido de percusión con graves enfatizados por modulador de tono
23	FanFan	Suena como si hablara a través de un ventilador
24	Alien	Efecto de sonido de tipo criatura espacial para voces
25	TapeComp	Programa que simula multi-grabación analógica
26	Duet??	Añade una voz de niño a las voces femeninas o una femenina a las voces masculinas
27	Active	Efecto con ataque enfatizado
28	Psyche	Efecto engañoso de voz en estilo psicodélico
29	DeepDLY	Efecto de retardo para voces, muy útil para cortar gritos o sonido
30 – 49	EMPTY	

■ Algoritmo DUAL MIC

Nº.	Nombre de programa	Comentarios	Usos recomendados para INPUT 1 / 2
0	Vo/Vo 1	Programa muy adecuado para duetos	Voz / Voz
1	Vo/Vo 2	Chorus adecuado para la voz principal	Voz / Voz
2	Vo/Vo 3	Programa muy útil para armonía	Voz / Voz
3	AG/Vo 1	Programa que crea un carácter como de sonido de una calle	Guitarra acústica / Voz
4	AG/Vo 2	Programa con carácter vocal distinto de AG/Vo 1	Guitarra acústica / Voz
5	AG/Vo 3	Programa que modifica agresivamente el carácter de la voz	Guitarra acústica / Voz
6	ShortDLY	Retardo breve con uso efectivo del doblaje	Micrófono / Micrófono
7	FatDrum	Adecuado para grabar percusión usando un micrófono stereo con punto único	Micrófono / Micrófono
8	BothTone	Sonido tipo condensador ajustado para hombre en INPUT 1 y mujer en INPUT 2	Voz / Voz
9	Condnsr	Simula micrófono condensador con entrada de micrófono dinámico	Voz / Voz
10	DuoAttack	Programa con ataque enfatizado y efecto chorus para voz solista	Voz / Voz
11	Warmth	Sonido cálido con medios prominentes	Voz / Voz
12	AM Radio	Simulación de una radio AM	Voz / Voz
13	Pavilion	Programa para sonido de narración en cabinas y exposiciones	Voz / Voz
14	TV News	Sonido de locutor de noticias de TV	Voz / Voz
15	F-Vo/Pf1	Programa para voz de canción pop femenina con acompañamiento de piano	Voz / Piano
16	JazzDuo1	Simulación de disco LP de sesión de Jazz con sonido de baja fidelidad	Voz / Piano
17	Cntmprry	Sonido limpio que llena todo con procesado de sonido moderno	Voz / Piano
18	JazzDuo2	Sonido de voz masculina JazzDuo1	Voz / Piano
19	Ensemble	Programa para guitarra con ataque fuerte y piano melodioso	Guitarra acústica / Piano
20	Enhanced	Programa con perfil limpio y fuerte para baladas	Guitarra acústica / Voz
21	Warmy	Programa para compensar una ambientación demasiado brillante	Guitarra acústica / Voz
22	Strum+Vo	Suave sonido grueso con compensación de medios	Guitarra acústica / Voz
23	FatPlus	Programa para fortalecer unos medios demasiado finos	Guitarra acústica / Voz
24	Arp+Vo	Sonido sólido de uso general	Guitarra acústica / Voz
25	ClubDuo	Simulación de sonido directo en un pequeño club	Guitarra acústica / Guitarra acústica
26	BigShape	Programa para mejorar la claridad general	Guitarra acústica / Guitarra acústica
27	FolkDuo	Programa con sonido fresco y limpio	Guitarra acústica / Guitarra acústica
28	GtrDuo	Programa muy útil para duos de guitarra	Guitarra acústica / Guitarra acústica
29	Bright	Programa con un perfil brillante y afilado	Guitarra acústica / Guitarra acústica
30 – 49	EMPTY		

■ Algoritmo LINE

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	Syn-Lead	Efecto de solo de sintetizador con un sonido único
1	OrganPha	Efecto de Phaser para sintetizador/órgano
2	OrgaRock	Sonido de distorsión atronadora para un órgano de rock
3	EP-Chor	Resonancia y chorus bellos, muy útil para piano eléctrico
4	ClavFlg	Sonido para clavicémbalo
5	Concert	Efecto de sala de concierto para piano
6	Honkey	Simulación de piano Honky-tonk
7	PowerBD	Un efecto que da al bombo más fuerza
8	DrumFlng	Flanger convencional para percusión
9	LiveDrum	Simulación de doblaje de directo en exteriores
10	JetDrum	Sonido Phaser muy útil para hi-hat en ritmos de 16 tiempos
11	AsianKit	Transforma un kit standard en un kit Asiático
12	BassBost	Programa de realce que enfatiza el rango de graves
13	Mono->St	Un efecto que da amplitud espacial a una fuente mono
14	AM Radio	Simulación de radio AM
15	WideDrms	Efecto stereo amplio muy bueno para percusión interna
16	DanceDrm	Efecto potente con refuerzo de graves para ritmos dance
17	Octaver	Efecto tipo SFX que añade un sonido de una octava más grave
18	Percushn	Da aire, presencia y dispersión stereo a los sonidos de percusión
19	MoreTone	Sonido de distorsión de guitarra con cuerpo de medios enfatizado
20	SnrSmack	Da presencia a la percusión interna enfatizando el sonido de caja
21	Shudder!	Sonido stereo muy bueno para pistas techno
22	SwpPhase	Efecto Phaser con resonancia potente
23	DirtyBiz	Distorsión de baja fidelidad que usa un modulador de repique
24	Doubler	Efecto de doblaje muy bueno para pista vocales
25	SFXlab	Sonido SFX forzado para sintetizador
26	SynLead2	Sonido jet de estilo clásico, muy bueno para solos de sintetizador
27	Tekepiko	Efecto para grabación de secuencias de frases musicales y guitarra sorda (nota única)
28	Soliner	Simulación de conjunto de cuerdas analógico
29	HevyDrum	Pista de percusión de tipo Hard rock
30 – 49	EMPTY	

■ Algoritmo MASTERING

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	PlusAlfa	Masterización que mejora la potencia general
1	All-Pops	Masterización convencional
2	StWide	Masterización de amplio espectro
3	DiscoMst	Masterización para sonido club
4	Boost	Efecto de remezcla con acabado de alta fidelidad
5	Power	Para mezclas con un rango de graves grande y poderoso
6	Live	Añade una sensación de directo a la mezcla general
7	WarmMst	Masterización que añade una sensación cálida general
8	TightUp	Masterización con una sensación dura general
9	1930Mst	Masterización con sonido de los años 30
10	LoFi Mst	Masterización de baja fidelidad
11	BGM	Masterización para música de fondo
12	RockShow	Masterización para hacer que una mezcla de estilo rock suene a "directo"
13	Exciter	Masterización de baja fidelidad con ligera distorsión en el rango de medios y agudos
14	Clarify	Masterización de agudos con rango amplio y atractiva para todos los gustos
15	VocalMax	Masterización para hacer que las voces sobresalgan
16	RaveRez	Efecto de barrido especial para usar un filtro fuerte
17	FullComp	Compresión fuerte en todo el rango de frecuencia
18	ClearPWR	Sonido potente con medios enfatizados, impacto fuerte y sonido limpio
19	ClearDMS	Sonido con claridad y amplitud espacial mejoradas
20 – 29	EMPTY	

Efecto de envío/retorno

■ CHORUS/DELAY

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	Vocal	Chorus muy útil para añadir color a las voces
1	GtChorus	Efecto chorus muy útil para sonido de guitarra débil
2	Doubling	Versátil efecto de doblaje
3	Echo	Retardo de estilo analógico extravagante para guitarras o voces
4	Delay375	Retardo que coincide con el tempo de 120 BPM usado normalmente
5	LongDLY	Retardo largo ideal para baladas
6	FastCho	Chorus rápido para añadir profundidad al sonido
7	DeepCho	Efecto chorus versátil y profundo
8	ShortDLY	Versátil retardo breve
9	DeepDBL	Efecto de doblaje profundo
10	SoloLead	Efecto para mantener las estrofas rápidas compactas, especial para solos de guitarra o sintetizador
11	WarmyDly	Simulación de retardo analógico con sonido cálido
12	EnhanCho	Efecto de intensificación que usa doblaje de cambio de tono
13	Detune	Gran efecto para instrumentos con armónicos fuertes como un piano eléctrico digital o un sintetizador
14	Natural	Chorus con baja modulación, para fondos de guitarra o piano
15 – 19	EMPTY	

■ REVERB

Nº.	Nombre de programa	Comentarios
0	TightHal	Reverberación de sala con una calidad tonal fuerte
1	BrgtRoom	Reverberación de habitación con una calidad tonal fuerte
2	SoftHall	Reverberación de sala con una calidad tonal agradable
3	LargeHal	Simula la reverberación de una gran sala
4	SmallHal	Simula la reverberación de una sala pequeña
5	LiveHous	Simula la reverberación de un club
6	TrStudio	Simula la reverberación de un estudio de ensayo
7	DarkRoom	Reverberación de habitación con una calidad tonal agradable
8	VcxRev	Reverberación ajustada para mejorar las voces
9	Tunnel	Simula la reverberación de un túnel
10	BigRoom	Simula la reverberación de una gran sala como un gimnasio
11	PowerSt.	Efecto de reverberación con puerta
12	BritHall	Simula una sala de conciertos brillante
13	BudoKan	Simula la reverberación de Budokan de Tokyo
14	Ballade	Efecto de reverberación para baladas lentas
15 – 19	EMPTY	

Listado de patrones de ritmos

Nº.	Nombre de patrón	Nº.	Nombre de patrón	Nº.	Nombre de patrón	Nº.	Nombre de patrón
0	08BEAT01	61	ROCK32	122	R'nB 06	183	DANCE 07
1	08BEAT02	62	ROCK33	123	R'nB 07	184	DANCE 08
2	08BEAT03	63	HROCK 01	124	R'nB 08	185	HOUSE 01
3	08BEAT04	64	HROCK 02	125	R'nB 09	186	HOUSE 02
4	08BEAT05	65	HROCK 03	126	R'nB 10	187	HOUSE 03
5	08BEAT06	66	HROCK 04	127	R'nB 11	188	HOUSE 04
6	08BEAT07	67	HROCK 05	128	R'nB 12	189	HOUSE 05
7	08BEAT08	68	HROCK 06	129	FUNK 01	190	HOUSE 06
8	08BEAT09	69	HROCK 07	130	FUNK 02	191	TECHNO01
9	08BEAT10	70	HROCK 08	131	FUNK 03	192	TECHNO02
10	08BEAT11	71	HROCK 09	132	FUNK 04	193	TECHNO03
11	08BEAT12	72	METAL 01	133	FUNK 05	194	TECHNO04
12	16BEAT01	73	METAL 02	134	FUNK 06	195	TECHNO05
13	16BEAT02	74	METAL 03	135	FUNK 07	196	TECHNO06
14	16BEAT03	75	METAL 04	136	FUNK 08	197	TECHNO07
15	16BEAT04	76	METAL 05	137	FUNK 09	198	TECHNO08
16	16BEAT05	77	METAL 06	138	FUNK 10	199	TECHNO09
17	16BEAT06	78	THRASH01	139	FUNK 11	200	TECHNO10
18	16BEAT07	79	THRASH02	140	FUNK 12	201	TECHNO11
19	16BEAT08	80	PUNK 01	141	FUNK 13	202	D'nB 01
20	16FUS 01	81	PUNK 02	142	FUNK 14	203	D'nB 02
21	16FUS 02	82	PUNK 03	143	FUNK 15	204	D'nB 03
22	04JAZZ01	83	PUNK 04	144	FUNK 16	205	D'nB 04
23	04JAZZ02	84	FUSION01	145	16BEAT09	206	D'nB 05
24	04JAZZ03	85	FUSION02	146	16BEAT10	207	D'nB 06
25	04JAZZ04	86	FUSION03	147	16BEAT11	208	TRIP 01
26	BOSSA	87	FUSION04	148	HIP 01	209	TRIP 02
27	COUNTRY	88	FUSION05	149	HIP 02	210	TRIP 03
28	68BLUS	89	FUSION06	150	HIP 03	211	AMB 01
29	DANCE	90	FUSION07	151	HIP 04	212	AMB 02
30	ROCK01	91	FUSION08	152	HIP 05	213	AMB 03
31	ROCK02	92	FUSION09	153	HIP 06	214	AMB 04
32	ROCK03	93	FUSION10	154	HIP 07	215	AMB 05
33	ROCK04	94	FUSION11	155	HIP 08	216	AMB 06
34	ROCK05	95	FUSION12	156	HIP 09	217	BALD 01
35	ROCK06	96	FUSION13	157	HIP 10	218	BALD 02
36	ROCK07	97	FUSION14	158	HIP 11	219	BALD 03
37	ROCK08	98	FUSION15	159	HIP 12	220	BALD 04
38	ROCK09	99	INDUST01	160	HIP 13	221	BALD 05
39	ROCK10	100	INDUST02	161	HIP 14	222	BALD 06
40	ROCK11	101	POP 01	162	HIP 15	223	BALD 07
41	ROCK12	102	POP 02	163	HIP 16	224	BALD 08
42	ROCK13	103	POP 03	164	HIP 17	225	BALD 09
43	ROCK14	104	POP 04	165	HIP 18	226	BALD 10
44	ROCK15	105	POP 05	166	HIP 19	227	BALD 11T
45	ROCK16	106	POP 06	167	HIP 20	228	BALD 12
46	ROCK17	107	POP 07	168	HIP 21	229	BALD 13
47	ROCK18	108	POP 08	169	HIP 22	230	BLUES 01
48	ROCK19	109	POP 09	170	HIP 23	231	BLUES 02
49	ROCK20	110	POP 10	171	HIP 24	232	BLUES 03
50	ROCK21	111	POP 11	172	HIP 25	233	BLUES 04
51	ROCK22	112	POP 12T	173	HIP 26	234	BLUES 05
52	ROCK23	113	POP 13	174	HIP 27	235	BLUES 06
53	ROCK24	114	POP 14	175	HIP 28	236	BLUES 07
54	ROCK25	115	POP 15	176	HIP 29	237	BLUES 08
55	ROCK26	116	POP 16	177	DANCE 01	238	COUNTR01
56	ROCK27	117	R'nB 01	178	DANCE 02	239	COUNTR02
57	ROCK28T	118	R'nB 02	179	DANCE 03	240	COUNTR03
58	ROCK29	119	R'nB 03	180	DANCE 04	241	COUNTR04
59	ROCK30	120	R'nB 04	181	DANCE 05	242	COUNTR05
60	ROCK31	121	R'nB 05	182	DANCE 06	243	COUNTR06

No.	Nombre de patrón
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02

No.	Nombre de patrón
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2

No.	Nombre de patrón
352	FUNK F1
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

Listado de kits de percusión

	Pantalla	Nombre de patrón
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	Pantalla	Nombre de patrón
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Clicks and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
PROCESSABLE	30HIPERC	High Percussion
	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
	42TIGHT	Tight Rock

Tabla de Instrumentos/Número de Nota MIDI

● KIT N.º 1 – 25, 31 – 42

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

* Algunos instrumentos son diferentes para JAZZ DRUMS.

● KIT N.º 26: General Percussion

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N°.27: Drum Skin

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
SNARE	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
C-HH	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
TOM 1	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N°.28: Click and Sticks

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
SNARE	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
C-HH	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
TOM 1	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
TOM 2	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N°.29: Low Percussion

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
SNARE	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
C-HH	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
TOM 1	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N°. 30: High Percussion

Tecla	Banco 1		Banco 2		Banco 3	
	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #	Nombre de instrumento	Nota #
KICK	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
SNARE	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
C-HH	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

Listado de frases musicales

			Nº.	Nombre	Comentarios	
Ritmos	Bucles de percusión	1	1	Ry-01-1A	Bucle de percusión 1	
			2	Ry-01-1B	Bucle de percusión 2	
			3	Ry-01-1C	Redoble de batería 1	
			4	Ry-01-1D	Variación de percusión 1	
			5	Ry-01-1E	Redoble de batería 2	
			6	Ry-01-1F	Variación de percusión 2	
			7	Ry-01-1G	Final de percusión	
		2	8	Ry-01-2A	Intro de percusión	
			9	Ry-01-2B	Bucle de percusión 1	
			10	Ry-01-2C	Bucle de percusión 2	
			11	Ry-01-2D	Corte de estrofa de batería	
			12	Ry-01-2E	Variación de percusión 1	
			13	Ry-01-2F	Redoble de batería	
			14	Ry-01-2G	Variación de percusión 2	
	Variaciones Beat		15	Ry-02-1A	Bucle de percusión 1	
			16	Ry-02-1B	Bucle de percusión 2	
	Ritmos Break		17	Ry-03-1A	Bucle de percusión 1	
			18	Ry-03-1B	Bucle de percusión 2	
			19	Ry-03-1C	Bucle de percusión 3	
			20	Ry-03-1D	Bucle de percusión 4	
			21	Ry-03-1E	Bucle de percusión 5	
	Bucles latinos		1	22	Ry-04-1A	Bucle de percusión latina 1
				23	Ry-04-1B	Bucle de percusión latina 2
				24	Ry-04-1C	Bucle de percusión latina 3
				25	Ry-04-1D	Bucle de percusión latina 4
			2	26	Ry-04-2A	Bucle de percusión latina 1
				27	Ry-04-2B	Bucle de percusión latina 2
				28	Ry-04-2C	Bucle de percusión latina 3
				29	Ry-04-2D	Bucle de percusión latina 4
			3	30	Ry-04-3A	Bucle de percusión latina 1
				31	Ry-04-3B	Bucle de percusión latina 2
	Bucles asiáticos		32	Ry-05-1A	Bucle percusión asiática 1-1	
			33	Ry-05-1B	Bucle percusión asiática 1-2	
			34	Ry-05-1C	Bucle percusión asiática 1-3	
			35	Ry-05-1D	Bucle percusión asiática 2	
			36	Ry-05-1E	Bucle percusión asiática 3	
Cancione s	Bucle hardcore	1	37	Sg-01-1A	Bucle percusión industrial	
			38	Sg-01-1B	Corte de estrofa industrial	
			39	Sg-01-1C	Corte Industrial G & B	
			40	Sg-01-1D	Guitarra industrial	
		2	41	Sg-01-2A	Bucle percusión BigBeat	
			42	Sg-01-2B	Bucle bajo BigBeat	
			43	Sg-01-2C	Bucle efectos BigBeat	
	Variaciones Kontrol		1	44	Sg-02-1A	Pista Hiphop 1-1
				45	Sg-02-1B	Pista Hiphop 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Pista Hiphop 2-1
				47	Sg-02-2B	Pista Hiphop 2-2
	Bucles de bombo		1	48	Sg-03-1A	Bucle de percusión
				49	Sg-03-1B	Bucle de bajo
	Variaciones Reggae		1	50	Sg-04-1A	Bucle de percusión Dub
				51	Sg-04-1B	Bucle de bajo Dub
				52	Sg-04-1C	Bucle de guitarra Dub
			2	53	Sg-04-2A	Bucle de percusión Dub
				54	Sg-04-2B	Bucle de bajo Dub
				55	Sg-04-2C	Bucle de guitarra Dub

			Nº.	Nombre	Comentarios				
Bajo	en La		56	EB-01-1A	Bucle Old Funk 1				
			57	EB-01-1B	Bucle Old Funk 2				
	en Si		58	EB-02-1A	Bucle de bajo Old-school 1				
			59	EB-02-1B	Bucle de bajo Old-school 2				
	en Do		60	EB-03-1A	Bucle de bajo Old house				
			61	EB-03-1B	Bucle de bajo Pops				
	en Re		62	EB-04-1A	Bucle de bajo Funk 1				
			63	EB-04-1B	Bucle de bajo Funk 2				
	en Mi		64	EB-05-1A	Bucle de bajo Dark 1-1				
			65	EB-05-1B	Bucle de bajo Dark 1-2				
	en Sol		66	EB-06-1A	Bucle de bajo Funk 1-1				
			67	EB-06-1B	Bucle de bajo Funk 1-2				
Guitarra			68	Gt-01-1A	Bucle de guitarra acústica en La Mayor				
			69	Gt-01-1B	Bucle de guitarra acústica en La menor				
			70	Gt-01-1C	Bucle de guitarra eléctrica en Do menor				
			71	Gt-01-1D	Bucle de guitarra RockBilly en La menor				
			72	Gt-01-1E	Bucle de guitarra Funk en La7#9				
			73	Gt-01-1F	Bucle de guitarra Funk en Re menor9				
			74	Gt-01-1G	Bucle de guitarra Hard Rock en Sí menor				
			75	Gt-01-1H	Bucle de guitarra Rock en La menor				
			Analogí o			Bajo sintetizado	76	AG-01-1A	Bucle de bajo analógico 1
							77	AG-01-1B	Bucle de bajo sintetizado 1
78	AG-01-1C	Bucle de bajo sintetizado 2							
79	AG-01-1D	Bucle de bajo sintetizado 3							
80	AG-01-1E	Bucle de bajo analógico 2							
81	AG-01-1F	Bucle de bajo analógico 3							
82	AG-01-1G	Bucle de bajo sintetizado 4							
Ritmo sintetizado	83	AG-02-1A					Bucle sintetizado 1		
	84	AG-02-1B				Bucle sintetizado 2			
	85	AG-02-1C				Bucle sintetizado 3			
	86	AG-02-1D				Bucle sintetizado 4			
Texturas sintetizadas	87	AG-02-1E				Bucle sintetizado 5			
	88	AG-02-1F	Bucle sintetizado 6						
	89	AG-03-1A	Bucle de cuerda y sintetizado						
	90	AG-03-1B	Bucle de cuerda 1						
	91	AG-03-1C	Bucle de cuerda 2						
	92	AG-03-1D	Bucle de cuerda 3						
Bucles de efectos			93	FX-01-1A	Bucle de efectos 1				
			94	FX-01-1B	Bucle de efectos 2				
			95	FX-01-1C	Bucle de efectos 3				
			96	FX-01-1D	Bucle de efectos 4				

Con los valores de fábrica por defecto, el proyecto 001 contiene estas frases musicales.

Con los valores de fábrica por defecto, el proyecto 001 contiene estas frases musicales.

Contenido del disco duro del MRS-802

El disco duro del MRS-802 está dividido en dos particiones llamadas "MSR-USR" y "MSR-FAC". La partición "MSR-FAC" contiene archivos necesarios para realizar el mantenimiento del disco duro. No intente nunca manipular los archivos de esta partición.

"MSR-USR" contiene los siguientes archivos y carpetas.

● Carpeta PRJINIT

Contiene datos como los de canción rítmica/patrón de ritmos y de kits de percusión que son leídos cuando crea un nuevo proyecto. Los siguientes archivos están localizados en esta carpeta.

PRJDATA.INI

Datos de proyecto

RHYTHM.SEQ

Datos de patrón de ritmos y canción rítmica

● Carpeta SYS

Contiene los archivos de sistema.

MAC_PRM.INI

Número del proyecto editado en último lugar

BURNLIST.CDT

Datos de álbum

● Carpeta PROJxxx

Contiene los datos individuales de cada proyecto. Los siguientes archivos se encuentran en esta carpeta.

TRACKx_x.DAT

Datos audio para cada pista/toma-V

PHRASExx.PH

Datos audio para cada frase musical (mono o canal izquierdo stereo)

PHRASExx.PHR

Datos audio para cada frase musical (canal derecho stereo)

LOOPxx.LSQ

Datos de fórmula introducida en la creación de bucles de frase musical

RHYTHM.FST

Datos de fórmula introducidos en la creación de

canciones de ritmos con el método FAST.

PRJDATA.INI

Datos de ajustes del proyecto

RHYTHM.SEQ

Datos de patrón de ritmos y de canción rítmica

● Carpeta WAV_AIFF

Carpeta para el almacenamiento de archivos WAV/AIFF. Se usa en la importación de frases desde el disco duro interno. Para usar esta carpeta, instale la tarjeta USB opcional (UIB-01/UIB-02) y copie archivos WAV/AIFF desde un ordenador.

● Carpeta SOUNDS

Datos de kit de percusión

xxxx.DRM

Datos de sonido para cada kit de percusión

● SYSTEM.ZEX

Archivo de sistema del MRS-802

Compatibilidad con la serie MRS-1044/MRS-1266

El MRS-802 puede intercambiar datos de proyecto con los modelos MRS-1044/CD y MRS-1266/CD. Sin embargo, existen determinadas limitaciones respecto a las funciones que admite.

■ Cuando cargue proyectos del MRS-1044/CD en el MRS-802

● No se leerán los siguientes datos:

- Datos audio para las pistas 9/10
- Escenas
- Programas de efectos
- Parámetros de sonido de bajo
- Ajustes de sensibilidad de amortiguación o parche

■ Cuando cargue proyectos del MRS-1266/CD en el MRS-802

● No se leerán los siguientes datos:

- Datos audio para las pistas 9/10

- Escenas
- Ajustes de salida sub
- kits de percusión
- Parámetros de sonido de bajo
- Ajustes de sensibilidad de amortiguación o parche

● **Los programas de efectos del algoritmo GUITAR/BASS se dividirán y asignarán a los algoritmos CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, y BASS en orden numérico.**

● **En los programas del algoritmo DUAL, los parámetros de tipo G/B&Mic y de tipo Gtr&Bass serán cambiados.**

■ **Quando cargue proyectos del MRS-802 en el MRS-1044/CD**

● **No se leerán los siguientes datos:**

- Escenas
- Números de patrón de ritmos 255 - 510
- Números de canción rítmica 1 - 9
- Programas de efectos

■ **Quando cargue proyectos del MRS-802 en el MRS-1266/CD**

● **No se leerán los siguientes datos:**

- Escenas
- kits de percusión

● **CLEAN, DIST, ACO/BASS**

Los programas de efectos de los algoritmos CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM y BASS serán integrados como programas del algoritmo GUITAR/BASS.

Implementación MIDI

1. Mensajes reconocidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	vv	Nota Off kk: número de nota vv: la velocidad será ignorada
9nH	kk	00H	Nota Off kk: número de nota
9nH	kk	vv	Nota On kk: número de nota (Vea NOTA 1) vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	0BH	vv	Expresión de canal vv: valor de expresión
BnH	78H	xx	Todos los sonidos Off
BnH	79H	xx	Reset de todos los controladores
BnH	7BH	xx	Todas las notas Off

NOTA: n = Número de canal MIDI (0 - F)

1. Los mensajes Nota On pueden ser grabados en un patrón rítmico.

2. Mensajes transmitidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	40H	Nota Off kk: número de nota
9nH	kk	00H	Nota Off kk: número de nota
9nH	kk	vv	Nota On kk: número de nota vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	7BH	00H	Todas las notas Off
F2H	sl	sh	Puntero de posición de canción shsl: posición canción
F8H			Reloj de temporización
FAH			Inicio
FBH			Continuación
FCH			Parada

NOTA: n = Número de canal MIDI (0 - F)

3. Mensajes de sistema exclusivo

No se transmiten/reconocen ningún mensaje SysEx

Tabla de implementación MIDI

[HardDisk Recorder]
Model MRS-802

MIDI Implementation Chart

Date : 28.Jan.2003
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	32-73 *****	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrl's
Prog Change	True #	x *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No

ÍNDICE ALFABÉTICO

Símbolos

(	64, 84
)	64, 84
+	64, 84
x	64, 84

A

ADJUST BAR	66
ADJUST BAR&LEN	66
ADJUST OFF	66
Ajuste	46
Ajuste de EQ	28
Ajuste del panorama	28
Ajuste del volumen	28
Álbum	111
Borrado de todos los proyectos	114
Borrado de un único proyecto	114
Cambio del proyecto	114
Algoritmo	24, 100
Almacén de frases musicales	57
Almacenar	
Almacenar todos los proyectos en disco CD-R/RW	121
Almacenar un programa de efectos de envío/retorno	109
Almacenar un programa de efectos de inserción	105
Almacenar un proyecto en disco CD-R/RW	119
Almacenar una escena	74
Borrado de un proyecto	126
Apagado	20
Aplicar el efecto de envío/retorno	29
Selección de un programa	30
Archivo AIFF	
Lectura de un archivo WAV/AIFF	59
Archivo MIDI standard	128
Archivo WAV	
Carga de un archivo WAV/AIFF	59
Audio CD	
Importación de datos desde	119
Reproducción	115
Auto pinchado/despinchado	36

B

Balance	70
Banco de instrumentos	92
Borrado	46
Borrado	
Canción rítmica	89
Disco CD-RW	117
Evento	87
Patrón de ritmos	96
Rango de datos	49
Contenido de reproducción de un sonido de percusión	93

Toma-V	54
Bucle de frase musical	57
Ajuste de los parámetros de frase	61
Carga de un archivo WAV/AIFF	59
Carga de una frase	58
Carga de una frase desde otro proyecto	60
Copia de una frase	62
Carga de una toma-V desde el proyecto actual	58
Creación	63
Grabación de un bucle de frase en una pista	65

C

Cambiar	
Cambiar datos de pista y capturar datos	56
Canal MIDI	130
Canción de demostración	19
Protección	19
Reproducción	20
Selección	19
Canción rítmica	10, 77
Asignación de un nombre a una canción rítmica	89
Borrado de un compás específico	83
Borrado de un evento	87
Borrado de un patrón de ritmos	83
Borrado de una canción rítmica	89
Cambio de ajustes de evento	86
Carga desde otro proyecto	96
Copia de una canción rítmica	88
Copia de un compás específico	88
Edición	88
Introducción de un evento	86
Inserción de un patrón de ritmos	83
Introducción de un patrón de ritmos	81
Introducción por pasos	81
Método de introducción FAST	83
Reproducción	87
Selección de una canción rítmica	80
Capturar	
Captura e intercambio de pista	55
CD-R	111
CD-RW	111
Cerrar	20
Conexiones	15
Copia de seguridad	119
Cargar	122
Guardar	119, 121
Copiar	46
Copia de un patrón de ritmos	95
Copiar un rango de datos	47
Copia de una canción rítmica	88
Copia de una frase musical	62
Copia de una toma-V	54
Creación de un CD	111

Grabación de datos audio como un álbum	113
Grabación de datos audio como un proyecto	112
Cuantización	90, 91

D

Desplazamiento	46
Desplazamiento	
Desplazamiento de un rango de datos	48
Desplazamiento de una toma-V	54
Directorio	120
Disco CD-R/RW	111
Almacenamiento de todos los proyectos	121
Almacenamiento de un único proyecto	119
Carga de un proyecto	122
Comprobación de la capacidad libre	114
Finalizar	118
Disco CD-RW	
Borrado de un disco CD-RW	117
Disco duro	
Contenido del disco duro del MRS-802	164
Formateo	138
Mantenimiento	137
Mantenimiento con el CD-ROM incluido	139
Regrabación de datos de archivos de sistema	138
Verificación/repación de la estructura del disco duro	138
DrVOL	81, 86

E

Edición de pista	46
Ajuste de un rango de datos concreto	49
Borrado de un rango de datos concreto	49
Borrado de una toma-V	54
Cambio de datos de pista y captura de datos	56
Cambio de tomas-V	55
Captura de una pista	55
Captura y cambio de una pista	55
Compresión/expansión de un rango de datos	51
Copia de un rango de datos concreto	47
Copia de una toma-V	54
Desplazamiento de un rango de datos concreto	48
Desplazamiento de una toma-V	54
Edición de toma-V	53
Edición de un rango de datos concreto	46
Fundidos en un rango de datos especificado	50
Inversión de un rango de datos especificado	51
EDIT	103, 108
EDITED	104, 108
Efecto	99
Efecto de envío/retorno	11, 99
Ajuste de la profundidad del efecto	69, 72
Ajuste de profundidad del efecto para cada pista	30
Almacenamiento de un programa	109
Cambio del nombre del programa	109
Edición de un programa	108

Listado de programas de efectos	158
Programa	107
Selección de un programa	107
Tipo de efecto/lista de parámetros	153
Efecto de inserción	10, 24, 99, 100
Almacenamiento de un programa	105
Cambio del destino de inserción	31
Cambio del nombre del programa	105
Cambio del punto de inserción	101
Edición de un programa	103
Selección de un programa	101
Tipo de efecto/lista de parámetros	145
Uso de efectos sólo en señal de monitorización	106
Encendido	19
Enlace stereo	73
EOS	81
Escena	
Cambio automático de escena	75
Carga de una escena	75
Exclusión de un parámetro concreto	76
Escribir	
Bucle de frase musical a una pista	65
Especificaciones técnicas	141
EV→	81
Evento	77
Expandir/comprimir tiempo	46

F

Finalización	111, 118
Función de Afinador	136
Función de Barrido/previsualización	44
Función de Escena	74
Almacenamiento de una escena	74
Función de Localización	35
Función de Marcador	42
Ajuste de una marca	42
Borrado	43
Borrado de una marca	43
Localización de una marca	43
Función de Pinchado/despinchado	35
Pinchado/despinchado manual	35
Función de Remezcla	37
Función de Volcado	39
Ajustes	39
Fundido de entrada/salida	46
Fundido de un rango específico de datos	50

G

Grabación	
Doblaje	27
Grabación de la primera pista	24
Preparativos	21
Remezcla	28
Grabación de ritmos	41

Grabación en ping-pong 39

I

Inicialización de fábrica 138
 Inicializar todo 138
 Inicio/Parada/Continuación 131
 Introducción en tiempo real (patrón de ritmos) 93
 Introducción FAST (canción rítmica) 83
 Introducción por pasos (canción rítmica) 81
 Introducción por pasos (patrón de ritmos) 91
 Inversión 46

K

kit de percusión 77
 kit de percusión
 Cambio del kit de percusión 79
 Canal MIDI 130

L

Lista de frases musicales 163
 Lista de kits de percusión 161
 Lista de patrones de ritmos 159
 Lista de programas de efectos
 Efecto de envío/retorno 158
 Efecto de inserción 154

M

Mantenimiento
 Formateo del disco duro 138
 Funcionamiento básico 137
 Mantenimiento del disco duro con el
 CD-ROM incluido 139
 Regrabación de datos de archivos de sistema .. 138
 Uso de una tarjeta opcional para conexión a
 un ordenador 139
 Verificación/repación de la estructura del
 disco duro interno 138
 Marca 42
 MEAS X 61
 Medidor de nivel 137
 Método de introducción FAST (bucle de frase) 63
 Mezclador 67
 Mezclador de entrada 67
 Ajuste de panorama/balance 70
 Ajuste de profundidad de efecto de envío/retorno 69
 Asignación de una señal de entrada a una pista .. 68
 Funcionamiento básico 68
 Mezclador de pistas 67
 Ajuste de profundidad de efecto de envío/retorno 72
 Ajuste de volumen/panorama/EQ 71
 Enlace de canales par/impar 73
 Funcionamiento básico 71
 MIDI 128

Cambio de ajustes 129
 Cambio de control 128
 Implementación MIDI 166
 Inicio/Parada/Continuación 128
 Mensaje de activación/desactivación de nota ... 128
 Puntero de posición de canción 128
 Reloj de sincronización 128
 Tabla de implementación MIDI 167
 Tabla de instrumento/números de nota MIDI ... 162

Modo de canción rítmica 78
 Modo de patrón de ritmos 78
 Modo USB 139
 Módulo de efectos 100
 MRS-1044
 Compatibilidad con la serie MRS-1044/
 MRS-1266 164
 MRS-1266
 Compatibilidad con la serie MRS-1044/
 MRS-1266 164

N

NORMAL 117

P

Panel frontal 14
 Panel superior 12
 Panel trasero 14
 Panorama 70
 Pantalla principal 19
 Patrón de ritmos 10, 77
 Asignación de un nombre a un patrón de ritmos . 95
 Borrado de todos los datos de reproducción
 de sonido de percusión 94
 Borrado de un patrón de ritmos 96
 Borrado del contenido de reproducción de un sonido
 de percusión concreto 93
 Cambio del balance del sonido de percusión 94
 Cambio del kit de percusión 79
 Cambio del tempo 79
 Carga desde otro proyecto 96
 Copia de un patrón de ritmos 95
 Creación de su propio patrón de ritmos 90
 Edición 94
 Introducción en tiempo real 93
 Introducción por pasos 91
 Número de compases 91
 Selección 22
 Selección y reproducción de un patrón de ritmos . 78
 Tipo de ritmo 90
 Parámetros 100
 Parámetros de pista 28
 Pedal 135
 Pinchado/despinchado
 Pinchado/despinchado automático 36

Pinchado/despinchado manual	35
Pista	9
Pista de percusión	10, 77
Pista master	10, 31, 37
Grabación	37
Reproducción	38
Problemas con el sistema MIDI	143
Problemas con la sección de ritmos	143
Problemas con la unidad CD-R/RW	144
Problemas de grabación	142
Problemas de reproducción	142
Problemas relacionados con los efectos	142
Programa	
Almacenamiento de un programa de efecto de envío/ retorno	109
Almacenamiento de un programa de efecto de inserción	105
Cambio de nombre de programa de efecto de envío/retorno	109
Cambio de nombre de programa de efecto de inserción	105
Carga de un programa desde otro proyecto	110
Programas de efecto de inserción	100
Protección	127
Proyecto	124
Almacenamiento	121
Borrado de un proyecto	126
Cambio del nombre del proyecto	127
Carga de un archivo SMF	131
Carga de un proyecto	125
Comprobación del tamaño de proyecto/capacidad libre de disco duro	125
Copia de un proyecto	126
Creación de un nuevo proyecto	125
Protección/desprotección de un proyecto	127
Ptn	86
PTN	81
Puntero de Posición de Canción	131
Punto IN	36
Punto OUT	36

Q

QUICK	117
-------------	-----

R

Recorrido rápido	21
Reloj de sincronización	130
Repetición A-B	44
Repetición de la reproducción	44
Reproductor SMF	131
Ritmos	77

S

Scan disc	138
Sección de efectos	10, 12
Sección de entrada	12
Sección de grabación	9
Sección de ritmos	10, 77
Ajuste de la intensidad del sonido	98
Cambio de ajustes	97
Cambio de duración de la entrada	97
Cambio del volumen del metrónomo	98
Grabación de reproducción de sonido de percusión 41	
Verificación de la capacidad de memoria restante	98
Sección de pantalla	12
Sección de transporte	
Funcionamiento básico	26
Sección mezclador	10
Sensibilidad de entrada	24
SMF	
Carga	131
Reproducción	134
Selección de salida	132

T

Tabla de instrumentos/número de nota MIDI	161
Tempo	81, 86
TIMSIG	61
TimSig	81, 86
Tipo de efectos/lista de parámetros	
Efecto de envío/retorno	153
Efecto de inserción	145
Tick	90
Toma-V	9, 33
Borrado	54
Cambio	33
Cambio de nombre	33
Copia	54
Desplazamiento	54
Intercambio	55

U

UIB-01	139
UIB-02	139
Unidad CD-R/RW	
Instalación	17
USB	139
Uso de la función solo	74

V

Volcado	
Ejecución	40



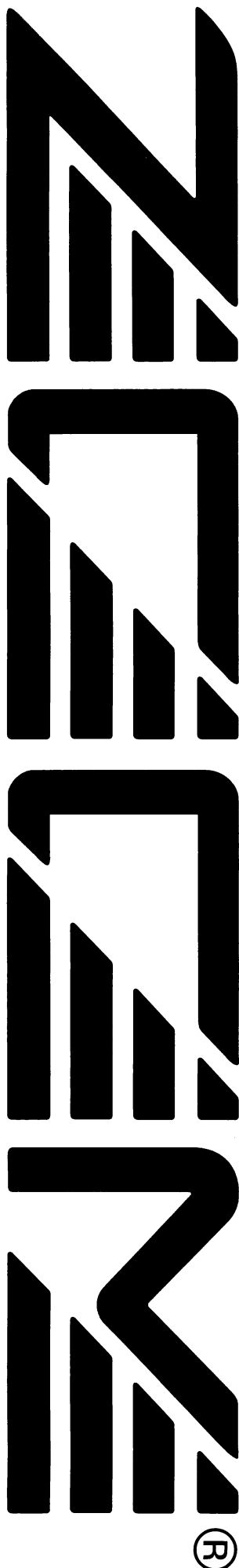
ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japón

TELÉFONO: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Página web: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802- 5005-1



MRS-802 Versión 2.0

Anexo al manual

En este documento le explicamos las funciones y características que han sido añadidas en la versión 2.0 del MRS-802.

Índice

Novedades del MRS-802 Versión 2.0	2
Uso del código de tiempo MIDI (MTC)	3
Acerca del código de tiempo MIDI (MTC)	3
Ajustes del código de tiempo MIDI (MTC)	3
Reproducción continua	
(función de reproducción de secuencias)	4
Acerca de la reproducción de secuencias.	4
Creación de una lista de reproducción	4
Reproducción de una lista de reproducción	6
Creación de un CD usando el método "disc-at-once"	7
Acerca de los métodos "track-at-once" y "disc-at-once"	7
Creación de un CD audio por álbum	7
Uso de la función de marcador para separar pistas	9
Inclusión de una lista de reproducción en un álbum	10
Visualización del ajuste del fader master	11
Tabla de implementación MIDI	12

Novedades del MRS-802 Versión 2.0

El MRS-802 Versión 2.0 incorpora las siguientes características adicionales.

- **Soporte para el envío de código de tiempo MIDI (MTC)**

Además de la transmisión de señal de temporización que le ofrecía ya el MRS-802 Versión 1.x, la versión 2.0 también le permite ahora la emisión de mensajes de código de tiempo MIDI (MTC). Mientras que la señal de reloj de temporización convencional está basada en la información de tempo ajustada internamente por el MRS-802, el MTC especifica la posición activa en horas / minutos / segundos / secuencias, lo que representa una información de tiempo absoluta. Esto le asegura un funcionamiento más estable en comparación con el reloj de temporización y le permite ajustar o cambiar el tempo libremente en la unidad receptora.

- **Reproducción continua de varios proyectos (reproducción en secuencia)**

Con la introducción de las pistas master de varios proyectos en una lista de reproducción, puede hacer que dichos proyectos se repitan automáticamente de forma sucesiva. Esto resulta útil para grabar varios proyectos en un solo pase en una grabadora externa o para crear acompañamientos automáticos para varias canciones. Dado que la información de la lista de reproducción puede ser usada en la creación de un álbum para la grabación de un CD, puede verificar la secuencia de canciones antes de decidir el contenido final del álbum.

- **Soporte para la creación de CDs en el formato “disc-at-once”**

Además del método “track-at-once” que introduce espacios en blanco entre las pistas en un CD audio, el MRS-802 Versión 2.0 también admite ahora el método “disc-at-once” que graba las pistas en el disco de forma continua y sin espacios intermedios.

Con este modo “disc-at-once” es muy fácil crear un CD sin paradas. También puede dividir un proyecto en varias pistas y grabar el resultado en un CD audio. Esto le permite crear un CD de una actuación en directo que le permita saltar de una canción a otra.

- **Pantalla de ajustes de fader [MASTER]**

Cuando esté reproduciendo un CD de audio o una lista de reproducción usando la función de reproducción de secuencia, los ajustes del fader [MASTER] aparecerán en la pantalla mientras usa el fader para ajustar el volumen. El valor aparece automáticamente en la pantalla tan pronto como mueva el fader [MASTER] y la indicación original volverá a aparecer de nuevo una vez que haya terminado con el ajuste.

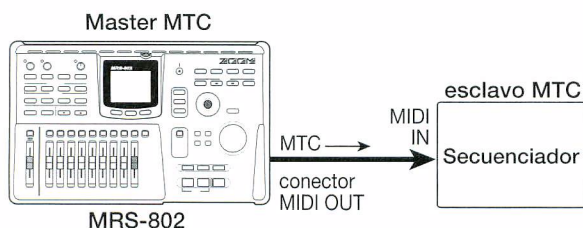
Uso del código de tiempo MIDI (MTC)

Acerca del código de tiempo MIDI (MTC)

Además de la salida de señal de reloj de temporización convencional, el MRS-802 Versión 2.0 también admite la salida de código de tiempo MIDI (MTC). Mientras que la señal de reloj de temporización convencional está basada en la información de tempo ajustada internamente por el MRS-802, el MTC especifica la posición activa en horas / minutos / segundos / secuencias, lo que representa una información de tiempo absoluta. Esto le asegura un funcionamiento más estable en comparación con el reloj de temporización y le permite ajustar o cambiar el tempo libremente en la unidad receptora.

La unidad emisora de la señal MTC es conocida como master MTC, mientras que la receptora es el esclavo MTC. El MRS-802 Versión 2.0 solo puede funcionar como master MTC. Para la sincronización, la unidad que actúe como esclavo MTC debe estar ajustada para sincronizarse con la señal MTC. Puede elegir la velocidad de secuencias por segundo entre 24, 25, 29.97 y 30.

Por ejemplo, para conectar el MRS-802 Versión 2.0 a un secuenciador MIDI para la sincronización, realice las conexiones de la siguiente forma.



Ajustes del código de tiempo MIDI (MTC)

Estos ajustes determinan si los mensajes de código de tiempo MIDI (MTC) son usados para la sincronización MIDI.

1. Pulse la tecla [DRUM] de la sección rítmica y después pulse la tecla [UTILITY].

En pantalla aparecerá el menú de utilidades del ritmo en el que podrá realizar diversos ajustes del ritmo.

```
Utility
Drum Kit
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "Utility MIDI".

```
Utility
MIDI
```

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla cambiará a esta otra indicación. Allí podrá elegir los elementos relacionados con los ajustes MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "MIDI MTC".

```
MIDI
MTC
```

5. Pulse la tecla [ENTER] y gire el dial para cambiar el valor. Dispone de los valores siguientes.

```
MTC
30
```

- 24 (24 secuencias/segundo)
- 25 (25 secuencias/segundo)
- 29.97nd (29.97 secuencias/segundo, imagen no volcada)
- 30 (30 secuencias/segundo, imagen no volcada)

Cuando el MRS-802 Versión 2.0 esté en marcha, las señales MTC serán emitidas con la velocidad de secuencias elegida.

• OFF

No será enviada ninguna señal MTC.

6. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

La unidad volverá a la pantalla principal.

Reproducción continua (función de reproducción de secuencias)

Acerca de la reproducción de secuencias

El MRS-802 Versión 2.0 puede reproducir sucesivamente las pistas master de varios proyectos almacenados en el disco duro (reproducción de secuencia). Esto es útil para grabar varios proyectos en una pasada en una grabadora exterior o crear acompañamientos automáticos para una serie de canciones.

Puede especificar hasta 99 proyectos para su reproducción sucesiva y la selección puede ser grabada como una lista de reproducción. Puede almacenar un total de 10 listas de reproducción diferentes.

Dado que la información de las listas de reproducción puede ser importada a un álbum para grabar pistas en un CD en el orden de dicha lista, puede usar esta función para verificar la secuencia de canciones antes de decidir el contenido final del CD.

Creación de una lista de reproducción

Registre los proyectos que quiera en una lista de reproducción de la siguiente forma.

1. Compruebe que la toma V que quiera reproducir esté seleccionada como pista master de cada proyecto.

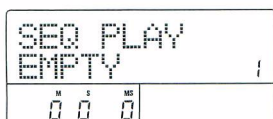
2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de proyecto, en el que podrá realizar diversas funciones relacionadas con los proyectos.

La pantalla muestra el texto "PROJECT" en la línea superior y "SELECT" en la línea inferior. A la derecha de "SELECT" hay un cursor parpadeante.

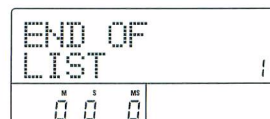
3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca "PROJECT SEQ PLAY" y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá una ventana en la que podrá elegir una lista de reproducción. Si no existe ninguna todavía, en pantalla aparecerá "EMPTY".

La pantalla muestra el texto "SEQ PLAY" en la línea superior y "EMPTY" en la línea inferior. A la derecha de "EMPTY" hay un cursor parpadeante. Debajo del texto principal hay una barra de estado con los dígitos "0 0 0" y "0" a la derecha.

4. Gire el dial para elegir la lista de reproducción en la que quiera registrar proyectos y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá la pantalla que le permite el registro de proyectos en la lista de reproducción. La indicación "END OF LIST" indica el final de la lista. Cuando la lista de reproducción esté vacía, esta indicación "END OF LIST" aparecerá al principio de la lista.

La pantalla muestra el texto "END OF LIST" en la línea superior. A la derecha de "LIST" hay un cursor parpadeante. Debajo del texto principal hay una barra de estado con los dígitos "0 0 0" y "0" a la derecha.

5. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera registrar al principio de la lista.

La indicación en pantalla pasará a lo siguiente.

Nombre y número de proyecto

Nombre y número del proyecto a grabar como pista

La pantalla muestra el texto "PRJ 001" en la línea superior y "PRJ001" en la línea inferior. A la derecha de "PRJ001" hay un cursor parpadeante. Debajo del texto principal hay una barra de estado con los dígitos "436 120" y "0" a la derecha.

Número de pista

Número de la pista a grabar en el disco CD-R/RW

Duración toma V

Longitud de la toma V elegida para la pista master del proyecto, en horas (H), minutos (M), segundos (S) y milisegundos (MS)

NOTA

- Los proyectos en los que esté seleccionada como pista master una toma V no grabada no podrán ser registrados en la lista de reproducción. Si el nombre de un proyecto no aparece en la pantalla, compruebe cual es la toma V elegida para la pista master.
- Si la toma V tiene menos de 4 segundos, la pista master no podrá ser registrada en la lista de reproducción.

6. Pulse la tecla de cursor derecho.

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente. (La indicación END OF LIST se habrá desplazado a la segunda posición). En esta condición, puede elegir el segundo proyecto que quiera reproducir.

La pantalla muestra el texto "END OF LIST" en la línea superior. A la derecha de "LIST" hay un cursor parpadeante. Debajo del texto principal hay una barra de estado con los dígitos "0 0 0" y "2" a la derecha.

7. Gire el dial para elegir el siguiente proyecto que quiera reproducir.

Use el mismo procedimiento que antes para elegir los proyectos en las posiciones siguientes.

En una lista de reproducción puede registrar hasta un máximo de 99 proyectos.

● Para cambiar proyectos en una lista de reproducción

Utilice 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 nuevo.

● Para insertar un proyecto en una lista de reproducción

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de reproducción en el que quiera insertar un nuevo proyecto. Pulse la tecla [INSERT/COPY] en la sección de control. En la pantalla aparecerá la indicación "INSERT?". En esta condición, use el dial para elegir el proyecto a insertar y pulse la tecla [ENTER]. (Los proyectos siguientes serán renumerados).

● Para eliminar un proyecto de una lista de reproducción

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de reproducción a eliminar. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de control. En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?". Para eliminar ese proyecto de la lista de reproducción, pulse la tecla [ENTER]. (Los proyectos siguientes serán renumerados).

● Para eliminar todos los proyectos de una lista de reproducción

En la pantalla de registro de lista de reproducción, pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de control y después la tecla de cursor abajo. En pantalla aparecerá el mensaje "ALL DEL SURE?". Para eliminar todos los proyectos de la lista de reproducción, pulse la tecla [ENTER].

● Para cambiar la toma V de 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 nueva para la pista master. Vuelva después a la pantalla de registro de la lista de reproducción.

8. Cuando ya haya registrado todos los proyectos que quiera en la lista de reproducción, pulse la tecla [EXIT] varias veces para volver a la pantalla principal.

AVISO

El contenido de la lista de reproducción es grabado de forma automática.

NOTA

Si ha eliminado del disco duro los datos de la pista master de uno o varios proyectos de la lista de reproducción, la lista de reproducción volverá a quedar en blanco.

Reproducción de una lista de reproducción

Elija la lista de reproducción que quiera reproducir de forma continua de la siguiente forma.

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

Aparecerá el menú de proyectos.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "PROJECT SEQ PLAY" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá una ventana en la que podrá elegir la lista de reproducción. El contador que está en la parte inferior de la pantalla le muestra el tiempo total de reproducción de todos los proyectos de la lista de reproducción.



↑
Tiempo total de reproducción de proyectos

3. Gire el dial para elegir la lista de reproducción que quiera.

4. Pulse la tecla PLAY [▶].

Los proyectos serán reproducidos en el orden en que hayan sido registrados en la lista de reproducción. La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.



↑
Nombre del proyecto

↑
Número de reproducción actual

Use el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción.

Cuando un proyecto haya sido reproducido hasta el final, el siguiente proyecto será cargado y reproducido de forma automática.

Durante la reproducción de los proyectos, podrá usar las teclas siguientes para elegir una pista, dejar la reproducción en pausa o colocarse en un punto concreto.

● Tecla PLAY[▶]

Hace que comience la reproducción desde el principio del proyecto activo.

● Tecla STOP [■]

Interrumpe la reproducción del proyecto y devuelve la unidad al principio del proyecto activo.

● Tecla ZERO[◀◀]

Hace que la unidad vuelva al proyecto registrado como posición de reproducción 1.

● Tecla FF [▶▶]

Detiene la reproducción y hace que el sistema salte al principio del siguiente proyecto.

● Tecla REW [◀◀]

Detiene la reproducción y hace que el sistema pase directamente al principio del proyecto anterior.

Cuando haya terminado la reproducción del último proyecto, la unidad se detendrá.

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

Creación de un CD usando el método “disc-at-once”

Acerca de los métodos “track-at-once” y “disc-at-once”

El MRS-802 Versión 2.0 le ofrece dos formas para crear un CD audio a partir de un álbum. El método “track-at-once” inserta espacios en blanco entre las distintas pistas de un CD audio, mientras que el método “disc-at-once” realiza una grabación continua de las pistas sin espacios. Usando el método “disc-at-once”, puede crear un disco sin espacios o un disco de una actuación en directo que le permita pasar de una canción a otra. Para ambos métodos, la finalización se realiza de forma automática al final, por lo que no es posible añadir posteriormente material al CD. Las características de los métodos “track-at-once” y “disc-at-once” se describen en detalle a continuación.

● Track-at-once (TAO)

Las pistas master de los proyectos registrados en el álbum son grabadas en el CD de una en una, a la vez que son insertados unos huecos entre ellas. Cuando reproduzca un disco grabado con este método en un reproductor de CD, detrás de cada canción irá un espacio de dos segundos de silencio. Este método es perfecto para crear un CD normal de música en el que las pistas estén separadas por espacios en blanco.

● Disc-at-once (DAO)

Las pistas master de los proyectos registrados en el álbum son grabadas en el CD en una operación única y sin espacios. Cuando reproduzca un CD grabado con este método, el disco se reproducirá sin interrupciones, dado que las distintas pistas estarán unidas de forma perfecta.

Si es necesario, puede usar marcas como información de subcódigo PQ (que indican los puntos de inicio/final de pista y otros datos) para dividir este único proyecto en varias pistas para la creación del CD audio. Esto le resultará útil para grabar un concierto pero permitir que el oyente siga pudiendo saltar entre las canciones.

AVISO

Si graba el CD con el método “disc-at-once”, pero sigue queriendo tener espacios en blanco entre las canciones, puede añadir una parte en blanco en la pista master de cada proyecto.

Creación de un CD audio por álbum

Dado que el MRS-802 Versión 2.0 le permite elegir entre los formatos “track-at-once” (TAO) y “disc-at-once” (DAO) para la grabación de un CD audio, el proceso para la creación de un CD audio por álbum varía de la forma siguiente.

AVISO

Puede incluir en el álbum información de listas de reproducción creadas con la función de reproducción de secuencia (→ P.10).

NOTA

Antes de comenzar con este proceso, utilice la función de retroque en las tomas V a usar como material fuente.

1. Introduzca un disco CD-R/RW en la unidad CD-R/RW integrada.

Utilice un disco CD-R/RW en blanco o un CD-RW que haya sido completamente borrado.

2. Compruebe que las tomas V que quiera usar para el CD audio estén seleccionadas como pistas master de los proyectos.

3. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú CD-R/RW.

4. Compruebe que en la pantalla aparece “CD-R/RW AUDIO CD” y pulse [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.



```
AUDIO CD
BURN CD
```

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación “AUDIO CD ALBUM” y pulse la tecla [ENTER].

En este momento podrá elegir el método de grabación.



```
ALBUM
TYPE: DAO
```

6. Gire el dial para elegir “DAO (disc-at-once)” o “TAO (track-at-once)” y pulse [ENTER].

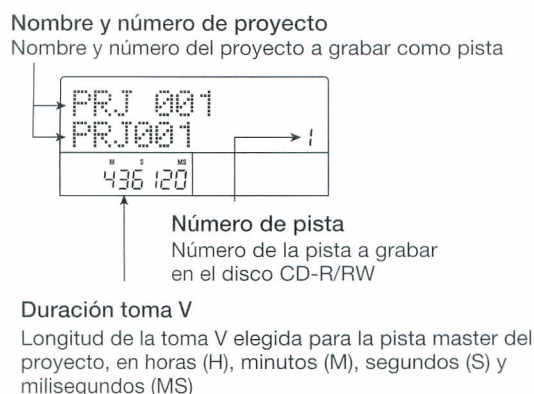
Aparecerá entonces la pantalla para el registro de proyectos para el álbum.



La indicación “END OF PROJECT” marca el final de la lista de proyectos del álbum. Cuando cargue por primera vez la pantalla de álbum, no habrá ningún proyecto registrado todavía y por tanto la indicación “END OF PROJECT” aparecerá al principio.

7. Gire el dial para elegir el proyecto a usar como pista 1 para el álbum.

La indicación “END OF PROJECT” pasará a la siguiente pista (pista 2 en nuestro ejemplo) y la pantalla cambiará a lo siguiente.



El pulsar PLAY [▶] en ese momento hará que se reproduzca la pista master del proyecto que aparezca en pantalla como activo.

NOTA

- Un proyecto cuya pista master sea una toma V sin grabar no podrá ser escogido como material fuente. Asegúrese de que haya elegido la toma V que quiera usar.
- Si elimina los datos de la pista master para los proyectos incluidos en un álbum, dicho álbum quedará en blanco.

8. Cuando haya elegido el proyecto para la pista 1, use la tecla de cursor derecha para pasar a la pista 2.

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.



9. Gire el dial para elegir el proyecto a usar como pista 2 del álbum.

10. De la misma forma, elija los proyectos para la pista 3 y siguientes.

El máximo número de pistas son 99, eso suponiendo que aun haya suficiente espacio libre en el disco.

AVISO

Cuando pulse la tecla de cursor abajo, la segunda línea de la pantalla le mostrará “REMAIN”, y en el contador aparecerá el tiempo restante de grabación en el disco CD-R/RW insertado. Pulse la tecla de cursor arriba para volver a la indicación anterior.

● Para cambiar los proyectos de un álbum

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de pista para el que quiera cambiar el proyecto y use el dial para elegir el nuevo proyecto.

● Para insertar proyectos en un álbum

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de pista en el que quiera insertar un proyecto. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección de control. En pantalla aparecerá la indicación “INSERT?”. En ese punto, utilice el dial para elegir el proyecto a insertar y pulse la tecla [ENTER]. (Las pistas siguientes serán reenumeradas).

● Para eliminar un proyecto de un álbum

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de pista que quiera eliminar. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de control. En la pantalla aparecerá el mensaje “DELETE SURE?”. Para eliminar el proyecto elegido del álbum, pulse la tecla [ENTER]. (Las pistas siguientes serán reenumeradas).

● Para eliminar todos los proyectos de un álbum

En la pantalla de álbum, pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de control y después la tecla de cursor abajo. En la pantalla aparecerá “ALL DEL SURE?”. Si está seguro de que quiere eliminar todos los proyectos del álbum, pulse la tecla [ENTER].

- Para cambiar la toma V de 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 que quiera para la pista master. Después, vuelva al menú de álbum.

11. Cuando haya almacenado en el álbum los proyectos que quiera, pulse dos veces la tecla [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```

  ALBUM
  SURE?

```

AVISO

Si pulsa la tecla [ENTER] una vez más, en pantalla aparecerá la indicación "CD xx Trk BURN?" (donde xx será el número de pistas). Desde esta pantalla puede comprobar el número total de pistas que serán grabadas en el disco.

12. Para ejecutar el proceso de grabación, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER], podrá cancelar la operación y retroceder un paso por cada pulsación. Cuando inicie el proceso de grabación, en pantalla aparecerá la indicación "wait..." para el método "track-at-once" o "init..." para el método "disc-at-once". El contador le irá indicando el avance del proceso de grabación.

Cuando el proceso de grabación haya terminado, el disco será expulsado automáticamente y en la pantalla aparecerá el mensaje "ALBUM NEXT?". Para grabar otro disco con el mismo contenido, introduzca un disco CD-R/RW en blanco o un disco CD-RW que haya sido completamente borrado y pulse [ENTER]. Para finalizar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

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

Uso de la función de marcador para separar pistas

Cuando cree un CD audio usando el método "disc-at-once", puede usar la información de marcadores incluida en el proyecto para generar información de subcódigo PQ (especificación de la posición de inicio/parada de pista y otros aspectos) con la que dividir un único proyecto en varias pistas. La separación de pistas con base en marcadores puede ser activada o desactivada para cada proyecto. Por ejemplo, cuando un proyecto contenga una serie de canciones grabadas en directo, puede ajustar una marca al principio de cada canción de forma que esas canciones sean grabadas como pistas distintas en el CD. Esto le permitirá una búsqueda y localización de pistas más sencilla y rápida.

NOTA

Para usar la función de separación de pistas con base en marcadores, debe fijar como mínimo dos marcas (incluyendo la marca de inicio de proyecto 00).

1. Cargue el proyecto que quiera dividir en varias pistas y ajuste marcas en los puntos en los que deberían separarse las distintas pistas.

La separación de pistas con base en marcadores solo puede ser activada o desactivada para todo el proyecto. Elimine de antemano las marcas innecesarias.

2. Realice los pasos 1 - 6 de "Creación de un CD audio por álbum", elija el método de grabación "disc-at-once" (DAO) y vaya a la pantalla de álbum.

```

  END OF
  PROJECT
  0 0 0

```

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha y el dial para registrar los proyectos para el álbum.

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el proyecto que vaya a dividir en varias pistas.

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

Las marcas que contenga ese proyecto serán usadas como subcódigos PQ. En la parte superior derecha de la pantalla aparecerá la indicación "PQ".

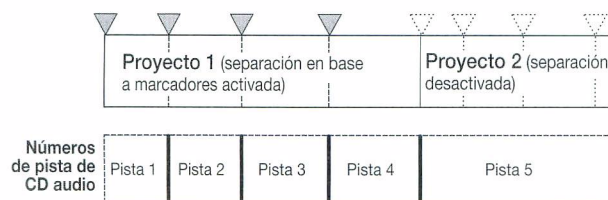
Si pulsa de nuevo la tecla [MARK] podrá volver a la condición anterior. Puede hacer la selección de activación / desactivación de marcadores en cualquier momento mientras esté en la pantalla de álbum.

Si la función de marcador está activada para el proyecto registrado como pista 1 del CD audio, aparecerá en pantalla la siguiente indicación.

PRJ001	PQ
PROJ001	1
436 120	

Cuando divida un proyecto, el número de pistas del álbum aumentará y las pistas correspondientes a los siguientes proyectos serán renumeradas.

Por ejemplo, si asigna cuatro marcas para el proyecto, las pistas del CD audio serán distribuidas de la siguiente forma.



Los pasos que deberá realizar a continuación para la creación del CD audio ya han sido descritos en la sección anterior.

NOTA

- Si la separación de las pistas no se ha realizado de la forma esperada, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal y compruebe si ha asignado correctamente la información de marcadores para el proyecto.
- Si las marcas están demasiado juntas unas de otras, en la pantalla aparecerá la indicación "Track Is Short" y la separación en base a marcadores no podrá ser activada para ese proyecto.
- El número máximo de pistas por álbum es de 99. Si trata de activar la separación en base a marcadores para un proyecto y eso hace que el número de pistas supere las 99, aparecerá la indicación "Too Many Track" y no podrá activar esa función de separación.

Inclusión de una lista de reproducción en un álbum

El MRS-802 versión 2.0 le permite registrar las pistas master de varios proyectos en una lista (lista de reproducción) para su reproducción continua en una secuencia (→ P.4). Es posible incluir información de lista de reproducción cuando cree un CD audio por álbum.

AVISO

Puede crear hasta diez listas de reproducción, pero solo puede incluir una en un álbum.

1. Realice los pasos 1 - 6 de "Creación de un CD audio por álbum" y haga que aparezca la pantalla de álbum.

END OF PROJECT	1
0 0 0	

2. Pulse la tecla [UTILITY] de la sección de pantalla.

La indicación en pantalla cambiará a la de abajo. En esta condición, puede elegir la lista de reproducción (1 - 10) a incluir en el álbum.

IMPORT Playlist	1
-----------------	---

Número de lista de reproducción

3. Gire el dial para elegir la lista de reproducción y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?".

IMPORT SURE?	
--------------	--

4. Para importar la información de la lista de reproducción, pulse la tecla [ENTER].

El proceso se ejecutará y la unidad volverá a la pantalla de álbum.

AVISO

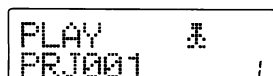
Después de importar la información de la lista de reproducción, puede editar el álbum de la forma habitual.

Visualización del ajuste del fader master

El MRS-802 Versión 2.0 le puede mostrar en la pantalla los ajustes del fader [MASTER] cuando utilice este fader durante la reproducción de un CD audio o de una lista de reproducción usando la función de reproducción continua.

1. Inicie la reproducción de un CD audio introducido en la unidad CD-R/RW o de una lista de reproducción.

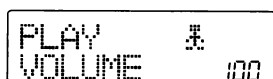
Por ejemplo, cuando reproduzca una lista de reproducción, la pantalla pasará a mostrar lo siguiente.



PLAY 
PRJ001 

2. Use el fader [MASTER].

El volumen de reproducción cambiará y el ajuste del fader [MASTER] será mostrado en pantalla dentro de un rango de 0 - 127.



PLAY 
VOLUME 100

Dos segundos después de que haya dejado de usar el fader [MASTER] volverá a aparecer la pantalla del paso 1.

NOTA

- Si elige la reproducción analógica como método de reproducción de un CD audio (la salida de auriculares de la unidad CD-R/RW está activa), el uso del fader [MASTER] no tendrá ningún efecto.
- El proceso anterior no hace que varíe el valor de ajuste del fader [MASTER] que está almacenado como parte del proyecto.

Tabla de implementación MIDI

[Grabadora de disco duro]

Fecha: 24 Mayo 2004

Modelo MRS-802

Tabla de implementación MIDI

Versión: 2.00

Función		Transmite	Reconoce	Notas
Canal básico	Por defecto	1-16, OFF	1-16, OFF	Memorizado
	Modificado	1-16, OFF	1-16, OFF	
Modo	Por defecto	3	3	
	Mensajes	x	x	
	Modificado	*****		
Número de nota	Voz real	32-73 *****	32-73	
Velocidad	Nota ON	o	o	
	Nota OFF	x	x	
After Touch	de tecla	x	x	
	de canal	x	x	
Inflexión tonal			x	o
Cambio de control		7	7	Volumen
			11	Expresión
			120	Todos sonidos off
			121	Reset todos ctrl
Cambio de programa		x	x	
	Nº real	*****		
Sistema exclusivo		x	x	
Sistema Común	Qtr secuencia	o	x	
	Posición canc.	o	x	
	Selección can.	x	x	
	Afinación	x	x	
Sistema tiempo real	Reloj	o	x	
	Ordenes	o	x	
Mensajes auxiliares	Local ON/OFF	x	x	
	Todas notas OFF	o	o	
	Sensib. activa	x	x	
	Reset	x	x	
Notas		El mensaje de 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 1: OMNI OFF, MONO

x: No



ZOOM CORPORATION

ITOHPA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>