

# Roland®

# GROOVEBOX

## MC-303

## MANUAL DEL USUARIO

---

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones tituladas "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" y "NOTAS IMPORTANTES" (p.2, p.7). Estas secciones ofrecen información importante relacionada con la utilización correcta de la unidad. Además, para familiarizarse totalmente con las funciones que ofrece esta nueva unidad, lea todo el manual con atención. Tenga este manual siempre a mano por si debe realizar consultas en el futuro.

### Funciones del MC-303

#### Sonidos de alta calidad

El MC-303 ofrece un total de 448 tipos de sonidos ideales para la música de baile actual, que incluyen 40 tipos de bajo sintetizado, 35 tipos de sonidos sintetizados para melodías y 35 tipos de sonidos de teclado sintetizado. También dispone de 12 grupos de percusión diferentes.

#### Gran variedad de patrones

Además de los 133 patrones de alta calidad predeterminados para su utilización inmediata, los 300 patrones de variación ofrecen una variedad adicional. También es posible guardar hasta 50 patrones de usuario originales.

#### Un secuenciador que hace realidad sus ideas

Es posible crear arreglos para una canción a tiempo real simplemente cambiando los patrones de reproducción. Durante la grabación puede ajustarse la Parte de grabación para que grabe de manera ininterrumpida.

#### RPS (Secuencia de Frase a Tiempo Real)

Pulsando las teclas del teclado es posible reproducir frases pregrabadas. Estas frases también pueden reproducirse junto con patrones.

#### Función de arpeggio

Es posible tocar arpeggios de manera muy sencilla - pulsando las teclas del teclado. Los arpeggios pueden tocarse de manera simultánea con patrones, y también pueden grabarse.

#### La función Play Quantize cambia la cuantización a tiempo real

Se ofrecen tres tipos de cuantización: grid, groove y shuffle. Durante la reproducción de un patrón es posible crear diferentes cuantizaciones simplemente girando el mando.

#### Función RTM (Realtime Modify) para cambios libres en el sonido

Girando mandos como Filter, LFO y ENV es posible crear cambios a tiempo real en el sonido incluso durante la reproducción de patrones. Los movimientos de los mandos también pueden grabarse.

#### Operación sencilla para interpretaciones en vivo

Las funciones y el manejo están especialmente diseñados para la interpretación en vivo; puede enmudecer la reproducción de Partes específicas o de instrumentos de percusión, e incluso transponer patrones a tiempo real mientras se reproducen.

#### Función de Realce de Bajos para un sonido más potente

El circuito de realce de bajos añade énfasis a las frecuencias bajas, con lo que se consigue un sonido muy potente incluso a través de auriculares.



Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. No está permitido reproducir ninguna parte de esta publicación sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.







# UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

## INSTRUCCIONES PARA EVITAR INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS








Los símbolos  PRECAUCIÓN y  ATENCIÓN







 <b>PRECAUCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones graves en caso de utilizar la unidad de manera inadecuada.
 <b>ATENCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o de daños materiales en caso de utilizar la unidad de manera inadecuada.  * Los daños materiales se refieren a daños u otros efectos adversos provocados en relación al hogar y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.






Los símbolos










	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el diseño incluido en el triángulo. El símbolo de la izquierda se utiliza para avisos, advertencias o alertas de peligro generales.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben nunca llevarse a cabo (están prohibidas). La acción concreta que está prohibida se indica mediante el diseño incluido en el círculo. El símbolo de la izquierda indica que no debe nunca desmontar la unidad.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que debe llevar a cabo. La acción concreta que debe llevarse a cabo se indica mediante el diseño incluido en el círculo. El símbolo de la izquierda indica que debe desconectarse el cable de alimentación de la toma de corriente.

### ----- TENGA EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS -----

 <b>PRECAUCIÓN</b>	
• Antes de utilizar la unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.	
• No abra ni realice modificaciones internas en la unidad ni en el adaptador de CA.	
• No intente realizar reparaciones en la unidad ni substituir componentes internos (a menos que el manual incluya instrucciones específicas para ello). Póngase en contacto con su distribuidor o con el personal del servicio técnico.	
• No utilice ni guarde nunca la unidad en lugares: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sujetos a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre algún aparato que genere calor).</li> <li>• húmedos (p.ej., baños, suelos húmedos).</li> <li>• con mucho polvo.</li> <li>• sujetos a fuertes vibraciones.</li> </ul>	
• Utilice esta unidad sólo con el soporte recomendado por Roland.	
• Cuando utilice la unidad con el soporte recomendado por Roland, el soporte debe estar plano y sobre una superficie estable. Si no utiliza el soporte, compruebe que la superficie sobre la que coloque la unidad sea plana y suficientemente fuerte para la unidad. Evite que tambalee.	

 <b>PRECAUCIÓN</b>	
• Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega con la unidad. Compruebe también que el voltaje de línea de la instalación coincida con el voltaje de entrada especificado en el adaptador de CA. Los demás adaptadores de CA pueden utilizar una polaridad diferente, o estar diseñados para otro voltaje, por lo que su utilización podría provocar daños, funcionamientos anómalos o descargas eléctricas.	 
• No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas eléctricas e incendios. No utilice nunca un cable de alimentación dañado.	
• Esta unidad, tanto por si sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de dañar de manera permanente el oído. No utilice la unidad durante mucho tiempo a un volumen alto, o a un volumen que no le sea confortable. Si experimenta alguna pérdida o un zumbido en los oídos, deje de utilizar la unidad y acuda a un otorrinolaringólogo.	
• No permita que penetren objetos (p.ej., materiales inflamables, monedas, agujas) ni líquidos (agua, refrescos, etc.) en el interior de la unidad.	

<b>⚠ PRECAUCIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apague la unidad, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente y póngase en contacto con su distribuidor o con el personal del servicio técnico siempre que:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• El adaptador de CA o el cable de alimentación hayan sufrido daños.</li> <li>• Hayan penetrado objetos o líquidos en el interior de la unidad.</li> <li>• La unidad haya quedado expuesta a la lluvia (o este húmeda por alguna otra razón)</li> <li>• La unidad no funcione de manera normal o muestre un cambio importante en sus prestaciones.</li> </ul> </li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar siempre la utilización de la unidad hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para una utilización segura de la unidad.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No permita que la unidad reciba golpes fuertes (no deje que caiga).</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No conecte el cable de alimentación de la unidad a la misma toma de corriente que otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando conecte varios aparatos a la misma toma-la potencia total de los aparatos conectados no debe exceder nunca la potencia nominal (vatios/amperios) de la toma. Una carga excesiva puede provocar el calentamiento del cable y este puede fundirse.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de utilizar la unidad en el extranjero, póngase en contacto con su distribuidor o con el personal del servicio técnico de Roland.</li> </ul>	

<b>⚠ ATENCIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La unidad y el adaptador de CA deben estar en una posición que no interfiera con su adecuada ventilación.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al conectar o desconectar el adaptador de CA, coja siempre el conector o el cuerpo del adaptador de CA</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si no va a utilizar la unidad durante un período de tiempo largo, desconecte el adaptador de CA.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evite que los cables se enreden. Todos los cables deben estar fuera del alcance de los niños.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No suba sobre la unidad ni coloque objetos pesados sobre ella.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No manipule nunca el adaptador de CA ni su conector con las manos húmedas cuando lo conecte o lo desconecte.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de desplazar la unidad, desconecte el adaptador de CA y todos los cables procedentes de aparatos externos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (Referencia Rápida; p.3)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre que haya posibilidad de tormenta eléctrica, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.</li> </ul>	

## Contenido

Funciones del MC-303.....	1
Notas importantes .....	7
Paneles frontal y posterior.....	8
<b>Capítulo 1. Descripción General del MC-303</b>	
Organización del MC-303 .....	12
La fuente de sonido .....	12
El Secuenciador.....	13
<b>Capítulo 2. Reproducir patrones</b>	
Reproducir un patrón .....	14
Cambiar el tempo.....	15
Ver el número de compases de un patrón .....	15
Enmudecer un patrón.....	16
Transponer durante la reproducción (Transposición a Tiempo Real).....	17
Reproducción correcta desde un punto intermedio de un patrón (Actualización MIDI) .....	17
Seleccionar patrones con los botones del teclado (Grupo de Patrones).....	17
Crear una variación de un patrón (Patrón de Variación).....	19
<b>Capítulo 3. Modificar el sonido</b>	
Tocar sonidos .....	20
Cambiar la afinación del teclado en octavas (Desplazamiento de Octava).....	20
Seleccionar sonidos .....	21
Parámetros que cambian el sonido (Parámetros de Parte) .....	21
Parámetros ajustados con los mandos .....	22
Parámetros ajustados mediante los menús.....	26
Utilizar los mandos para cambiar el sonido a tiempo real (Realtime Modify).....	29
Efectos.....	30
Retardo/Reverberación.....	30
Flanger/Chorus .....	32
Guardar ajustes de parte en un patrón (Escritura de Configuración de Patrón).....	35
<b>Capítulo 4. Reproducir frases desde el teclado (RPS)</b>	
Utilizar RPS para reproducir una frase .....	36
Registrar frases en un grupo RPS.....	36
<b>Capítulo 5. Utilizar el arpeggiador</b>	
Utilizar el arpeggiador .....	38
Crear un patrón de reproducción de arpeggio.....	38
Seleccionar el estilo de arpeggio (Arpeggio Style).....	38
Añadir expresión al arpeggio (Accent Rate).....	39
Cambiar la gama de afinaciones de un arpeggio (Octave Range) .....	39
Realizar ajustes precisos.....	40
Secuencia de notas en el acorde (Motif).....	40
Patrón de tiempo (Beat Pattern).....	41
Temporización de los tiempos fuertes (Shuffle Rate).....	41
<b>Capítulo 6. Cambiar el ritmo de un patrón (Play Quantize)</b>	
Seleccionar la Parte para Play Quantize.....	42
Corregir imprecisiones en el ritmo (Grid Quantize).....	42
Especificar la resolución .....	42
Aplicar Grid Quantize .....	43
Añadir swing al ritmo (Shuffle Quantize) .....	43
Especificar la resolución .....	43
Aplicar Shuffle Quantize .....	44
Añadir expresividad al ritmo (Groove Quantize).....	44
Seleccionar una plantilla.....	44

Aplicar Groove Quantize ..... 45

## Capítulo 7. Grabar un patrón

Grabar mientras toca (Grabación a Tiempo Real) .....	46
Proceso de grabación.....	46
Cambiar la Parte de Grabación durante la grabación .....	48
Grabar arpeggios.....	48
Grabar movimientos de los mandos (Modificar la información).....	48
Grabar entre Patrones .....	49
Borrar información no deseada durante la grabación (Borrado a Tiempo Real) .....	49
Grabar notas una a una desde el teclado (Grabación por Pasos).....	50
Proceso de grabación.....	50
Grabar notas una a una (Grabación por Pasos 1).....	51
Grabar instrumentos de percusión individuales (Grabación por Pasos 2).....	53
Editar individualmente notas entradas (Microedición).....	54
Crear un patrón .....	58
Grabar la percusión y el bajo utilizando la grabación por pasos .....	58
Grabar los demás instrumentos utilizando la grabación a tiempo real .....	59

## Capítulo 8. Editar un Patrón (Editar Patrón)

Copiar un Patrón (Pattern Copy).....	61
Copiar una parte de un Patrón (Part Copy).....	61
Borrar información no deseada (Erase) .....	63
Borrar compases no deseados (Delete Measure).....	63
Insertar compases en blanco (Insert Measure) .....	64
Cambiar el tono (Transpose).....	65
Cambiar la fuerza de las notas (Change Velocity).....	65
Modificar la longitud de las notas (Change Gate Time).....	66
Desplazar la temporización (Shift Clock).....	66
Eliminar información no necesaria (Data Thin).....	67
Modificar un Patrón según los ajustes de Play Quantize (Edit Quantize).....	67

## Capítulo 9. Crear una canción

Seleccionar una canción.....	68
Grabar una canción.....	68
Reproducir una canción .....	69
Guardar ajustes modificados en una canción (Escritura de Configuración de Canción) .....	69

## Capítulo 10. Editar una canción (Edición de Canción)

Copiar una canción (Copia de Canción).....	70
Eliminar patrones no deseados (Borrar Patrón).....	71
Insertar un patrón (Insertar Patrón) .....	71

## Capítulo 11. Ajustes de sistema

Afinar el MC-303 (Tuning).....	72
Reproducir una canción repetidamente (Song Loop).....	72
Cambiar la función del pedal (Pedal Assign).....	72
Ajustes de sincronización (Sync Mode).....	72
Transmitir señales para la sincronización externa (Sync Out) .....	73
Especificar cuándo sonará el metrónomo (Metronome) .....	73
Ajustar el volumen del metrónomo (Metronome Volume).....	73
Ajustar la velocidad producida al pulsar un botón del teclado (Pad Velocity).....	73
Comprobar el espacio de memoria disponible (Available Memory).....	73

## Capítulo 12. Utilizar el MIDI

¿Qué es el MIDI? .....	74
Controlar el MS-1 .....	76
Seleccionar Tones de un aparato MIDI externo.....	76
Sincronizar un secuenciador externo con el MC-303 .....	77
Sincronizar el MC-303 con un secuenciador externo .....	77
Guardar información (Volcado General) .....	78
Utilizar el MC-303 como módulo de sonido .....	80

## Apéndices

Soluciones a pequeños problemas .....	82
Mensajes de error .....	83
Restablecer los ajustes originales (Factory Preset) .....	84
Lista de Tones .....	85
Lista de grupos de percusión .....	90
Lista de patrones predefinidos.....	94
Lista de estilos de arpeggio .....	98
Lista de plantillas de Groove Quantize .....	99
Aplicación MIDI.....	101
Índice de materias .....	117
Especificaciones .....	121
Índice.....	122

## Notas importantes

Además de los puntos listados en “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” de la página 2, lea y tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

### Alimentación: Utilización de Pilas

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que pueden generar interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA genera algo de calor después de utilizarlo durante un tiempo largo. Esto es normal.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades. Con ello evitará funcionamiento anómalos y no dañará los altavoces ni las demás unidades.

### Ubicación

- Este aparato puede interferir en la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.

### Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, frote la unidad con un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida utilice un detergente neutro no abrasivo. A continuación seque completamente la unidad con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo para no decolorar y/o deformar la unidad.

### Reparaciones e Información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria de la unidad puede perderse al enviar la unidad para una reparación. La información importante debe guardarse siempre en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador) o escribirse en un papel (siempre que sea posible). Durante las reparaciones se toman todas las precauciones necesarias para evitar la pérdida de información. No obstante, en algunos casos (como cuando deben repararse los circuitos relacionados con la memoria) es posible que no pueda recuperarse la información. Roland no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de estos datos.

### Seguridad de la Memoria

- Esta unidad contiene una pila que alimenta a los circuitos de memoria de la unidad mientras ésta está apagada. Cuando esta batería se descarga la pantalla muestra el mensaje que se indica a continuación. Cuando aparezca este mensaje, sustituya la pila por una nueva tan pronto como le sea posible para evitar la pérdida de toda la información de la memoria. Para cambiar la pila póngase en contacto con la tienda donde compró la unidad o con el personal del servicio técnico de Roland.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse como resultado de un funcionamiento anómalo o debido a una utilización incorrecta de la unidad. Para evitar la pérdida de datos importantes es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante que haya guardado en la memoria de la unidad en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador).
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar la información guardada en la memoria de la unidad una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por tales pérdidas.
- Al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad debe tener un cuidado razonable, así como al utilizar los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamiento extraños.
- No golpee ni aplique una fuerza excesiva sobre la pantalla.
- Durante el funcionamiento de la unidad la pantalla emite una pequeña cantidad de ruido. Esto es normal.
- Al conectar/desconectar cables coja siempre el conector-no tire nunca del cable. Con ello no provocará cortocircuitos ni dañará los componentes internos del cable.
- Para evitar molestar a los que le rodean debe ajustar un nivel razonable para el volumen de la unidad. Puede utilizar auriculares, y así no deberá preocuparse por el ruido (especialmente si es tarde por la noche).
- Cuando deba transportar la unidad utilice, siempre que sea posible, la caja original (incluyendo el material de protección). En caso contrario, utilice un tipo de caja y material similares.



# Paneles frontal y posterior

## Panel frontal

*Consulte la figura del manual en inglés*

### 1. Mando VOLUME

Ajuste el volumen general (Referencia Rápida; p.3).

### 2. ARPEGGIO

Mando ACCENT RATE/OCTAVE RANGE

Ajusta el efecto de arpeggio (p.39).

Botón ARPEGGIO

Activa/desactiva la función de arpeggio (p.38).

### 3. PLAY QUANTIZE

Mando TIMING/VELOCITY

Ajusta la profundidad del efecto Play Quantize (p.43, 44, 45).

Botón QUANTIZE / Indicador QUANTIZE

Activa/desactiva el efecto Play Quantize, y selecciona el tipo de cuantización que se utilizará (p.43, 44, 45).

### 4. EFFECT

Mando TIME/RATE/EFX LEVEL

Ajusta la manera en que se aplican los efectos (p.30, 31, 33, 34).

Botón EFFECT

Selecciona el tipo de efecto ajustado por el mando TIME/RATE/EFX LEVEL (p.30, 31, 33).

### 5. REALTIME MODIFY

Indicador REALTIME MODIFY

Se iluminará cuando Realtime Modify esté activado (p.29).

Botón RND PAN/PORTAMENTO

La panoramización (posición) de la parte especificada cambiará de manera aleatoria (p.22).

Cuando el indicador del botón FUNC parpadee, este botón activará/desactivará el portamento (p.23).

Mando LFO/PORTA TIME

Ajusta el efecto de portamento para cada parte (p.23)

Cuando el indicador del botón FUNC parpadea, este mando ajusta el Tiempo de Portamento de la Parte especificada (p.23).

Botón LFO

Selecciona el parámetro que se ajustará con el mando LFO (p.23, 24)

#### Mando CUTOFF/LEVEL

Ajusta la frecuencia de corte de la Parte especificada (p.24)  
Cuando el indicador del botón FUNC parpadea, este mando ajusta el nivel (volumen) de la Parte especificada (p.22).

#### Mando RESONANCE/PANPOT

Ajusta la resonancia de la Parte especificada (p.24).  
Cuando el indicador del botón FUNC parpadea, este mando ajusta la panoramización (posición) de la Parte especificada (p.22).

#### Mando ENVELOPE/RELEASE

Ajusta el tiempo de ataque y el tiempo de caída para la envolvente de la Parte especificada (p.25)

Cuando el indicador del botón FUNC parpadea, este mando ajusta el tiempo de desvanecimiento de la Parte especificada (p.26).

#### Botón ENVELOPE

Selecciona el parámetro que se ajustará con el mando ENVELOPE (p.25).

#### 6. Botón/indicador SELECT

Selecciona el parámetro que se ajustará con el dial VALUE (p.14, 15, 17, 21, 36, 68).

#### 7. Sección del secuenciador

##### Botón BWD/TIE

Rebobina un patrón o una canción (p.15, 69).  
Durante la grabación, si pulsa este botón entrará un ligado (p.52).

##### Botón FWD/REST

Hace avanzar el patrón o canción (p.15, 69).  
Durante la grabación, si pulsa esta canción entrará un silencio (p.52).

##### Botón REC

Pulse este botón para grabar un patrón o canción (p.46, 48, 50, 68).

##### Botón STOP

Detiene la grabación de un patrón o canción (p.14, 69).

##### Botón PLAY

Reproduce un patrón o canción (p.14, 69).

#### 8. Botón ENTER

Púlselo para ejecutar una operación.

#### 9. Botón EXIT

Púlselo para cancelar una operación, o para salir de la pantalla actual.

#### 10. Dial VALUE

Utilice este dial para modificar valores de parámetros.

#### 11. Botón TAP/LOOP REST

Puede ajustar el tiempo golpeando este botón (p.15).  
Si lo utiliza junto con el botón SHIFT, este botón activa/desactiva la función Loop Rest (p.49).

#### 12. Teclado

Utilícelo para tocar sonidos, o para seleccionar patrones o RPS (p.17, 20, 36).

#### 13. Botón SHIFT

Este botón se utiliza junto con otros botones.  
Si lo utiliza junto con los botones del teclado podrá acceder a varios ajustes de parámetros.  
Algunos botones del panel y del teclado tienen caracteres impresos dentro de un marco de color negro. Éstos son los nombres de las funciones a las que accederá si mantiene pulsado el botón SHIFT.

#### 14. Botón FUNC

Cuando el indicador parpadea, los diferentes mandos cambian su función.  
Si lo utiliza junto con el botón SHIFT y los botones del teclado, este botón accede a diferentes comandos de edición.  
Algunos botones del teclado tienen caracteres impresos bajo ellos dentro de un marco de color blanco. Éstos son los comandos de edición.

#### 15. Botón SCALE/MEASURE / Indicador SCALE

Selecciona la longitud de las notas que se graban (p.51).  
Si pulsa este botón durante la reproducción o mientras la unidad está parada aparece la posición de reproducción actual en pantalla (p.15).  
Si utiliza este botón junto con el botón FUNC, el metrónomo se activará/desactivará (p.47).

#### 16. KBD PAD

Botones OCTAVE -/+  
Estos botones cambian la gama del teclado en intervalos de octava.

#### Botón PTN SET

Cuando el indicador está iluminado, los botones del teclado pueden utilizarse para seleccionar patrones. (p.17).

#### Botón RPS SET

(Activa/desactiva la función RPS (p.36).

#### **17. Botón RHYTHM MUTE**

Cuando el indicador está iluminado, los botones PART pueden utilizarse para enmudecer la reproducción de patrón para cada uno de los instrumentos de percusión (p.16).

#### **18. Botón PART MUTE**

Cuando el indicador está iluminado, los botones PART pueden utilizarse para seleccionar Partes (p.20).

Si lo utiliza junto con el botón SHIFT para que el indicador parpadee, podrá seleccionar la Parte a la que se aplicará la función Play Quantize (p.42).

#### **20. Botones PART**

Pulse estos botones para seleccionar o enmudecer una Parte (p.16, 20).

#### **21. Botón TRANSPOSE/ERASE**

Pulse este botón para aplicar la transposición (p.17).

Durante la grabación puede pulsar este botón junto con el botón SHIFT para activar/desactivar el Borrado a Tiempo Real (p.49).

#### **22. Botón/indicador PLAY MODE**

Cambia el modo de Canción y el modo de Patrón (p.14, 68).

Si lo utiliza junto con el botón SHIFT pasará al modo de Demostración.

#### **23. Pantalla**

Aquí aparece información relacionada con el funcionamiento de la unidad.

#### Indicador STEP REC

Se iluminará durante la grabación por pasos (p.51).

#### Indicador BEAT

Se iluminará en cada tiempo, indicando el tempo y el tipo de compás (p.15).

## Panel posterior

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **1. Interruptor POWER**

Pone en marcha/apaga la unidad.

### **2. Jack DC IN**

Conecte el adaptador de CA a este jack.

Utilice sólo el adaptador de CA que se incluye con la unidad.

### **3. Conectores MIDI**

**OUT**

Transmite los mensajes MIDI desde el MC-303 a otros aparatos MIDI.

**IN**

Recibe los mensajes MIDI provenientes de otros aparatos MIDI.

### **4. Jack PEDAL SWITCH**

Puede conectar un interruptor de pedal (opcional) a este jack.

### **5. Jacks OUTPUT R/L(MONO)**

Son los jacks de salida de la señal de audio. Conéctelos a un amplificador de teclado, a un equipo de audio, a un mezclador o similar.

### **6. Jack PHONES**

Conecte unos auriculares a este jack.

### **7. Mando LOW BOOST**

Ajusta el efecto de realce de los bajos (Referencia Rápida, p.3).

# Capítulo 1. Descripción General del MC-303

---

## Organización del MC-303

### Estructura básica

El MC-303 dispone de un controlador, una fuente de sonido y un secuenciador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Sound source section</i>	- Fuente de sonido
<i>Playback</i>	- Reproducción
<i>Sequencer section</i>	- Secuenciador
<i>Performace</i>	- Interpretación
<i>Recording</i>	- Grabación
<i>Controller section (keyboard pads, knobs, etc.)</i>	- Controlador (botones del teclado, mandos, etc.)

### Controlador

Los controladores son los botones del teclado, los mandos del panel y los pedales interruptores conectados al panel posterior. Utilizando estos controladores podrá tocar sonidos o modificarlos.

### Fuente de sonido

La fuente de sonido es la sección que produce sonido. Los mensajes del controlador y el secuenciador del MC-303 permiten producir sonido. Esta fuente también produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI de aparatos externos.

### Secuenciador

El secuenciador graba las operaciones del controlador (movimientos de los mandos) en forma de mensajes MIDI, y reproduce los mensajes MIDI grabados. Los mensajes MIDI grabados en el secuenciador también pueden transmitirse desde el conector MIDI OUT para controlar aparatos MIDI externos como el MS-1.

## La fuente de sonido

### Partes y Tones

En el MC-303 las Partes son las unidades básicas de sonido utilizadas en una interpretación, y son análogas a un músico que toca un instrumento. Es posible seleccionar un sonido (Tone) para cada Parte, y ajustar varios parámetros para modificar el sonido de la interpretación. El MC-303 dispone de 8 Partes para la reproducción de patrones y de 8 Partes para la reproducción RPS. Esto significa que pueden sonar hasta 16 Tones de manera simultánea.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Parts for RPS playback</i>	- Partes para la reproducción RPS
<i>Part</i>	- Parte
<i>Tone</i>	- Tone
<i>Part parameters</i>	- Parámetros de parte
<i>Rhythm Part</i>	- Parte de Percusión
<i>Rhythm Set</i>	- Grupo de Percusión
<i>Parameters</i>	- Parámetros
<i>Parts for Pattern playback</i>	- Partes para la reproducción de Patrones

Existen dos tipos de Partes; las Partes 1-7 y la Parte de Percusión.

### Partes 1-7

Estas Partes se utilizan básicamente para tocar melodías, una línea de bajo, etc., y permiten seleccionar 448 Tones diferentes. También es posible seleccionar instrumentos de percusión individuales.

### Partes de Percusión (Parte R)

Esta Parte se utiliza para tocar instrumentos de ritmo (instrumentos de percusión, efectos de sonido, etc.), y permite seleccionar entre 12 grupos de percusión diferentes. En un grupo de percusión se asigna un instrumento diferente a cada nota, lo que permite tocar varios instrumentos de percusión de manera simultánea.

### Posibilidad de notas simultáneas

La fuente de sonido del MC-303 puede producir hasta 28 notas (voces) simultáneas. Si la información recibida precisa más voces, algunas notas dejarán de sonar. Algunos Tones utilizan dos voces para cada nota, por lo que el número de notas simultáneas será inferior al utilizar Tones de este tipo.

Si precisa más de 28 voces, el MC-303 dará prioridad a las notas más nuevas, y las notas que lleven más tiempo sonando desaparecerán una a una. Si utiliza Tones de una única voz, podrá tocar 28 notas simultáneas. No obstante, si utiliza algunos Tones de dos voces, el número de notas simultáneas será inferior. Si utiliza Tones con una caída muy larga, o si utiliza la función RPS, téngalo en cuenta. Consulte el número de voces de cada Tone en la “Lista de Tones” (p.85).

## El Secuenciador

El secuenciador graba la interpretación y las operaciones del controlador en forma de mensajes MIDI. A continuación, el secuenciador puede transmitir los mensajes MIDI grabados a la fuente de sonido y hacer que ésta suene. Es decir, el secuenciador toca el instrumento en lugar del músico.

Un secuenciador es similar a una grabadora de cintas en cuanto al hecho de que graba y reproduce una interpretación, pero ofrece unas ventajas importantes como la posibilidad de cambiar el tempo sin que la afinación se vea afectada, la posibilidad de reproducir un número ilimitado de veces sin ningún cambio en la calidad del sonido, y la posibilidad de realizar ediciones muy detalladas, incluso a nivel de nota.

### Patrones

Los patrones son unidades de información musical que el secuenciador reproduce. En el MC-303 es posible reproducir patrones y cambiarlos al mismo tiempo. Un patrón contiene información musical independiente para cada Parte, y es posible grabar, reproducir o editar la información musical de cada Parte por separado.

#### *Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Sound source section</i>	- Fuente de sonido
<i>Sequencer section</i>	- Secuenciador
<i>Pattern</i>	- Patrón
<i>Part</i>	- Parte
<i>Part data</i>	- Información de Parte
<i>Switch patterns</i>	- Cambiar patrones
<i>Parts for pattern playback</i>	- Partes para la reproducción de patrón
<i>Currently playing pattern</i>	- Patrón que suena actualmente
<i>Part settings (Tone selection and part parameters)</i>	- Ajustes de Parte (Selección de Tone y parámetros de parte)

Existen tres tipos de patrones diferentes: predefinidos, de usuario y de variación. Cada patrón contiene información para especificar el Tone y los demás parámetros para cada Parte.

#### *Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Preset pattern</i>	- Patrón predefinido
<i>Store</i>	- Guardar
<i>Variation pattern</i>	- Patrón de variación
<i>User pattern</i>	- Patrón de usuario
<i>Recording</i>	- Grabación
<i>Editing</i>	- Edición

### Patrones predefinidos

Éstos son los patrones predefinidos en la memoria. No es posible editarlos ni grabar su información musical. Copiando un patrón predefinido en un patrón de usuario y modificando seguidamente sus ajustes es posible crear patrones nuevos. Los bancos de patrones A-C y E-I contienen patrones predefinidos (E-I son para guardar RPS)

### Patrones de usuario

Es posible grabar y editar la información musical de estos patrones. Puede utilizar patrones predefinidos como base para crear patrones nuevos, o crearlos desde el principio. Pueden crearse hasta 50 patrones de usuario, pero si los patrones creados contienen mucha información el número máximo puede ser inferior.

### Patrones de variación

Son patrones basados en un patrón predefinido o de usuario, pero sólo permiten modificar los ajustes de enmudecimiento. Para reproducir un patrón utilice el modo Patrón. Los bancos de patrones L-Q son para patrones de variación.

### Canciones

En el MC-303, una secuencia de patrones se conoce como Canción. Al reproducir una canción los patrones se reproducen secuencialmente. Una canción puede contener hasta 999 patrones. Para reproducir una canción utilice el modo Canción.

#### *Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Preset</i>	- Predefinido
<i>Variation</i>	- Variación
<i>User</i>	- Usuario

## Capítulo 2. Reproducir patrones



---

### Reproducir un patrón

Los patrones predefinidos están organizados en 8 bancos. Consulte los detalles en la “Lista de patrones predefinidos” (p.94).

1. Compruebe que el indicador PATTERN de PLAY MODE esté iluminado (modo Patrón). Si está apagado, pulse [PLAY MODE] para iluminar el indicador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Utilice SELECT [] [] para iluminar el indicador PTN/SONG.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el dial VALUE para seleccionar el patrón que desee reproducir. La pantalla CURRENT y la pantalla NEXT indicarán el banco y el número del patrón seleccionado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Ajustes posibles: A01-C33, E01-I11, L01-Q50.

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] al girar el dial VALUE podrá cambiar de manera rápida la cifra de las decenas del número.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [PLAY] para que el patrón empiece a sonar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

La pantalla CURRENT visualizará el banco y el número del patrón que esté sonando (patrón actual). La pantalla NEXT mostrará el banco y el número del patrón que se reproducirá a continuación (el siguiente patrón).

Al iniciar la reproducción de un patrón, las pantallas CURRENT y NEXT indicarán el mismo patrón; este patrón se reproducirá repetidamente.

5. Si gira el dial VALUE mientras está sonando un patrón, el banco y el número del patrón seleccionado aparecerán en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Cuando el patrón actual termine de reproducirse, el patrón de la pantalla NEXT también aparecerá en la pantalla CURRENT, y la reproducción cambiará al patrón especificado como el siguiente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Cuando la reproducción se aproxime al punto en que debe cambiarse el patrón, o en que el patrón deba volver a empezar, la pantalla NEXT parpadeará. Mientras parpadee no será posible especificar el siguiente patrón.

5. Pulse [STOP] para detener la reproducción del patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si después de reservar el siguiente patrón pulsa [STOP] para detener la reproducción del patrón actual, el patrón que haya reservado se cancelará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Cuando reciba el MC-303, los patrones de usuario no contendrán información. Los patrones que no contienen información musical aparecen de la siguiente manera y no pueden reproducirse. Esto significa que si especifica un patrón sin información musical como el siguiente patrón durante la reproducción de patrón, la reproducción se detendrá en el momento de cambiar a este patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Al detener la reproducción de patrón, algunas veces aparecerá un punto en el ángulo inferior derecho de la pantalla NEXT. Esto significa que el patrón se ha detenido dentro de un compás.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Para rebobinar un patrón, pulse [BWD]. Para volver al principio de un patrón, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BWD].

Para avanzar rápidamente en un patrón, pulse [FWD]. Para pasar al final de un patrón, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [FWD].

Estas funciones también pueden utilizarse mientras se está reproduciendo un patrón.

## Cambiar el tempo

Cada patrón tiene un valor de tempo (velocidad de reproducción) predefinido. Éste se conoce como el “tempo estándar”. Si selecciona un patrón diferente cuando la reproducción de patrón está detenida, el tempo cambiará al tempo estándar del patrón seleccionado. Si selecciona el siguiente patrón mientras se está reproduciendo un patrón, se conservará el valor de tempo del patrón actual.

Es posible cambiar el valor de tempo utilizando el dial VALUE o utilizando [TAP]. También puede cambiarse durante la reproducción de un patrón.

### Utilizar el dial VALUE para cambiar el tempo

1. Utilice SELECT [] [] para iluminar el indicador TEMPO.

La pantalla visualizará el valor de tempo actual.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para cambiar el tempo. El tempo puede ajustarse en intervalos de 0.1 BPM entre 20.0 y 240.10 BPM.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el dial VALUE, el valor de tempo cambiará en intervalos de 1 BPM.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* BPM significa Tiempos Por Minuto, e indica el número de notas negras en un minuto.

### Golpear el botón TAP para cambiar el tempo

1. Pulse [TAP] un mínimo de 3 veces según el tempo que desee ajustar.

El tempo se calculará de manera automática y cambiará al nuevo valor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Puede utilizar [TAP] para cambiar el tempo incluso cuando el valor del tempo no aparece en la pantalla.

## Ver el número de compases de un patrón

Puede utilizar el botón SCALE/MEASURE para ver el número total de compases de un patrón y la posición actual dentro del patrón.

1. Pulse el botón [SCALE/MEASURE] mientras el patrón se esté reproduciendo o esté detenido.

Mientras mantenga pulsado el botón, la pantalla CURRENT mostrará el número total de compases del patrón y la pantalla NEXT mostrará la posición actual (compás y tiempo). En el siguiente ejemplo, el patrón actual tiene 16 compases y la posición actual es el tiempo 3 del compás 12.

*Consulte la figura del manual en inglés*



## Enmudecer un patrón

Es posible enmudecer (silenciar) la reproducción de Partes específicas dentro de un patrón. En una parte de percusión es posible enmudecer instrumentos específicos.

### Enmudecer Partes individuales (Enmudecimiento de Parte)

1. Pulse [PART MUTE] para iluminar el indicador del botón.

El indicador del botón PART se iluminará para las Partes que contengan información musical.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón [PART] de la Parte que desee enmudecer, y el indicador empezará a parpadear. En este ejemplo pulsaremos PART [2].

Al reproducir el patrón, la información musical de la Parte 2 se enmudecerá y no podrá oírse.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Durante la reproducción del patrón, la información musical de la Parte seleccionada se enmudecerá en el momento en que pulse el botón PART.

También es posible enmudecer la reproducción de dos o más Partes.

Para cancelar el enmudecimiento, vuelva a pulsar el botón [START] para iluminar su indicador.

\* Si el indicador no se ilumina al pulsar un botón PART, esta Parte no contiene información musical.

\* El status de Enmudecimiento de Parte y Enmudecimiento de Percusión puede guardarse en un patrón de variación o en un patrón de usuario. Consulte los detalles en “Crear un patrón de variación” (p.19) y “Guardar ajustes de Parte en un patrón” (p.35).

### Enmudecer instrumentos de percusión individuales (Enmudecimiento de Percusión)

Es posible enmudecer la reproducción de instrumentos de percusión específicos dentro de la información musical de la parte de percusión.

1. Pulse [RHYTHM MUTE] para que se ilumine el indicador del botón.

El indicador de cada uno de los botones PART se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART del instrumento de percusión que desee enmudecer, con lo que el indicador se apagará. En este ejemplo pulsaremos PART [R].

Al reproducirse el patrón, el bombo de la parte de percusión estará enmudecido y no se oirá.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si pulsa un botón PART durante la reproducción de un patrón, el instrumento de percusión de la Parte seleccionada se enmudecerá de manera inmediata.

Para cancelar el enmudecimiento, vuelva a pulsar el botón PART para que se ilumine el indicador.

\* Si ha utilizado el Enmudecimiento de Parte para enmudecer la parte de percusión en si, los ajustes de Enmudecimiento de Percusión no tendrán ningún efecto.

\* Para saber los instrumentos de percusión del grupo de percusión que se enmudecerán con cada botón PART, consulte la “Lista de instrumentos de percusión” (p.90).

### Enmudecer todas las partes (Enmudecer Todo)

Durante la reproducción de un patrón es posible enmudecer todas las Partes pulsando PART [R]-[7]. También puede mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar [PART MUTE].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Transponer durante la reproducción (Transposición a Tiempo Real)

Es posible realizar una transposición a otro tono durante la reproducción de un patrón. La transposición puede definirse entre -24 y +24 semitonos.

1. Pulse [TRANSPPOSE] para que se ilumine el indicador del botón. La reproducción se transpondrá en el momento de pulsar el botón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Para ajustar la cantidad de transposición, mantenga pulsado el botón [TRANSPPOSE] y gire el dial VALUE. Mientras mantenga pulsado el botón, la pantalla visualizará el ajuste actual. El ajuste original es 4 (una tercera mayor más aguda).

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para volver al tono original, pulse [TRANSPPOSE] de nuevo para que el indicador del botón se apague.

\* Al poner en marcha la unidad, la función de Transposición a Tiempo Real estará desactivada.

## Reproducción correcta desde un punto intermedio de un patrón (Actualización MIDI)

Si reproduce un patrón después de un rebobinado o un avance rápido, la reproducción puede ser incorrecta, con problemas como un volumen muy bajo o una afinación incorrecta. Esto es debido a que los mensajes MIDI de la sección que ha pasado por alto no se han enviado a la fuente de sonido. En estos casos, utilice la función Actualización MIDI. La Actualización MIDI envía todos los mensajes MIDI (excepto los mensajes de nota) a la fuente de sonido desde el principio del patrón hasta la posición actual. Con ello se garantiza que la reproducción será correcta.

1. Compruebe que el patrón esté detenido.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [STOP].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Durante la actualización la pantalla mostrará lo siguiente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Seleccionar patrones con los botones del teclado (Grupo de Patrones)



Normalmente utilizará el dial VALUE para seleccionar patrones. No obstante, si el patrón que desea reproducir a continuación se encuentra en un banco/número muy distante no será posible seleccionarlo de manera rápida con el dial VALUE. En estos casos, puede realizar ajustes para poder seleccionar patrones con los botones del teclado. Un conjunto de patrones registrados para los 16 botones del teclado se conoce como un Grupo de Patrones.

El MC-303 dispone de 30 grupos de patrones, y éstos pueden seleccionarse durante la reproducción de patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Se seleccionará el patrón A11*

### Utilizar un Grupo de Patrones para seleccionar un patrón

1. Utilice SELECT [] [] para iluminar el indicador PTN SET. La pantalla NEXT indicará el número del grupo de patrones seleccionado actualmente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [PTN SET] para iluminar el indicador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el dial VALUE para seleccionar un grupo de patrones (1-30).

Cuando el indicador [PTN SET] está iluminado también es posible utilizar OCTAVE [-] [+] para seleccionar un grupo de patrones.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse un botón del teclado para seleccionar el patrón registrado.

\* Es posible seleccionar patrones utilizando los botones del teclado incluso durante la reproducción de patrón.

### **Registrar patrones en un Grupo de Patrones**

Es posible cambiar libremente los patrones registrados en un grupo de patrones. Es muy útil registrar los patrones favoritos o los que utilice con mayor frecuencia en un único grupo de patrones. Los pasos que se indican a continuación explican la manera de registrar el patrón B07 en un grupo de patrones.

En primer lugar debe seleccionar el grupo de patrones en el que desee registrar el nuevo patrón.

1. Seleccione el patrón B07 (p.14).

2. Compruebe que el indicador [PTN SET] esté iluminado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Mantenga pulsado el botón [PTN SET] y pulse el botón del teclado en el que desee registrar este patrón.

El patrón se registrará en el botón del teclado que haya pulsado. En el siguiente ejemplo, la pantalla muestra que el patrón B07 se ha registrado en el botón [7] del teclado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Es posible registrar patrones incluso durante la reproducción de patrón.

### **Guardar ajustes de arpeggio en un Grupo de Patrones (Escritura de Grupo de Patrones)**

Cada grupo de patrones puede contener ajustes de arpeggio como “Estilo de Arpeggio”, “Acento” y “Gama de Octavas”. Es aconsejable guardar los ajustes de arpeggio que utilice con más frecuencia en cada grupo de patrones.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Grupo de Patrones  
Ajustes de arpeggio*

En primer lugar seleccione el patrón en el que desee escribir los ajustes de arpeggio.

1. Siga los pasos descritos en “Crear un patrón de reproducción de arpeggio” (p.38) y ajuste parámetros como el “Estilo de Arpeggio”, el “Acento” y la “Gama de Octavas”.

2. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [14] del teclado para seleccionar la pantalla de Escritura de Grupo de Patrones.

La pantalla le pedirá que confirme la operación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [ENTER] para escribir los ajustes de arpeggio.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Una vez finalizada la operación volverá al modo normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

\* El ajuste de Arpeggio activado/desactivado no se guarda.

## Crear una variación de un patrón (Patrón de Variación)

A partir de un patrón predefinido o de un patrón de usuario es posible cambiar los ajustes de Enmudecimiento de Parte o de Enmudecimiento de Percusión de cada Parte para crear un nuevo “Patrón de Variación”. Los Patrones de Variación están formados por los ajustes de Enmudecimiento de Parte y de Enmudecimiento de Percusión de cada Parte y por el banco/número de patrón Original.

Los Patrones de Variación no contienen la información musical en si, por lo que ocupan menos memoria que los patrones de usuario. Esto permite utilizar la memoria del MC-303 de una manera más eficaz.

Si después de registrar un patrón de variación basado en un patrón de usuario modifica la información musical del patrón de usuario original, el patrón de variación reflejará los cambios. Por ejemplo, si borra toda la información musical del patrón de usuario original, el patrón de variación basado en este patrón de usuario ya no podrá reproducirse.

Los patrones de variación pueden registrarse en los bancos de patrones L-Q. Cada banco puede contener 50 patrones de variación, por lo que puede crear un total de 300 variaciones.

No existe ningún límite para el número de patrones de variación que pueden basarse en un único patrón predefinido o de usuario.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Preset pattern/User pattern</i>	- Patrón predefinido/Patrón de usuario
<i>Pattern</i>	- Patrón
<i>Pattern register</i>	- Registro de patrón
<i>Variation pattern</i>	- Patrón de variación
<i>Part Mute and Rhythm Mute</i>	- Ajustes de Enmudecimiento de Parte y de Enmudecimiento de Percusión para cada parte

\* No es posible registrar un patrón de variación basado en si mismo.

1. Seleccione el patrón que desee registrar como patrón de variación (p.14).
2. Enmudezca las Partes y los Instrumentos de Percusión que desee enmudecer al seleccionar este patrón (p.16).
3. Mantenga pulsado los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [13] del teclado para acceder a la pantalla de ejecución de Escritura de Variación.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

4. Gire el dial VALUE para especificar el banco y el número del patrón de variación que desee registrar.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER], y la pantalla le pedirá que confirme la operación.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

6. Vuelva a pulsar [ENTER], y el patrón de variación se registrará.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Una vez registrado el patrón de variación volverá a aparecer la pantalla normal.

## Capítulo 3. Modificar el sonido

---

### Tocar sonidos

1. Compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [PART SELECT] para que se ilumine el indicador del botón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse el botón **PART** correspondiente a la parte que desee tocar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse el botón del teclado para tocar el sonido.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si ha conectado un teclado MIDI podrá utilizar este teclado para tocar el sonido.

Los botones del teclado se corresponden con las teclas de un teclado convencional de la siguiente manera.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* La parte seleccionada por el botón PART SELECT y los botones PART se conoce como Parte Actual.

### Cambiar la afinación del teclado en octavas (Desplazamiento de Octava)

El Desplazamiento de Octava es una función que cambia la afinación de los botones del teclado en intervalos de octava. La gama de cambio de la afinación es de -4 - +4 octavas. Cuando utilice Tones, como un bajo, que normalmente se toquen en el registro bajo, o cuando desee tocar instrumentos de percusión situados en una gama de afinaciones diferente del teclado, puede utilizar la función de Desplazamiento de Octava para desplazar los botones del teclado hasta la gama deseada.

- \* El Desplazamiento de Octava es una función que afecta sólo a los botones del teclado. En ningún caso afecta a la afinación del teclado MIDI conectado.

1. Utilice los botones OCTAVE [-][+] para cambiar la gama de afinaciones. Para desplazar a una octava más aguda, pulse OCTAVE [+]. El indicador OCTAVE [+] se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Para desplazar a una octava más grave, pulse OCTAVE [-]. El indicador OCTAVE [-] se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*



Si ninguno de los botones OCTAVE está iluminado, el pulsar el botón 2 del teclado sonará la nota C4 (Do central).

Mientras mantenga pulsado el botón OCTAVE la pantalla indicará el valor del ajuste. Por ejemplo, si pulsa el botón OCTAVE [+] una vez para ajustar el teclado a una octava más aguda, la pantalla visualizará lo siguiente. Con este ajuste, al pulsar el botón 2 del teclado sonará la nota C5.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Seleccionar sonidos

Si ha utilizado los botones PART para seleccionar una parte 1-7 podrá seleccionar Tones, y si ha seleccionado la parte de percusión podrá seleccionar Grupos de Percusión. Los Tones están organizados en 29 bancos, según el tipo de instrumento. Consulte los detalles en la “Lista de Tones” (p.85). El instrumento de percusión que sonará en cada botón de la parte de percusión dependerá del Grupo de Percusión seleccionado. Consulte los detalles en la “Lista de Grupos de Percusión” (p.90).

1. Utilice SELECT [] [] para que se ilumine el indicador TONE.

La pantalla visualizará el banco y el número del Tone seleccionado actualmente. (Si ha seleccionado la parte de percusión, aparecerá el número de Grupo de Percusión.)

*Consulte la figura del manual en inglés*

Bank - Banco  
Number - Número  
Set Name - Nombre del Grupo

2. Gire el dial VALUE para seleccionar un Tone o un Grupo de Percusión.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] mientras gira el dial VALUE podrá cambiar la cifra de las decenas del número.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Parámetros que cambian el sonido (Parámetros de Parte)

El MC-303 permite modificar el ajuste de varios parámetros del Tone seleccionado para crear el sonido más adecuado a sus necesidades. Los parámetros son ajustes que determinan las características de un sonido y la manera en que éste se oye. El proceso de modificación de los valores de los parámetros para cambiar el sonido se conoce como “edición”. Es posible ajustar los siguientes parámetros.

Parámetros que se ajustan utilizando los mandos

LEVEL: volumen  
PANPOT: ajuste de la posición  
PORTAMENTO: portamento activado/desactivado  
PORTA TIME: tiempo de portamento  
LFO RATE: velocidad del LFO  
LFO MOD: profundidad del LFO  
CUTOFF: frecuencia de corte  
RESONANCE: resonancia  
ENVELOPE ATTACK: tiempo de ataque de la envolvente  
ENVELOPE DECAY: tiempo de caída de la envolvente  
ENVELOPE RELEASE: tiempo de desvanecimiento de la envolvente

Parámetros que se ajustan con los menús

LFO WAVE: selección de la forma de onda del LFO  
LFO PITCH: grado en que el LFO afecta a la afinación  
LFO FILTER: grado en que el LFO afecta al timbre  
LFO AMP: grado en que el LFO afecta al volumen  
BEND RANGE: gama de bend  
OUT ASSIGN: destino de la salida de la información musical

Estos parámetros se conocen como “parámetros de Parte”. El MC-303 guarda la selección de Tone y los valores de los parámetros de parte para cada parte como información de Configuración de Patrón. La edición de los parámetros de parte es temporal, y los ajustes modificados se perderán si selecciona un Tone diferente para la parte o si selecciona otro patrón. Si desea conservar los ajustes editados, utilice el proceso de Escritura de Configuración de Patrón (p.35).

No es posible editar los ajustes de patrón de los patrones predefinidos o de variación. Si desea modificar y guardar ajustes de patrones predefinidos, copie el patrón en un patrón de usuario (p.61) y edite este patrón de usuario. A continuación utilice la operación de Escritura de Configuración de Patrón.

Antes de empezar a editar, utilice el botón PART SELECT y los botones PART para seleccionar la parte que desee editar.

## Parámetros ajustados con los mandos

<Confirmar el ajuste numérico de un mando>

Normalmente, el valor del ajuste de un parámetro no aparece al utilizar un mando del panel para modificarlo. Si desea confirmar el valor numérico de un parámetro al editarlo, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] mientras gira el mando.

Por ejemplo, si desea confirmar el ajuste numérico de la frecuencia de corte, haga lo siguiente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### Cambiar el volumen (Level)

Es posible ajustar el volumen de cada parte entre 0 y 127.

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el mando LEVEL para ajustar el volumen. Si gira el mando hacia la derecha el volumen aumentará.

### Cambiar la posición estereofónica (Pan)

Es posible ajustar la panoramización de cada parte como RND/L63-0-R63. La panoramización determina la posición del sonido al escuchar en estéreo. Por ejemplo, puede colocar el bajo y la percusión en el centro, la guitarra a la derecha y el teclado a la izquierda.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Pad - Teclado*

*Bass - Bajo*

*Drums - Batería*

*Guitar - Guitarra*

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el mando PANPOT para ajustar la posición de panoramización.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si gira el mando hacia la derecha el sonido se desplazará hacia la derecha, y si lo gira hacia la izquierda el sonido se desplazará a la izquierda.

Cuando el mando se encuentra en la posición central el sonido se oirá en el centro. El ajuste RND (aleatorio) produce un efecto especial con el que la posición estereofónica será aleatoriamente diferente cada vez que se toque el sonido. Para seleccionar una panoramización aleatoria, apague el indicador del botón [FUNC] y pulse [RND PAN].

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* En un Grupo de Percusión, la posición estereofónica de cada instrumento es fija. Si cambia el ajuste de panoramización de la parte de percusión se desplazará la posición general de todo el Grupo de Percusión.
- \* En algunos Tones es posible que se oiga algo de sonido por el altavoz contrario aunque el ajuste de panoramización sea el extremo izquierdo o derecho.
- \* Se escucha en mono, los ajustes de panoramización no tienen ningún efecto.

### Cambiar la afinación de manera suave (Portamento)

El Portamento es una función que crea un cambio suave en la afinación entre una nota y la siguiente. Cuando Portamento está activado, el Tone de la parte se ajustará al modo Mono (es decir, sólo podrá tocarse una nota a la vez). El Portamento es especialmente efectivo si se aplica a Tones de bajo o de melodía sintetizados.

## PORTAMENTO ACTIVADO/DESACTIVADO

Para activar/desactivar el portamento para cada parte, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [PORTAMENTO] para que se ilumine el indicador del botón, con lo que el portamento se activará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* En las Partes de Percusión el portamento no afectará para nada al sonido.
- \* Si el Tiempo de Portamento está ajustado a "0", al activar el portamento el Tone se ajustará al modo Mono, pero no se oirá ningún efecto de portamento.

## PORTA TIME (Tiempo de Portamento)

Cuando el portamento está activado, este ajuste determina el tiempo durante el cual la afinación cambiará (0-127).

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Portamento time - Tiempo de Portamento*

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial PORTA TIME para ajustar el tiempo de portamento.

Si gira el mando hacia la derecha el tiempo de portamento aumentará. Con un ajuste "0" no se oirá ningún efecto de portamento, aunque esté activado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Crear cambios cíclicos en el sonido (LFO)

LFO (Oscilador de Baja Frecuencia) es una función que crea cambios cíclicos en el Tone. Puede afectar a la afinación, al timbre (filtro) y al volumen (amplitud).

<El LFO>

Es posible ajustar LFO Rate (velocidad) y LFO MOD (profundidad). Si aplica el LFO a la afinación se producirá un efecto de vibrato. Si aplica el LFO al timbre se producirá un efecto wah. Si aplica el LFO a la amplitud se producirá un efecto de tremolo. El grado en que el LFO afectará a cada uno de estos tres elementos está determinado por los ajustes LFO PITCH, LFO FILTER y LFO AMP (p.27). Para realizar ajustes en el LFO, en primer lugar ajuste el grado en que estos tres elementos (afinación, filtro, amplitud) se verán afectados, y a continuación ajuste LFO Rate y LFO MOD.

*Consulte la figura del manual en inglés*

LFO pitch - Afinación del LFO

LFO filter - Filtro del LFO

LFO amp - Amplitud del LFO

Note-on - Activación de nota

## LFO RATE

La velocidad de los ciclos del LFO puede ajustarse entre -50 y +50.

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [LFO] para que el indicador del botón se apague. Ahora podrá definir el ajuste RATE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando LFO para ajustar la velocidad del LFO.

Si gira el mando hacia la derecha la oscilación será más rápida, y si lo gira hacia la izquierda será más lenta.



### **LFO MOD (Profundidad de modulación del LFO)**

La profundidad del efecto LFO puede ajustarse entre 0 y 127.

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [LFO] para que el indicador del botón se ilumine.  
Ahora puede definir el ajuste MOD.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando LFO para ajustar la profundidad de modulación del LFO.  
Si gira el mando hacia la derecha, el efecto LFO aumentará. Con un ajuste "0" el LFO no tendrá ningún efecto.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si los ajustes LFO PITCH, LFO FILTER y LFO AMP son "0", no se aplicará ningún efecto LFO aunque aumente el valor de este parámetro LFO MOD.

### **Cambiar el timbre (Filter)**

Es posible modificar el timbre cambiando el ajuste de filtro. Los filtros del MC-303 son del tipo conocido como Filtro Pasa Bajos, que dejan pasar sólo las frecuencias inferiores a una frecuencia especificada. Esta frecuencia se conoce como frecuencia de corte. Cambiando la frecuencia de corte el sonido puede ser más brillante o más apagado. El cambio en el tiempo de la frecuencia de corte está controlado por la envolvente. Ajustando el filtro y la envolvente es posible crear sonidos con movimiento y expresión.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*level - nivel*  
*frequency - frecuencia*  
*low pass filter - filtro pasa bajos*

### **CUTOFF (Frecuencia de corte)**

Ajusta el valor de la frecuencia de corte entre -50 y +50. Si aumenta la frecuencia de corte pasarán más armónicos, con lo que el sonido será más brillante. Si baja la frecuencia de corte pasarán menos armónicos y el sonido será más apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*level - nivel*  
*frequency - frecuencia*  
*Cutoff Frequency - frecuencia de corte*

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.  
Si no está apagado, pulse el botón para apagar el indicador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el mando CUTOFF para ajustar la frecuencia de corte.  
Si gira el mando hacia la derecha la frecuencia de corte aumentará, y si lo gira hacia la izquierda bajará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* En algunos Tones, al aumentar la frecuencia de corte no se producirá ningún cambio audible.

### **RESONANCE (Resonancia)**

Ajusta los armónicos cercanos a la frecuencia de corte entre -50 y +50.

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.  
Si no está apagado, pulse el botón para apagar el indicador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el mando RESONANCE para ajustar el valor de la resonancia.  
Si gira el mando hacia la derecha la resonancia aumentará, y se oirá un sonido más característico.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* En algunos Tones, al aumentar la resonancia no se producirá ningún cambio audible.

**Cambiar los aspectos del sonido variables en el tiempo (Envelope)**

El volumen de un instrumento musical cambia en el tiempo desde el momento en que empieza el sonido hasta el momento en que desaparece. La siguiente figura muestra este cambio en forma de gráfica. La forma de este cambio es diferente para cada instrumento, y es un factor importante para distinguir el sonido de un instrumento del de otro. Esta forma se conoce como “envolvente”.

La envolvente de un instrumento musical también se ve afectada por la forma de tocar. En el MC-303 es posible ajustar la fuerza con que empieza a sonar un instrumento ajustando el Tiempo de Ataque de la envolvente. Ajustando los parámetros de la envolvente es posible simular las características de una gran variedad de instrumentos musicales.

La forma de la envolvente ajustada también puede afectar a la frecuencia de corte del filtro.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>level</i>	- nivel
<i>Note-on</i>	- Activación de nota
<i>Note-off</i>	- Desactivación de nota
<i>Attack Time</i>	- Tiempo de Ataque
<i>Decay Time</i>	- Tiempo de Caída
<i>Sustain Level</i>	- Nivel de Sustain
<i>Release Time</i>	- Tiempo de Desvanecimiento

\* En algunos Tones, al ajustar los tiempos de la envolvente no se producirá ningún cambio audible.

**ENVELOPE ATTACK (Tiempo de ataque de la envolvente)**

Ajusta la fuerza del ataque entre -50 y +50.

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [ENVELOPE] para que se apague el indicador del botón. Ahora puede definir el ajuste ATTACK.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando ENVELOPE para ajustar el Tiempo de Ataque. Si gira el mando hacia la derecha el ataque será más suave, mientras que si lo gira a la izquierda se producirá un ataque más fuerte.

*Consulte la figura del manual en inglés*

**ENVELOPE DECAY (Tiempo de caída de la envolvente)**

Ajusta el tiempo entre el final del ataque y el momento en que se llega al nivel de sustain (el Tiempo de Caída) entre -50 y +50.

\* En algunos Tones (tipo piano y guitarra), el Nivel de Sustain es “0”.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>level</i>	- nivel
<i>Note-on</i>	- Activación de nota
<i>Note-off</i>	- Desactivación de nota

1. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [ENVELOPE] para que se ilumine el indicador del botón. Ahora puede definir el ajuste DECAY.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando ENVELOPE para ajustar el Tiempo de Caída. Si gira el mando hacia la derecha el tiempo necesario para llegar el Nivel de Sustain será más largo, mientras que si lo gira a la izquierda será más corto.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **ENVELOPE RELEASE (Tiempo de desvanecimiento de la envolvente)**

Ajusta el tiempo desde el momento en que suelta la tecla hasta que el sonido desaparece (el Tiempo de Desvanecimiento) entre -50 y +50.

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.



*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el mando RELEASE para ajustar el Tiempo de Desvanecimiento.

Si gira el mando hacia la derecha el desvanecimiento será más largo, mientras que si lo gira hacia la izquierda el desvanecimiento será más rápido.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Parámetros ajustados mediante los menús**

Cuando se encuentre en la pantalla de ajuste de parámetros de Parte también podrá utilizar SELECT [] [] para seleccionar la Parte que desee editar (además de utilizar los botones PART para seleccionar la Parte).

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Rhythm Part - Parte de Percusión*  
*Part - Parte*

### **LFO WAVE (Forma de onda del LFO)**

Selecciona la forma de onda del LFO.

*Consulte la figura del manual en inglés*

**SINE:** Una onda sinusoidal. Utilícela para aplicar efectos como vibrato.

**RANDOM 1, 2:** Son formas de onda en que el nivel cambia de manera aleatoria, y son útiles para efectos de sonido.

**SQUARE:** Una onda cuadrada. Puede utilizarla para efectos de sonido, etc.

**SAW:** Una onda en forma de dientes de sierra. Puede utilizarla para efectos de sonido, etc.

**TRIANGLE:** Una onda triangular. Muy adecuada para efectos de vibrato, etc.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [9] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Forma de Onda del LFO.

La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para seleccionar la forma de onda.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajustes pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **LFO PITCH (Profundidad de modulación de la afinación del LFO)**

Este parámetro ajusta (entre 0 y 127) la profundidad del efecto de vibrato que se aplicará al ajustar LFO MOD (profundidad de modulación del LFO). Los ajustes más altos producirán un efecto de vibrato más profundo al aumentar la profundidad del LFO. Con un ajuste "0" no se producirá ningún efecto de vibrato.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [10] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Profundidad de Modulación de la Afinación del LFO.

La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor de la Profundidad de Modulación de la Afinación del LFO.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **LFO FILTER (Profundidad de modulación del filtro del LFO)**

Este parámetro ajusta (entre 0 y 127) la profundidad del efecto wah que se producirá al ajustar LFO MOD (profundidad de modulación del LFO). Los ajustes más altos producirán un efecto wah más intenso cuando aumente la profundidad del LFO. Con un ajuste "0" no se producirá ningún efecto wah.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [11] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Profundidad de Modulación del Filtro del LFO.

La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor de la Profundidad de Modulación del Filtro del LFO.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **LFO AMP (Profundidad de modulación de la amplitud del LFO)**

Este parámetro ajusta (entre 0 y 127) la profundidad del efecto de tremolo que se producirá al ajustar LFO MOD (profundidad de modulación del LFO). Los ajustes más altos producirán un efecto de tremolo más profundo al aumentar la profundidad del LFO. Con un ajuste "0" no se aplicará ningún efecto de tremolo.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [12] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Profundidad de Modulación de la Amplitud del LFO.

La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor de la Profundidad de Modulación de la Amplitud del LFO.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **BEND RANGE (Gama de bend)**

Es posible ajustar la gama de bend para cada parte entre 0 y 24. Si ha conectado un teclado MIDI podrá utilizar su palanca o rueda de pitch bend para transmitir mensajes de Pitch Bend, con lo que cambiará la afinación. El ajuste de Gama de Bend define el cambio máximo en la afinación que se producirá en respuesta a tales mensajes. Con un ajuste m12, el cambio máximo será de 1 octava. Con un ajuste m24 el cambio máximo será de 2 octavas. Con un ajuste "0", los mensajes de Pitch Bend recibidos no afectarán a la afinación.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [13] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Gama de Bend. La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor de la Gama de Bend.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **OUT ASSIGN (Asignación de la salida)**

Gama de ajuste: INT/EXT

Este ajuste determina el destino de la salida para la información musical de cada Parte. Normalmente todas las Partes están ajustadas a "INT", con lo que la información musical proveniente del secuenciador se enviará a la fuente de sonido propia del MC-303. Con el ajuste "EXT", la información musical de la Parte no se enviará a la fuente de sonido interna, sino que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Por ejemplo, si desea utilizar el MC-303 con un sampler como el MS-1, puede definir el ajuste de Asignación de Salida de una de las Partes a "EXT". Con ello podrá tocar directamente el MS-1 desde los botones del teclado del MC-303, o controlar el MS-1 con la información musical reproducida desde el secuenciador. Encontrará los detalles acerca de la utilización del MS-1 junto con el MC-303 en "Controlar el MS-1" (p.76).

<i>Rhythm Part</i>	<i>Parte de Percusión</i>
<i>Part</i>	<i>Parte</i>
<i>Output Assign</i>	<i>Asignación de Salida</i>
<i>Sequencer section</i>	<i>Secuenciador</i>
<i>Sound source section</i>	<i>Fuente de sonido</i>

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [14] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Asignación de Salida.

La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor de la Asignación de Salida.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

La información musical de las Partes ajustadas a “EXT” se transmitirá en forma de mensajes MIDI a un aparato externo a través del conector MIDI OUT. En este momento, cada Parte se transmitirá por un canal MIDI diferente.

La siguiente tabla muestra el canal MIDI por el que se transmite la información musical de cada Parte.

Parte R: canal 10  
Parte 1: canal 1  
Parte 2: canal 2  
Parte 3: canal 3  
Parte 4: canal 4  
Parte 5: canal 5  
Parte 6: canal 6  
Parte 7: canal 7

## Utilizar los mandos para cambiar el sonido a tiempo real (Realtime Modify)

Los parámetros de Parte que pueden modificarse utilizando los mandos pueden ajustarse libremente incluso durante la reproducción de un patrón. La posibilidad de utilizar los mandos para cambiar el sonido a tiempo real es conocida como “Realtime Modify”. Esto es especialmente útil para interpretaciones en vivo.

1. Seleccione un patrón y reproduzcalo.
2. Utilice [PART SELECT] y los botones PART para seleccionar la Parte cuyo sonido desee modificar.
3. Utilice los mandos para modificar el sonido.  
El indicador REALTIME MODIFY se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Es posible utilizar [PART SELECT] y los botones PART incluso durante la reproducción para seleccionar la Parte para la modificación a tiempo real.

Al cambiar a una Parte diferente para la modificación a tiempo real, o al cambiar a un Patrón diferente, el indicador REALTIME MODIFY se apagará.

La información generada al utilizar los mandos se conoce como “información de modificación”, y puede grabarse en un patrón de usuario. Consulte los detalles en “Grabar movimientos de los mandos” (p.48).

Si utiliza la función de modificación a tiempo real mientras reproduce una Parte para la que ya ha grabado información de modificación, los movimientos de los mandos tendrán prioridad y la información de modificación grabada en la información musical de la Parte se ignorará y no se transmitirá a la fuente de sonido. (Los mensajes de nota de la información musical se transmitirán independientemente de los movimientos de los mandos.) Si se cancela la información de modificación de la información musical, el indicador del botón PART de la Parte parpadeará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Musical data of Part 1</i>	- Información musical de la Parte 1
<i>Note data</i>	- Información de nota
<i>Modify data</i>	- Información de modificación
<i>Sound source section canceled</i>	- Fuente de sonido cancelado
<i>Realtime Modify begins</i>	- Se inicia la Modificación a Tiempo Real
<i>Modify data from knob movements</i>	- Información de modificación a partir de movimientos de los mandos

Con las siguientes operaciones el indicador REALTIME MODIFY se apaga, y la información de modificación de la información musical vuelve a transmitirse a la fuente de sonido.

Pulsar un botón PART intermitente de nuevo para que el indicador se ilumine.

Volver al principio de un patrón, o cambiar a un patrón diferente.

- \* Cada mando dispone de 11 puntos de cambio. Al desplazar el mando más allá de un punto de cambio, la información de modificación de la información musical se cancelará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Switch point</i>	- Punto de cambio
<i>Modify data is cancelled</i>	- La información de modificación se cancela

## Efectos

El MC-303 dispone de dos sistemas de efectos, retardo/reverberación y flanger/chorus. Para cada efecto es posible realizar ajustes como el tipo, la frecuencia y el tiempo. También es posible ajustar los niveles de efecto generales para todas las Partes, así como niveles de efecto individuales para cada Parte.

### Retardo/Reverberación

El retardo es un efecto que retarda el sonido para crear ecos. La reverberación es un efecto que añade reverberancias al sonido, produciendo la profundidad y amplitud acústicas características de una interpretación en una sala de conciertos.

#### Seleccionar el tipo de retardo/reverberación (Tipo de Retardo/Reverberación)

Es posible seleccionar uno de los 8 tipos siguientes de retardo/reverberación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Room 1-3: Estas reverberaciones simulan la acústica de una habitación, produciendo una reverberación definida y amplia.

Hall 1, 2: Estas reverberaciones simulan la acústica de una sala de conciertos, con un espacio acústico más amplio que los tipos Room.

Plate: Simula la reverberación de una lámina (un aparato que utiliza la vibración de una lámina metálica).

Delay: Éste es un retardo convencional que produce un efecto de eco.

Panning Delay: Éste es un retardo especial en el que el sonido retardado cambia entre derecha e izquierda. Es efectivo si escucha en estéreo.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [5] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste del Tipo de Retardo/Reverberación.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para seleccionar el tipo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Al cambiar el Tipo de Retardo/Reverberación, otros parámetros además del Nivel de Retardo/Reverberación de Parte se ajustarán de manera automática a los valores más adecuados. Al realizar ajustes para retardo/reverberación, en primer lugar debe seleccionar el Tipo de Retardo/Reverberación. A continuación utilice los mandos del panel para ajustar el Tiempo de Retardo/Reverberación, el Nivel de Retardo/Reverberación, etc., para ajustar el efecto a sus preferencias.

Si lo desea, también es posible realizar ajustes más precisos (p.32).

<Confirmar el ajuste numérico de un mando>

Normalmente, el valor del ajuste de un parámetro no aparece al utilizar un mando del panel para modificarlo. Si desea confirmar el valor numérico de un parámetro al editarlo, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] mientras gira el mando.

#### Ajustar el tiempo de retardo/reverberación (Tiempo de Retardo/Reverberación)

Si selecciona un efecto de retardo, este parámetro ajusta el tiempo entre el sonido original y el sonido retardado (Tiempo de Retardo: 0-127). Si selecciona un efecto de reverberación, este parámetro ajusta la longitud de la reverberación (Tiempo de Reverberación: 0-127). Cuanto más alto es el valor más largo es el retardo (reverberación).

1. Pulse [EFFECT] para que se apague el indicador del botón.

Ahora puede realizar ajustes para DELAY/REVERB.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando TIME/RATE para ajustar el tiempo de retardo/reverberación. Gire el mando a la derecha para aumentar el tiempo de retardo/reverberación. Gire el mando a la izquierda para reducir el tiempo de retardo/reverberación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Ajustar el nivel general de retardo/reverberación (Nivel de Retardo/Reverberación)**

Es posible ajustar el volumen general del sonido del efecto entre 0 y 127. Cuanto mayor es el valor más alto es el volumen del efecto.

1. Pulse [EFFECT] para que se apague el indicador del botón. Ahora puede realizar ajustes para DELAY/REVERB.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando EFX LEVEL para ajustar el nivel de retardo/reverberación. Si gira el mando hacia la derecha el efecto sonará más alto. Si gira el mando hacia la izquierda el efecto será más suave.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Ajustar el sonido de retardo/reverberación para cada Parte (Nivel de Retardo/Reverberación de Parte)**

Es posible ajustar el nivel de efecto de cada Parte entre 0 y 127. Cuanto mayor sea el valor más alto sonará el efecto. Mientras se encuentre en la pantalla de selección podrá seleccionar la Parte a editar utilizando los botones PART o SELECT [↩] [↪].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Rhythm Part    Parte de Percusión  
Part            Parte

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [6] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste del Nivel de Retardo/Reverberación de Parte. La Parte para la que realice el ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si el ajuste general de Nivel de Retardo/Reverberación es "0", no podrá oírse ningún efecto al aumentar los ajustes de Nivel de Retardo/Reverberación de Parte.



## Realizar ajustes precisos

Normalmente realizará los ajustes de retardo/reverberación ajustando “Tipo de Retardo/Reverberación”, “Tiempo de Retardo/Reverberación”, “Nivel de Retardo/Reverberación” y “Nivel de Retardo/Reverberación de Parte”. No obstante, ajustando los siguientes parámetros podrá añadir variaciones adicionales a los efectos

### REVERB CHARACTER (Carácter de la reverberación)

Seleccione uno de los 8 ajustes para determinar el tipo básico de retardo/reverberación. 0-5 son tipos de reverberación y 6-7 son tipos de retardo.

### REVERB Pre-LPF (Filtro pasa bajos previo de la reverberación)

Aplica un filtro pasa bajos al sonido enviado a la reverberación, atenuando las frecuencias altas. Especifique la cantidad de atenuación entre 0 y 7. Cuanto más alto es el valor mayor es la atenuación de las frecuencias altas, con lo que la reverberación es más suave.

### REVERB DELAY FEEDBACK (Feedback de retardo de la reverberación)



Este parámetro está disponible cuando el Carácter de la Reverberación está ajustado a 6 ó 7 y el Tipo de Reverberación está ajustado a Delay o Panning Delay. Este parámetro ajusta la cantidad de repeticiones de retardo entre 0 y 127. Cuanto más alto sea el valor más repeticiones de retardo se producirán.

### REVERB Pre-DELAY TIME (Tiempo de preretardo de la reverberación)

Especifica el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oirán las últimas reverberaciones (el Tiempo de Preretardo) entre 0 y 127 ms. Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo de preretardo, con lo que el espacio acústico parecerá mayor.

### REVERB SEND LEVEL TO CHORUS (Nivel de envío de chorus a reverberación)

Ajusta la cantidad de sonido de reverberación que se enviará al chorus, con un valor entre 0 y 127. Cuanto más alto sea el valor más cantidad de sonido se enviará.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [5] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste del Tipo de Retardo/Reverberación.
2. Utilice SELECT [] [] para acceder a la pantalla de parámetros. Pulse repetidamente los botones para acceder a la pantalla de ajuste del parámetro deseado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Delay/reverb type</i>	- <i>Tipo de retardo/reverberación</i>
<i>Reverb character</i>	- <i>Carácter de la reverberación</i>
<i>Reverb pre-LPF</i>	- <i>Filtro pasa bajos previo de la reverberación</i>
<i>Reverb/delay feedback</i>	- <i>Feedback de retardo/reverberación</i>
<i>Reverb pre-delay time</i>	- <i>Tiempo de preretardo de la reverberación</i>
<i>Reverb send level to chorus</i>	- <i>Nivel de envío de reverberación a chorus</i>

3. Gire el dial VALUE para ajustar el valor del parámetro.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Para salir de la pantalla de ajustes pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Flanger/Chorus

El efecto flanger añade una resonancia metálica al sonido para producir un carácter único. El efecto chorus añade profundidad y riqueza al sonido.

### Seleccionar el tipo de flanger/chorus (Tipo de Flanger/Chorus)

Seleccione el tipo de efecto flanger/chorus básico entre los 8 siguientes.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Chorus 1-4: Éstos son efectos chorus convencionales, que añaden amplitud y profundidad al sonido.

Feedback Chorus: Éste es un chorus con un efecto tipo flanger, que produce un sonido más suave.

Flanger: Produce un efecto que recuerda el sonido de un avión a reacción despegando y aterrizando.

Short Delay: Éste es un retardo con un tiempo de retardo corto.

Short Delay (FB): Éste es un retardo con un tiempo de retardo corto y muchas repeticiones.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [7] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste del Tipo de Flanger/Chorus.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para seleccionar el tipo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Al cambiar el Tipo de Flanger/Chorus, algunos parámetros, además del Nivel de Flanger/Chorus de Parte, se ajustan de manera automática a los valores óptimos. Cuando realice ajustes de flanger/chorus debe seleccionar siempre en primer lugar el Tipo de Flanger/Chorus. A continuación utilice los mandos del panel para ajustar la Frecuencia de Flanger/Chorus, el Nivel de Flanger/Chorus, etc., para adecuar el sonido a sus preferencias.

Si lo desea, también es posible realizar ajustes más precisos (p.34).

<Confirmar el ajuste numérico de un mando>

Normalmente, el valor del ajuste de un parámetro no aparece al utilizar un mando del panel para modificarlo. Si desea confirmar el valor numérico de un parámetro al editarlo, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] mientras gira el mando.

Por ejemplo, si desea confirmar el ajuste numérico de la frecuencia de corte, haga lo siguiente.

### **Ajustar la velocidad de modulación (Frecuencia de Flanger/Chorus)**

Ajuste la velocidad de modulación (frecuencia) del efecto entre 0 y 127. Cuanto más alto sea el valor más rápida será la modulación.

1. Pulse [EFFECT] para que se ilumine el indicador del botón.

Ahora podrá realizar ajustes para FLANGER/CHORUS.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Compruebe que el indicador [FUNC] esté apagado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando TIME/RATE para ajustar la Frecuencia de Flanger/Chorus.

Si gira el mando hacia la derecha la modulación será más rápida. Si gira el mando hacia la izquierda la modulación será más lenta.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Ajustar el sonido general de flanger/chorus (Nivel de Flanger/Chorus)**

Ajusta la cantidad general de efecto entre 0 y 127. Cuanto más alto sea el valor más aumentará el efecto.

1. Pulse [EFFECT] para que se ilumine el indicador del botón.

Ahora podrá realizar ajustes en FLANGER/CHORUS.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [FUNC] para que parpadee el indicador del botón.



*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando EFX LEVEL para ajustar el Nivel de Flanger/Chorus.

Si gira el mando hacia la derecha aumentará el efecto. Si gira el mando hacia la izquierda el efecto será menor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Ajustar el sonido de flanger/chorus para cada Parte (Nivel de Flanger/Chorus de Parte)**

Ajusta la cantidad de efecto para cada Parte entre 0 y 127. Cuanto más alto es el valor mayor es el efecto. En la pantalla de ajuste es posible seleccionar la Parte a editar utilizando los botones PART o SELECT [] [].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Rhythm Part - Parte de Percusión

Part - Parte

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [8] del teclado para acceder a la pantalla de ajustes de Nivel de Flanger/Chorus de Parte.

La Parte que ajuste aparecerá en la pantalla CURRENT, y el ajuste actual aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar el valor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si el Nivel de Flanger/Chorus General está ajustado a "0", no se producirá ningún efecto aunque aumente los Niveles de Flanger/Chorus de Parte.

### **Realizar ajustes precisos**

Normalmente realizará los ajustes de flanger/chorus ajustando "Tipo de Flanger/Chorus", "Tiempo de Flanger/Chorus", "Nivel de Flanger/Chorus" y "Nivel de Flanger/Chorus de Parte". No obstante, ajustando los siguientes parámetros podrá añadir variaciones adicionales a los efectos

#### **CHORUS Pre-LPF (Filtro pasa bajos previo de chorus)**

Aplica un filtro pasa bajos al sonido enviado al chorus, atenuando las frecuencias altas. Especifique la cantidad de atenuación entre 0 y 7. Cuanto más alto es el valor mayor es la atenuación de las frecuencias altas, con lo que el chorus es más suave.

#### **CHORUS FEEDBACK (Nivel de feedback de chorus)**

Ajusta el nivel (0-127) del sonido de chorus que se devuelve a la entrada de chorus. Utilizando el feedback puede conseguirse un efecto chorus más denso. Cuanto más alto sea el valor mayor será el nivel de feedback.

#### **CHORUS DELAY TIME (Tiempo de retardo de chorus)**

Ajusta el tiempo de retardo (0-127) utilizado por el efecto chorus. Cuanto más alto sea el valor más se desviará progresivamente la afinación.

#### **CHORUS DEPTH (Profundidad de chorus)**

Ajusta la profundidad de modulación (0-127) del sonido de chorus. Cuanto más alto sea el valor más profunda será la modulación.

#### **CHORUS SEND LEVEL TO REVERB (Nivel de envío de reverberación a chorus)**

Ajusta la cantidad de sonido de chorus que se enviará a la reverberación. Cuanto más alto sea el valor más cantidad de chorus se enviará a la reverberación.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [7] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste del Tipo de Flanger/Chorus.
2. Utilice SELECT [↺] [↻] para pasar por las diferentes pantallas de parámetros. Pulse repetidamente los botones para acceder a la pantalla de ajuste del parámetro deseado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Flanger/chorus type	- Tipo de flanger/chorus
Chorus pre-LPF	- Filtro pasa bajos previo de chorus
Chorus feedback	- Feedback de chorus
Chorus delay time	- Tiempo de retardo de chorus
Chorus depth	- Profundidad de chorus
Chorus send level to reverb	- Nivel de envío de chorus a reverberación

3. Gire el dial VALUE para ajustar el valor del parámetro.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Para salir de la pantalla de ajustes pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## **Guardar ajustes de parte en un patrón (Escritura de Configuración de Patrón)**

Los siguientes parámetros ajustados para cada Parte junto con el tempo estándar del patrón se conocen colectivamente como Parámetros de Configuración. Los parámetros de configuración se guardan en cada patrón como información de configuración del patrón. Al seleccionar un patrón, la información de configuración del patrón se envía a las partes. Los ajustes de los parámetros de configuración editados pueden guardarse en patrones de usuario.

- Banco/número de Tone para las Partes 1-7 (p.21)
- Número de grupo de percusión asignado a la Parte de Percusión (p.21)
- Parámetros de Parte (p.21)
- Niveles de Retardo/Reverberación de Parte (p.31)
- Niveles de Flanger/Chorus de Parte (p.34)
- Ajustes de enmudecimiento para cada Parte (p.16)
- Ajustes de Enmudecimiento de Percusión (p.16)

1. Seleccione un patrón.

Si desea modificar la información de configuración de un patrón predefinido, en primer lugar deberá copiar este patrón en un patrón de usuario (p.61), y a continuación seleccionar este patrón de usuario. No es posible modificar la información de configuración de un patrón de variación.

2. Seleccione la parte que desee editar.
3. Edite los parámetros de configuración.
4. Si es necesario, modifique el tempo estándar del patrón (p.15).
5. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [15] del teclado para acceder a la pantalla de Escritura de Configuración de Patrón. La pantalla le pedirá confirmación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Pulse [ENTER], y los parámetros de configuración de todas las Partes se escribirán a la vez.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

Una vez se haya escrito la información volverá a la pantalla normal.

Si especifica el siguiente patrón mientras se está reproduciendo un patrón, y si la Parte actual del patrón especificado no contiene información de interpretación, la información de configuración de la Parte no se transmitirá aunque empiece a sonar el siguiente patrón especificado.

## Capítulo 4. Reproducir frases desde el teclado (RPS)

---

RPS (Secuencia de Frase a Tiempo Real) es una función que permite reproducir la información musical de una Parte de un Patrón pulsando un botón específico del teclado. Es posible reproducir varias frases pulsando diferentes botones. Puede utilizar la función RPS para reproducir frases incluso durante la reproducción de un patrón, por lo que esta función es una herramienta muy efectiva para las interpretaciones en vivo.

Por ejemplo, si registra una frase de relleno de percusión de una frase con la función RPS, podrá tocar este relleno pulsando simplemente un botón del teclado, aunque la frase de la que haya tomado el relleno no se esté reproduciendo.

### Utilizar RPS para reproducir una frase



En el MC-303, un grupo de frases asignadas a los 16 botones del teclado se conoce como “Grupo RPS”. El MC-303 dispone de 30 grupos RPS, y es posible cambiar entre ellos incluso durante la reproducción de un patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Pattern A12 (phrase from Part 5) - Patrón A12 (frase de la Parte 5)*  
*RPS set (1-30) - Grupo RPS (1-30)*

Existen dos tipos de frases; las que utilizan las Partes 1-7 y las que utilizan la Parte de Percusión. Pueden reproducirse hasta 8 frases de manera simultánea, incluso durante la reproducción de un patrón. Las frases que utilicen la Parte de Percusión se reproducirán utilizando el Tone de la Parte de Percusión del patrón seleccionado actualmente.

\* No es posible reproducir frases RPS desde un teclado MIDI.

1. Utilice SELECT [] [] para que se ilumine el indicador RPS SET.  
El número del grupo RPS seleccionado actualmente aparecerá en la pantalla NEXT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [RPS SET] para que se ilumine el indicador del botón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el dial VALUE para seleccionar un grupo RPS (1-30).  
Cuando el indicador [RPS SET] está iluminado también es posible utilizar OCTAVE [+][-] para seleccionar el grupo RPS..

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse un botón del teclado para reproducir una frase. La frase se reproducirá mientras mantenga pulsado el botón del teclado.

### Registrar frases en un grupo RPS

Es posible volver a registrar las frases registradas en un grupo RPS. Es aconsejable reunir las frases preferidas o que utilice con más frecuencia en un único grupo RPS. A continuación explicamos la manera de registrar la frase de la Parte 5 del patrón A02 en un grupo RPS.

Antes de empezar, seleccione el grupo RPS en el que desee registrar la frase.

1. Seleccione el patrón A02 (p.14).
2. Utilice [PART MUTE] y los botones PART para enmudecer todas las Partes excepto la Parte 5.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Compruebe que el indicador [RPS SET] esté iluminado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Mantenga pulsado el botón [RPS SET], y pulse el botón del teclado en el que desee registrar la frase.  
La frase se registrará en el botón del teclado que haya pulsado.

La siguiente pantalla muestra el ejemplo de registrar la frase de la Parte 5 del patrón A02 en el botón del teclado [5].

### *Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Es posible registrar frases incluso durante la reproducción de un patrón.
- \* Cada botón del teclado no registra la información musical de la frase, sino simplemente la información que indica la Parte de la frase de la que debe leerse la información. Si registra una frase de un patrón de usuario en un botón del teclado y más adelante modifica el contenido de la información musical de este patrón de usuario, la frase reflejará estas modificaciones al reproducirla con la función RPS. Por ejemplo, si borra la información musical de una Parte que contiene una frase registrada, no se oirá ningún sonido al reproducir esta frase con la función RPS.
- \* No es posible registrar dos o más frases de Parte en un único botón del teclado. En estos casos, la pantalla visualizará el siguiente mensaje.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Los bancos E-I contienen los patrones divididos para su utilización con la función RPS. Las frases de estos patrones pueden registrarse como rellenos, etc.
- \* Las frases de un Patrón de Variación (bancos L-Q) no pueden registrarse con la función RPS.

#### <Notas para la utilización de RPS>

- \* Al reproducir una frase registrada con RPS, los ajustes de los parámetros de parte como la Frecuencia de Corte y la Resonancia no se aplican. Si utiliza la función RPS para registrar una frase de una Parte que utiliza estos parámetros para crear el sonido, la reproducción RPS puede ser diferente de la frase original, según los ajustes de los parámetros. Si utiliza la función RPS para registrar una Frase de Percusión, los ajustes de Enmudecimiento de Percusión se ignorarán al reproducir la frase.
- \* El MC-303 puede reproducir de manera simultánea hasta 8 frases, pero si intenta reproducir de manera simultánea frases con gran cantidad de información musical, la reproducción puede ser más lenta o las notas pueden interrumpirse. Si se encuentra en esta situación, reduzca el número de frases que se reproducen de manera simultánea.
- \* Si ajusta la Asignación de Salida (p.28) de una Parte a "EXT", la información musical de la Parte podrá utilizarse para hacer sonar una fuente de sonido MIDI externa. No obstante, la función RPS reproduce frases utilizando la fuente de sonido interna. Esto significa que si una frase de una Parte cuya Asignación de Salida está ajustada a "EXT" se registra en un Grupo RPS, esta información no hará sonar una fuente de sonido externa.

## Capítulo 5. Utilizar el arpeggiador

---

El arpeggiador del MC-303 permite producir arpeggios (acordes punteados) de manera automática simplemente manteniendo pulsado un acorde. Por ejemplo, si toca un acorde de Do mayor tal como se indica en la figura del teclado, se oirá un arpeggio de C3, E3, G3, E3, C3, E3, G3, E3, ....

*Consulte la figura del manual en inglés*

Ajustes de Estilo de Arpeggio: Negra, Gama de Octavas: 0

### Utilizar el arpeggiador

1. Compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Utilice [PART SELECT] y los botones PART para seleccionar la Parte en la que desee tocar un arpeggio.
3. Pulse [ARPEGGIO] para activar el arpeggiador. Cuando esté activado, el indicador del botón se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse el botón del teclado, y el sonido de la Parte se oirá en forma de arpeggio. Si ha conectado un teclado MIDI, el sonido de la parte seleccionada se oirá en forma de arpeggio cuando toque este teclado.

El tiempo del arpeggio se sincronizará con el tiempo de reproducción del patrón. Para cambiar la velocidad del arpeggio, consulte “Cambiar el tempo” (p.15).

Si ha conectado un pedal interruptor (opcional) y el ajuste de Sistema “Asignación de Pedal” (p.72) está ajustado a “HOLD”, al tocar un acorde con el pedal pulsado el arpeggio continuará sonando incluso después de soltar las teclas. Para tocar otro acorde debe soltar el pedal y a continuación tocar el siguiente acorde manteniendo de nuevo el pedal pulsado.

### Crear un patrón de reproducción de arpeggio

Existen un total de 6 parámetros que puede ajustar para controlar los arpeggios, pero el “Estilo de Arpeggio” es el más importante. El patrón de reproducción del arpeggio está determinado básicamente por este parámetro.

Al seleccionar un estilo de arpeggio se ajustan de manera automática los valores óptimos para los parámetros “Acento”, “Motivo”, “Patrón de Tiempo” y “Temporización de los tiempos fuertes”. Al realizar ajustes para los arpeggios, en primer lugar debe seleccionar el Estilo de Arpeggio. A continuación utilice los mandos del panel para ajustar Accent Rate y Octave Range, etc. para crear el patrón de reproducción.

Si lo desea, es posible realizar ajustes adicionales (p.40). Los ajustes de arpeggio modificados pueden guardarse de manera independiente para cada grupo de patrones. Consulte los detalles en “Guardar ajustes de arpeggio en un Grupo de Patrones (Escritura de Grupo de Patrones)” (p.18).

\* Las posibles selecciones para “Motivo” y “Patrón de Tiempo” dependerán del estilo de arpeggio seleccionado.

<Confirmar el ajuste numérico de un mando>

Normalmente, el valor del ajuste de un parámetro no aparece al utilizar un mando del panel para modificarlo. Si desea confirmar el valor numérico de un parámetro al editarlo, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] mientras gira el mando.

Por ejemplo, si desea confirmar el ajuste numérico de la frecuencia de corte, haga lo siguiente.

### Seleccionar el estilo de arpeggio (Arpeggio Style)

Determina el estilo básico del arpeggio. Puede seleccionar uno de los 34 tipos siguientes.

1/4: Ritmo dividido en intervalos de negra

1/6: Ritmo dividido en intervalos de tresillo de negra

1/8: Ritmo dividido en intervalos de corchea

1/12: Ritmo dividido en intervalos de tresillo de corchea

1/16: Ritmo dividido en intervalos de semicorchea

1/32: Ritmo dividido en intervalos de fusa

PORTAMENTO: Un estilo que utiliza el efecto de portamento

GLISSANDO: Estilo glissando

SEQUENCE A-C: Estilos secuenciales tipo patrón

ECHO: Estilo con eco

SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS: Estilos adecuados para tocar partes de bajo

RHYTHM GTR 1-5: Estilos de guitarra rítmica. Los estilos 2-5 son efectivos si se sostienen 3-4 notas

3FINGER: Estilo de guitarra de 3 dedos

STRUMMING GTR: Estilo que simula acordes hacia arriba (abajo) en una guitarra. Efectivo si se sostienen 5-6 notas

PIANO BACKING, CLAVICHORD: Estilos de acompañamiento de piano

WALTZ, SWING WALTZ: Estilos de tres tiempos

REGGAE: Estilo reggae. Efectivo si se sostienen 3 notas

PERCUSSION: Estilo efectivo para instrumentos de percusión

HARP: Estilo característico de una interpretación al arpa

SHAMISEN: Estilo característico de una interpretación al shamisen

BOUND BALL: Estilo que imita a una pelota que rebota

RANDOM: Las notas sonarán en un orden aleatorio

LIMITLESS: Los cuatro parámetros “Accent Rate”, “Octave Range”, “Beat Pattern” y “Shuffle Rate” se permutarán sin límite.

*Consulte la figura del manual en inglés*

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [1] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de arpeggio. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para seleccionar el estilo.

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

Mientras mantenga pulsado [ARPEGGIO], el estilo seleccionado actualmente aparecerá en la pantalla. En este momento puede utilizar el dial VALUE para cambiar el estilo. Ésta es una manera muy útil de cambiar el estilo durante una interpretación.

## **Añadir expresión al arpeggio (Accent Rate)**

Modificando la fuerza de los acentos y las longitudes de las notas podrá cambiar la expresividad del arpeggio. Este ajuste puede estar entre 0 y 100.

1. Gire el mando ACCENT RATE para ajustar este parámetro. Si gira el mando hacia la derecha la expresividad será más intensa.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## **Cambiar la gama de afinaciones de un arpeggio (Octave Range)**

Este parámetro ajusta la gama de afinaciones del arpeggio en octavas (-3 - +3)

1. Pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*



2. Gire el mando OCTAVE RANGE para ajustar la gama de octavas.

Si gira el mando hacia la derecha el arpeggio sonará con notas más agudas a partir del área en que pulse el acorde.

Si gira el mando hacia la izquierda el arpeggio sonará con notas más graves a partir del área en que pulse el acorde.



*Consulte la figura del manual en inglés*

Si desea que el arpeggio utilice sólo las notas que pulsa, coloque el mando en la posición 0.

## Realizar ajustes precisos

Normalmente realizará los ajustes para arpeggios utilizando los 3 parámetros “Arpeggio Style”, “Accent Rate” y “Octave Range”. No obstante, modificando los ajustes de los siguientes parámetros es posible crear patrones de arpeggio con variaciones adicionales.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [1] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de Estilo de Arpeggio.

2. Utilice SELECT [] [] para cambiar entre las diferentes pantallas de ajustes. Pulse repetidamente los botones para seleccionar la pantalla de ajuste del parámetro deseado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Arpeggio style - Estilo de arpeggio*

*Motif - Motivo*

*Beat pattern - Patrón de tiempo*

*Shuffle rate - Temporización de los tiempos fuertes*

3. Gire el dial VALUE para ajustar el valor del parámetro.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla de ajuste.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Secuencia de notas en el acorde (Motif)

Este ajuste determina la secuencia en la que sonarán las notas del acorde.

\* Los valores que podrá seleccionar dependerán del estilo de arpeggio actual. Consulte los detalles acerca de los posibles valores para cada estilo en “Lista de estilos de arpeggio” (p.98).

1 (SINGLE UP): Las notas sonarán una a una secuencialmente a partir de la nota más grave pulsada

2 (SINGLE DOWN): Las notas sonarán una a una secuencialmente a partir de la nota más aguda pulsada

3 (SINGLE UP&DN): Las notas sonarán una a una secuencialmente desde la nota más grave a la nota más aguda pulsadas, y a continuación desde la más aguda a la más grave

4 (SINGLE RANDOM): Las notas sonarán una a una en un orden aleatorio

5 (DUAL UP): Las notas sonarán de dos en dos a partir de la nota más grave pulsada

6 (DUAL DOWN): Las notas sonarán de dos en dos a partir de la nota más aguda pulsada

7 (DUAL UP&DN): Las notas sonarán de dos en dos desde la nota más grave a la nota más aguda pulsadas, y a continuación desde la más aguda a la más grave

8 (DUAL RANDOM): Las notas sonarán de dos en dos en un orden aleatorio

9 (NOTE ORDER): Las notas sonarán en el orden en que las haya pulsado. Pulsando las notas con la secuencia apropiada podrá crear líneas melódicas. Pueden recordarse hasta 128 notas.

10 (GLISSANDO): Las notas sonarán en intervalos de semitono, subiendo y bajando entre las notas más grave y más aguda pulsadas. Pulse sólo estas dos notas

11 (CHORD): Todas las notas pulsadas sonarán de manera simultánea

12-16 (BASS+CHORD 1-5): Sonará la nota más grave pulsada, y las demás sonarán como un acorde

17-24 (BASS+UP 1-8): Sonará la nota más grave pulsada, y las demás sonarán como un arpeggio

25-27 (BASS+RND 1-3): Sonará la nota más grave pulsada, y las demás sonarán en un orden aleatorio

28-33 (TOP+UP 1-6): Sonará la nota más aguda pulsada, y las demás sonarán como un arpeggio

34 (BASS+UP+TOP): Las notas más grave y más aguda que pulse y las demás notas sonarán por separado

## Patrón de tiempo (Beat Pattern)

Este ajuste determina el patrón de tiempo. Este ajuste cambia la posición de los acentos y la longitud de las notas para modificar el tiempo (ritmo).

\* Los valores disponibles dependerán del estilo de arpeggio seleccionado actualmente. Consulte los detalles acerca de los valores que podrá seleccionar para cada estilo en “lista de estilos de arpeggio” (p.98).

1: 1/4  
2: 1/6  
3: 1/8  
4: 1/12  
5-7: 1/16 1-3  
8-10: 1/32 1-3  
11-21: PORTA 1-11  
22-28: SEQ-A 1-7  
29-32: SEQ-B 1-4  
33, 34: SEQ-C 1-2  
35-37: ECHO 1-3  
38-53: MUTE 1-16  
54-61: STRUM 1-8  
62, 63: REGGAE 1, 2  
64, 65: REF 1, 2  
66-69: PERC 1-4  
70: WALKBS  
71: HARP  
72: BOUND  
73: RANDOM

Si ha seleccionado PORTA 1-8 como el patrón de tiempo, el parámetro de Parte Tiempo de Portamento (p.23) controlará el ataque del portamento. Ajuste el tiempo de portamento a un valor adecuado según el tempo de reproducción. (No es necesario activar Portamento.)

## Temporización de los tiempos fuertes (Shuffle Rate)

Este ajuste crea diversos ritmos modificando la temporización de las notas. El ajuste puede estar entre 50 y 90%. Con el ajuste 50% las notas estarán distribuidas de manera regular. Cuanto más alto sea el valor, las notas parecerán cada vez más notas con punto.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Con el ajuste 1 (1/4) de patrón de tiempo este efecto no se aplicará aunque aumente el valor de Shuffle Rate.

## Capítulo 6. Cambiar el ritmo de un patrón (Play Quantize)

Play Quantize aplica reglas concretas para alinear o desplazar la temporización del patrón que se reproduce. Esto no afecta al contenido de la información musical; sólo cambia la temporización de las notas del patrón que se reproduce.

El MC-303 dispone de tres tipos de cuantización, que puede utilizar según cada situación concreta. Aplicando Play Quantize a la Parte deseada durante la reproducción de un patrón es posible realizar ajustes de temporización muy precisos a tiempo real mientras escucha la música.

- \* La cuantización sólo afecta a los mensajes de nota (la temporización con que se pulsan y sueltan las teclas), y no afecta a los demás mensajes. Esto significa que si el patrón contiene mensajes que afectan al sonido a tiempo real, como Pitch Bend, la cuantización desplazará la temporización de las notas en relación a los demás mensajes, con lo que la reproducción puede no ser correcta. Cuando utilice la cuantización, compruebe que utiliza patrones sin mensajes para aplicar cambios a tiempo real en el sonido.

<Confirmar el ajuste numérico de un mando>

Normalmente, el valor del ajuste de un parámetro no aparece al utilizar un mando del panel para modificarlo. Si desea confirmar el valor numérico de un parámetro al editarlo, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] mientras gira el mando.

Por ejemplo, si desea confirmar el ajuste numérico de la frecuencia de corte, haga lo siguiente.

### Seleccionar la Parte para Play Quantize

Es posible aplicar Play Quantize a la reproducción de cualquier Parte especificada. Antes de aplicar Play Quantize seleccione la Parte a la que se aplicará.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [QUANTIZE SELECT] para que el indicador del botón parpadee.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART para la Parte a la que desee aplicar Play Quantize para que el indicador del botón se ilumine.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Si lo desea, puede seleccionar dos o más Partes.

### Corregir imprecisiones en el ritmo (Grid Quantize)

Grid Quantize es un tipo de cuantización que desplaza la temporización de las notas al intervalo de temporización especificado más próximo. Esta función se utiliza para eliminar imprecisiones en el ritmo, con lo que el patrón se reproduce con una temporización perfecta.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Grid Quantize hará que la temporización de la reproducción sea muy precisa, pero esto significa que se perderá el “toque” humano y que la interpretación será muy mecánica. Si desea conservar el espíritu de la interpretación original, ajuste la resolución a un valor muy pequeño o reduzca el valor de Fuerza.

### Especificar la resolución

El intervalo de temporización al que se cuantizarán las notas se conoce como Resolución. Las notas se desplazarán al intervalo más próximo según el valor de nota que especifique aquí. Ajuste este valor según la nota más corta del patrón.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [2] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de la Resolución. La pantalla mostrará el ajuste de resolución actual.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Utilice el dial VALUE para ajustar la Resolución.

Seleccione entre negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea y fusa.

Una resolución de nota negra aparece indicada como 96.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Quarter notes	- Negras	Sixteenth notes	- Semicorcheas
Quarter notes triplets	- Tresillos de negra	Sixteenth note triplets	- Tresillos de semicorchea
Eighth notes	- Corcheas	Thirty second notes	- Fusas
Eighth note triplets	- Tresillos de corchea		

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Aplicar Grid Quantize

1. Reproduzca el patrón que desee cuantizar.
2. Pulse [QUANTIZE] para que se ilumine el indicador GRID.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si mantiene pulsado el botón [QUANTIZE] mientras el indicador GRID está iluminado, la pantalla visualizará la resolución actual de Grid Quantize. En este momento puede girar el dial VALUE para modificar la resolución de Grid Quantize.
3. Se aplicará Grid Quantize a la información de reproducción según el ajuste de resolución.
  4. Gire el mando TIMING para ajustar la Fuerza (0-100%). El siguiente diagrama muestra el efecto cuando la resolución está ajustada a corchea.

*Consulte la figura del manual en inglés*

La Fuerza se refiere al grado de corrección que se aplicará a la temporización de la nota hacia el intervalo especificado por el ajuste de Resolución. Si gira el intervalo hacia la derecha la temporización estará más cerca del intervalo especificado. Con el ajuste "0%" no se corregirá la temporización.

## Añadir swing al ritmo (Shuffle Quantize)

Al aplicar Shuffle Quantize, la temporización de los tiempos fuertes del patrón se desplaza, creando un efecto de swing.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Especificar la resolución

Defina la Resolución para determinar el intervalo que se utilizará para ajustar la temporización. Entre el valor de la nota más corta del patrón.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [4] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de Shuffle Quantize.. La pantalla NEXT mostrará el ajuste de resolución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para ajustar la Resolución.  
Puede seleccionar entre tresillos de corchea o tresillos de semicorchea.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Eighth note triplets - Tresillos de corchea*  
*Sixteenth note triplets - Tresillos de semicorchea*

3. Para salir de la pantalla de ajuste pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Aplicar Shuffle Quantize

1. Reproduzca el patrón al que desee aplicar la cuantización.
2. Pulse [QUANTIZE] para que se ilumine el indicador SHUFFLE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si mantiene pulsado el botón [QUANTIZE] mientras el indicador SHUFFLE está iluminado, la pantalla visualizará la resolución actual de Shuffle Quantize. En este momento puede girar el dial VALUE para modificar la resolución de Shuffle Quantize.
3. Se aplicará Shuffle Quantize a la información de reproducción según el ajuste de resolución.
  4. Gire el mando TIMING para ajustar el desplazamiento de los tiempos fuertes (0-100%).

*Consulte la figura del manual en inglés*

*downbeat - tiempo fuerte*  
*upbeat - tiempo débil*

Este porcentaje es el grado de desplazamiento de los tiempos fuertes. Este ajuste determina la distancia a partir del tiempo fuerte a la que sonará el tiempo débil. Cuando el mando está en la posición central el ajuste es 50%, y los tiempos débiles estarán centrados entre los tiempos fuertes. Si gira el mando hacia la derecha el tiempo débil se retrasará. Con el ajuste 100%, los tiempos débiles se encontrarán exactamente en el mismo punto que los siguientes tiempos fuertes.

Si gira el mando hacia la izquierda los tiempos débiles se adelantarán. Con el ajuste 0% los tiempos débiles se encontrarán exactamente en el mismo punto que los tiempos fuertes previos.

## Añadir expresividad al ritmo (Groove Quantize)

El MC-303 dispone de 71 plantillas con información para diferentes temporizaciones rítmicas y velocidades (dinámica de nota). Groove Quantize permite seleccionar una plantilla y utilizar esta información rítmica y dinámica para aplicar la cuantización. Simplemente cambiando la plantilla es posible aplicar diferentes expresividades al patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Estas plantillas sólo pueden utilizarse con compases de 4/4. Si las utiliza con otros tipos de compases no producirán los efectos deseados.

## Seleccionar una plantilla

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [3] del teclado para acceder a la pantalla de ajuste de Groove Quantize. La pantalla NEXT mostrará el ajuste de plantilla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para especificar el número de plantilla (1-71) que desee utilizar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Consulte los detalles sobre el efecto de cada plantilla en “Lista de plantillas de Groove quantize” (p.99).

3. Para salir de la pantalla de ajuste, pulse [EXIT].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Aplicar Groove Quantize

1. Reproduzca el patrón que desee cuantizar.
2. Pulse [QUANTIZE] para que el indicador GROOVE se ilumine.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si mantiene pulsado el botón [QUANTIZE] mientras el indicador GROOVE está iluminado, la pantalla visualizará el número de la plantilla actual. En este momento podrá girar el dial VALUE para cambiar la plantilla.
3. Groove Quantize se aplicará según los ajustes de la plantilla seleccionada.
  4. Gire el mando TIMING para ajustar la Fuerza (0-100%).

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Template timing - Temporización de la plantilla*

La Fuerza se refiere al grado en que la temporización de la reproducción se desplazará hacia la temporización de la plantilla. Si gira el mando hacia la derecha, la temporización de la reproducción se desplazará más hacia la temporización de la plantilla. Con el ajuste 0% la temporización no cambiará.

5. Pulse [FUNC] para que el indicador parpadee, y gire el mando VELOCITY para ajustar la Fuerza de Velocidad (0-100%).

*Consulte la figura del manual en inglés*

La Fuerza de la Velocidad se refiere al grado en que las velocidades de nota del patrón se ajustarán a las velocidades de la plantilla. Si gira el mando hacia la derecha, las velocidades se ajustarán más a las velocidades de la plantilla. Con el ajuste 0% las velocidades no cambiarán.

# Capítulo 7. Grabar un patrón

---

El MC-303 permite crear patrones originales grabando interpretaciones en un Patrón de Usuario.

En general, existen dos maneras de grabar; a tiempo real permite grabar la interpretación y todas las operaciones a medida que toca, y por pasos permite entrar notas una a una.

## Grabar mientras toca (Grabación a Tiempo Real)

La grabación a tiempo real es un método en el que la interpretación en un teclado o en los botones del teclado y las operaciones con los controladores se graban en el momento de realizarse. El MC-303 utiliza dos tipos de grabación a tiempo real, y con cada uno de estos métodos se graban tipos de datos diferentes.

### Grabación en bucle con mezcla

La grabación se realiza repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Si ya hay información de una pasada previa grabada en el patrón, esta información permanecerá, y la nueva información grabada se combinará con ésta. Los mensajes de nota se graban utilizando este método.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*First/Second/Third recording pass - Primera/Segunda/Tercera pasada de grabación*

### Grabación en bucle con sustitución

La grabación se realiza repetidamente desde el principio hasta el final del patrón. Si ya hay información de una pasada previa grabada en el patrón, esta información se borrará y se substituirá por la nueva grabación. Las operaciones con los controladores, etc., se graban utilizando este método.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*First/Second recording pass - Primera/Segunda pasada de grabación*

## Proceso de grabación



Antes de empezar, seleccione el patrón de usuario en el que desee grabar datos.

1. Pulse [REC].

Aparecerá la pantalla de espera para la grabación, y el indicador [REC] parpadeará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Antes de iniciar la grabación, ajuste los parámetros de grabación.

Existen 4 parámetros de grabación: Tiempo, Longitud de Patrón, Claqueta y Silencio entre Patrones. Utilice SELECT [] [] para desplazarse entre estos parámetros. Gire el dial VALUE para ajustar cada uno de los parámetros.

### Tiempo (Beat)

Selecciona el tipo de compás del patrón que desee grabar: 2/4, 3/4. o 4/4

### Longitud de Patrón (Pattern Length)

Especifica la longitud del patrón que grabará: 1-32 compases.

### Claqueta (Count-in)

Selecciona la manera en que se iniciará la grabación.

0: La grabación se iniciará en el momento en que pulse [PLAY].

1, 2: Al pulsar [PLAY], la reproducción se iniciará 1 compás (o 2 compases) antes, y la grabación empezará al llegar al punto inicial.

Wait Note: La grabación se iniciará cuando toque el teclado o pulse el pedal Hold

### Silencio entre Patrones (Loop Rest)

Active esta función cuando desee grabar información más allá de los límites de patrón. Consulte los detalles en “Grabar entre Patrones” (p.49).

*Consulte la figura del manual en inglés*

Los valores por defecto de estos parámetros son un compás de 4/4, una longitud de patrón de 4 compases, una claqueta de 2 y la función de silencio entre bucles desactivada. Si graba un patrón nuevo sin ajustar los parámetros de grabación, se utilizarán estos valores por defecto. Si graba sobre un patrón de usuario que ya contenga información, se utilizarán los ajustes de la grabación previa. No es posible modificar el tiempo de un patrón de usuario ya grabado. Es posible aumentar la longitud de patrón una vez grabado, pero no reducirla. Si desea cambiar estos ajustes debe utilizar la función Borrar Compás de Editar Patrón (p.63) para borrar en primer lugar los compases deseados en todas las Partes.

#### <El metrónomo>

El metrónomo estará normalmente activado/desactivado según el ajuste de Sistema descrito en “Especificar el sonido del metrónomo (Metronome)” (p.73). Si ha ajustado el metrónomo para que no suene durante la grabación, puede activarlo temporalmente manteniendo pulsado el botón [FUNC] y pulsando [SCALE/MEASURE]. Si ha ajustado el metrónomo para que suene durante la grabación, puede desactivarlo temporalmente manteniendo pulsado el botón [FUNC] y pulsando [SCALE/MEASURE]. Para volver al ajuste original, vuelva a mantener pulsado el botón [FUNC] y pulse [SCALE/MEASURE].

*Consulte la figura del manual en inglés*

#### <El tempo>

El tempo de un patrón se guarda al ejecutar la operación de Escritura de Configuración de Patrón. El tempo para la grabación no se guarda en el patrón, por lo que es aconsejable ajustar un tempo de grabación adecuado antes de iniciar la grabación. Una vez iniciada la grabación es posible ajustar un tempo más lento si cree que es demasiado rápido. Pulse SELECT [↶] [↷] para que se ilumine el indicador TEMPO, y utilice el dial VALUE para ajustar el tempo. Aunque cambie el tempo durante la grabación, el cambio no se grabará.

#### <Cuantizar durante la grabación>

Si desea aplicar la cuantización mientras graba, pulse [QUANTIZE] en el modo de Espera para la Grabación para seleccionar Quantize.

- \* Durante la grabación, la cuantización se aplicará a la parte especificada para la grabación. No es posible especificar dos o más Partes, tal como puede hacerse en Play Quantize.
- \* En el modo de ensayo es posible activar/desactivar la cuantización y modificar los ajustes. Esto significa que no deberá interrumpir la grabación para modificar estos ajustes.
- \* Durante la grabación las notas sonarán tal como las toque, y el resultado cuantizado podrá oírse una vez terminada la grabación.

3. Pulse un botón PART para seleccionar la Parte que desee grabar (la Parte de Grabación).

El indicador del botón PART pulsado se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Una vez haya realizado todas las preparaciones para la grabación, inicie la grabación de una de las siguiente maneras.

#### a. Cuando el ajuste de Claqueta es 0, 1 ó 2

Pulse [PLAY], y la grabación se iniciará después de la claqueta. Si ha ajustado el metrónomo para que suene, éste sonará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Count-in: 2 (4/4 time) - Claqueta: 2 (compás de 4/4)

Metronome - Metrónomo

Recording begins - Empieza la grabación

#### b. Cuando el ajuste de Claqueta es Esperar Nota

La grabación se iniciará al tocar el teclado MIDI, pulsar los botones del teclado o pulsar el pedal Hold.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Recording begins Se inicia la grabación

- \* Si desea iniciar la grabación pulsando un botón del teclado, compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados.

Al iniciarse la grabación, el indicador [REC] se iluminará. La pantalla CURRENT mostrará el número de compases del patrón, y la pantalla NEXT mostrará el compás que se graba actualmente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Durante la grabación es posible grabar repetidamente desde el principio al final del patrón. Una vez haya grabado una interpretación (Mensajes de Nota) en un teclado MIDI o con los botones del teclado, ésta se conservará incluso cuando vuelva al principio del patrón. Esto permite mezclar diferentes interpretaciones.

5. Cuando termine de grabar pulse [STOP].

*Consulte la figura del manual en inglés*



## Cambiar la Parte de Grabación durante la grabación

Es posible cambiar la Parte de Grabación durante la grabación. Cambiando la parte de grabación en el orden de percusión, bajo, acordes y melodía, etc., podrá grabar de manera seguida sin interrupción.

Al cambiar la parte de grabación pasará del status de grabación al status de ensayo. Lo que toque en un teclado MIDI o en los botones del teclado no se grabará, con lo que podrá practicar la siguiente parte escuchando las partes ya grabadas, y a continuación grabar la siguiente parte cuando esté preparado.

1. Durante la grabación pulse [REC].

El indicador del botón parpadeará y pasará al status de ensayo. La pantalla CURRENT mostrará lo siguiente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Para cambiar la Parte de Grabación, pulse el botón PART de la Parte que desee grabar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [REC] de nuevo para salir del status de ensayo y volver al status de grabación.

## Grabar arpeggios

1. Prepárese para grabar (p.46).

2. Antes de grabar, realice los ajustes necesarios para el arpeggio (p.38).

Pulse [ARPEGGIO] para activar el arpegiador.

3. Una vez esté preparado para la grabación, empiece a grabar de una de las dos maneras siguientes.

**a: Cuando el ajuste de Claqueta es 0, 1 ó 2**

Pulse [PLAY], y la grabación se iniciará después de una claqueta. Toque un acorde cuando empiece la grabación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Count-in: 2 (4/4 time) - Claqueta: 2 (compás de 4/4)*

*Recording begins - Empieza la grabación*

**b: Cuando el ajuste de Claqueta es Esperar Nota**

Cuando toque un acorde en el teclado MIDI o con los botones del teclado, el arpeggio y la grabación se iniciarán al mismo tiempo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Recording begins - Empieza la grabación*

\* Si desea iniciar la grabación pulsando un botón del teclado, compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados.

Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se iluminará.

4. Al terminar la grabación pulse [STOP].

## Grabar movimientos de los mandos (Modificar la información)

1. Prepárese para grabar (p.46).

2. Una vez esté preparado para la grabación, empiece a grabar de una de las dos maneras siguientes.

**a: Cuando el ajuste de Claqueta es 0, 1 ó 2**

Pulse [PLAY], y la grabación se iniciará después de una claqueta. Si gira un mando durante la grabación, este movimiento se grabará en el momento de realizarlo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Count-in: 2 (4/4 time) - Claqueta: 2 (compás de 4/4)*

*Recording begins - Empieza la grabación*

**b: Cuando el ajuste de Claqueta es Esperar Nota**

La grabación se iniciará al tocar el teclado MIDI o los botones del teclado, o al pulsar el pedal Hold. Si gira un mando durante la grabación, este movimiento se grabará en el momento de realizarlo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Recording begins - Empieza la grabación*

\* Si desea iniciar la grabación pulsando un botón del teclado, compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] están apagados.

Al iniciarse la grabación el indicador [REC] se iluminará. Durante la grabación puede grabar repetidamente desde el principio al final del patrón. A diferencia de los mensajes de nota, la información de modificación vuelve a escribirse (se sobrescribe) para cada grabación. La información de modificación de diferentes mandos se superpone en cada grabación sucesiva.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Cutoff frequency* - Frecuencia de corte  
*Resonance* - Resonancia

3. Cuando termina la grabación pulse [STOP].

## Grabar entre Patrones

Al grabar movimientos de mandos o arpeggios, sucede algunas veces que se graba información no deseada en los límites de Patrón cuando intenta grabar desde el principio al final del Patrón. Por ejemplo, si graba más allá del límite de un patrón la grabación puede terminar de la siguiente manera.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*boundary* - límite

En estos casos puede activar la función Silencio entre Patrones al ajustar los parámetros de grabación. Cuando el Silencio entre Patrones está activado se inserta un compás en blanco temporal en el límite de patrón. En este compás en blanco no se grabará información, por lo que podrá grabar una transición suave en el límite de patrón. Si ha ajustado el metrónomo para que suene, en este compás en blanco sonará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Blank measure (1 measure)* - Compás en blanco (1 compás)  
*boundary* - límite

Es posible activar/desactivar el Silencio entre Patrones con el procedimiento descrito en la p.46, pero también puede activarse/desactivarse utilizando el siguiente procedimiento. No obstante, sólo puede activarse/desactivarse al ajustar los parámetros de grabación. Durante la grabación no es posible hacerlo.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [LOOP REST] para activar el Silencio entre Patrones. Durante la grabación, la pantalla CURRENT mostrará un punto, tal como aparece en la siguiente figura.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Para desactivar el Silencio entre Patrones, mantenga pulsado de nuevo el botón [SHIFT] y pulse [LOOP REST].

## Borrar información no deseada durante la grabación (Borrado a Tiempo Real)

El Borrado a Tiempo Real es una función que permite borrar sólo la información no deseada especificando una cierta tecla o gama. Esto es especialmente útil si desea borrar un instrumento de percusión concreto mientras graba la Parte de Percusión.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ERASE].

La pantalla CURRENT mostrará lo siguiente, y pasará al modo de Borrado a Tiempo Real.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Borre la información no deseada.

Para borrar todos los datos de la parte de grabación, pulse [REC]. Se borrará la información desde el punto actual y mientras continúe pulsando [REC]. Para borrar sólo una nota específica, pulse esta nota o botón del teclado. Esta nota se borrará de la información mientras continúe pulsando la nota.

Para borrar una cierta gama de notas, pulse las notas más grave y más aguda de esta gama. Las notas se borrarán de la información mientras continúe pulsando las notas.

Para borrar sólo movimientos de los mandos (Información de modificación), pulse [TAP]. Esta información se borrará mientras continúe pulsando [TAP].

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Cuando termine de borrar la información no deseada, vuelva a mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ERASE], o pulse [EXIT] para volver a la grabación normal.

## **Grabar notas una a una desde el teclado (Grabación por Pasos)**

La grabación por pasos es un método de grabación en el que las notas se entran individualmente de manera secuencial. Esto es útil cuando las notas deben tener una temporización muy precisa, como al grabar instrumentos de percusión o un bajo. Los mensajes de nota son el único tipo de datos que pueden grabarse utilizando la grabación por pasos.

Según la Parte que grabe, existen dos métodos de grabación por pasos.

### **Grabación por pasos 1**

Éste es el método que se utiliza para las Partes 1-7. Entre las notas de manera secuencial a medida que avanza la posición de entrada de nota.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Rest Silencio*

*Tie Ligado*

### **Grabación por pasos 2**

Éste es el método que se utiliza para la Parte de Percusión, y es muy adecuado para grabar instrumentos de percusión. Seleccione el instrumento de percusión que desee entrar, y entre las notas para este instrumento.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Además de estos dos métodos de grabación, existe también un Microscopio que permite editar las notas entradas. Durante la grabación es posible cambiar libremente entre la pantalla de Entrada por Pasos y la pantalla de Microscopio.

## **Proceso de grabación**

1. Pulse [REC].

Pasará a la pantalla de Espera para Grabar, y el indicador [REC] parpadeará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Antes de empezar a grabar, ajuste los parámetros de grabación (p.46).

En la Grabación por Pasos no se utilizan los ajustes de Claqueta y de Silencio entre Patrones.

3. Seleccione la Parte que desee grabar (la Parte de Grabación) pulsando el botón PART correspondiente a la Parte. El indicador del botón pulsado se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Vuelva a pulsar [REC].

Pasará a la pantalla de Microscopio, y el indicador STEP REC se iluminará.

La pantalla mostrará la posición de entrada. La pantalla CURRENT mostrará el compás y el tiempo, y la pantalla NEXT visualizará el clock.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Measure - Compás

Beat - Tiempo

Clock - Clock

El clock es una unidad que se utiliza para indicar la posición de una nota. Un clock es 1/96 de negra.

Si ha selecciona la Parte 1-7 como Parte de Grabación, consulte Grabación por Pasos 1. Si ha seleccionado la Parte de Percusión, consulte Grabación por Pasos 2 (p.53).

## **Grabar notas una a una (Grabación por Pasos 1)**

5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Los indicadores [PLAY] y [REC] se iluminarán.

La pantalla indicará la posición de entrada de la misma manera que la pantalla de Microscopio.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Antes de entrar notas, seleccione el Tiempo de Paso, la Relación de Tiempo de Compuerta y la Velocidad.

### **Tiempo de Paso**

Seleccione la longitud de la nota que desee entrar (la longitud entre la Activación de Nota y la siguiente Activación de Nota). el Tiempo de Paso equivalente a una negra es 96. Puede seleccionar entre los cuatro siguientes.

Tresillo de semicorchea (tiempo de paso = 16)

Tresillo de corchea (tiempo de paso = 32)

Fusa (tiempo de paso = 12)

Semicorchea (tiempo de paso = 24)

Pulse [SCALE MEASURE] para seleccionar el tiempo de paso. El símbolo de valor de nota a la derecha de [SCALE/MEASURE] cuyo indicador esté iluminado mostrará el tiempo de paso actual. El tiempo de paso cambiará cada vez que pulse el botón. Ilumine el indicador del valor de nota deseado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Velocidad**

Es la fuerza con que se toca una nota. Cuanto más alto es el valor más fuerza se aplica al tocar una nota. Los botones PART R-3 tienen distintos valores de velocidad asignados. Pulse uno de estos botones para seleccionar el valor de velocidad que desee entrar. El indicador del botón que pulse se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Relación de tiempo de compuerta**

Es el tiempo entre la activación y la desactivación de nota (tiempo de compuerta) expresado como una proporción del tiempo de paso. El ajuste debe ser normalmente del 80%. Para entrar una nota en staccato utilice el 50%. Para entrar una nota en tenuto utilice el 100%. Los botones PART 4-7 tienen diferentes relaciones de tiempo de compuerta asignadas.

Pulse uno de estos botones para seleccionar la relación de tiempo de compuerta que desee entrar.

El indicador del botón que pulse se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

7. Pulse una nota en el teclado MIDI, o un botón del teclado para entrar una nota.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Al soltar la nota ésta se entrará, y podrá entrar la siguiente nota.

Cada vez que entre una nota, la posición de entrada avanzará la longitud del tiempo de paso. Los indicadores que se entran sobre los botones del teclado visualizarán el tiempo de paso seleccionado actualmente.

**8.** Repita los pasos 6-7 para entrar notas.

El Tiempo de Paso, la Relación de Tiempo de Compuerta y la Velocidad conservarán los ajustes de la nota previa. Si estos ajustes son los adecuados para la siguiente nota, no hay ninguna necesidad de cambiarlos.

En la Grabación por Pasos 1, las notas siempre sustituirán a las notas entradas en la pasada previa. Si entra información en un área ya grabada, todas las notas a partir de la posición de grabación se borrarán.

**9.** Al terminar de entrar notas pulse [STOP].

*Consulte la figura del manual en inglés*

<Tiempo de Paso y Tiempo de Compuerta>

En general, el Tiempo de Paso indica la longitud entre una nota y la siguiente, y el Tiempo de Compuerta indica el tiempo durante el cual suena una nota (la longitud entre pulsar y soltar la tecla). Por ejemplo, si entra una semicorchea (tiempo de paso = 24) con una relación de tiempo de compuerta del 80%, el tiempo de compuerta real será 19.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Step time</i>	- <i>Tiempo de paso</i>
<i>Gate time</i>	- <i>Tiempo de compuerta</i>
<i>Press key</i>	- <i>Pulsar una tecla</i>
<i>Release key</i>	- <i>Soltar una tecla</i>

<Cambiar la Velocidad / Relación de Tiempo de Compuerta de los botones PART>

Los ajustes de velocidad y de relación de tiempo de compuerta asignados a cada botón PART son los ajustes originales, pero es posible cambiarlos libremente. Mantenga pulsado el botón PART, y el valor asignado aparecerá en la pantalla. Si desea modificar este valor, continúe pulsado el botón y gire el dial VALUE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Velocity</i>	- <i>Velocidad</i>
<i>Gate Time Ratio</i>	- <i>Relación de Tiempo de Compuerta</i>

## **Entrar diferentes tipos de notas**

### **Entrar un acorde**

Después de pulsar todas las notas del acorde, suéltelas todas al mismo tiempo. El acorde no se entrará mientras alguna nota permanezca pulsada, por lo que podrá corregir cualquier fallo en el acorde.

### **Entrar un silencio**

Seleccione un tiempo de paso de la misma longitud que el silencio deseado, y pulse [FWD].

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Entrar un ligado**

Después de entrar la primera nota que se conectará con el ligado, pulse [BWD]. Este método también permite entrar notas más largas que una semicorchea, o notas con punto.

Ejemplo 1: Para entrar una negra, entre un tresillo de corchea y pulse [BWD] dos veces sin cambiar el tiempo de paso. (Alternativamente, entre una semicorchea y pulse [BWD] tres veces sin cambiar el tiempo de paso.)

*Consulte la figura del manual en inglés*

Ejemplo 2: Para entrar una corchea con punto, entre una semicorchea y pulse [BWD] dos veces sin cambiar el tiempo de paso.

*Consulte la figura del manual en inglés*

#### **Si entra una nota equivocada**

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BWD] para borrar la nota previa. En este momento, la nota borrada sonará para confirmar que se ha borrado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Grabar instrumentos de percusión individuales (Grabación por Pasos 2)**

Para grabar las Partes 1-7 se utilizan los botones del teclado o un teclado MIDI para especificar las notas. No obstante, en el caso de una Parte de Percusión, la nota que pulsa determina el tipo de instrumento de percusión, y no es necesario especificar la afinación de las notas. Lo importante es entrar de manera muy precisa la temporización de cada instrumento de percusión. En este método de grabación, los botones del teclado indican la posición en la que se entrarán los mensajes de nota.

Es posible reproducir el resultado de la grabación mientras continúa grabando, y borrar de manera inmediata cualquier entrada equivocada.

\* En la Grabación por Pasos 2 no es posible entrar mensajes de nota desde un teclado MIDI.

#### **5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.**

Los indicadores [PLAY] y [REC] se iluminarán, y la información grabada se reproducirá.

La pantalla CURRENT mostrará el compás del área de entrada de grabación actual, y la pantalla NEXT mostrará la posición de reproducción. En la siguiente pantalla, el área de entrada de grabación actual es el primer compás, y se está reproduciendo el tiempo 2 del primer compás.

*Consulte la figura del manual en inglés*

#### **6. Antes de entrar notas, seleccione la escala, el instrumento de percusión que se entrará y la velocidad.**

##### **Escala**

Seleccione la unidad de nota que se entrará. El área de entrada de grabación estará determinada por la escala seleccionada. Puede seleccionar una de las cuatro siguientes.

**Tresillo de semicorchea:** Los botones del teclado 1-12 serán un área de entrada de grabación de 2 tiempos, que permitirá entrar tresillos de semicorchea.

**Tresillo de corchea:** Los botones del teclado 1-12 serán un área de entrada de grabación de 1 compás, que permitirá entrar tresillos de corchea.

**Fusa:** Los botones del teclado 1-16 serán un área de entrada de grabación de 2 tiempos, que permitirá entrar fusas.

**Semicorchea:** Los botones del teclado 1-16 serán un área de entrada de grabación de 1 compás, que permitirá entrar semicorcheas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Pulse [SCALE/MEASURE] para seleccionar la escala. Los indicadores de los símbolos de valor de nota impresos a la derecha de [SCALE/MEASURE] indicarán la escala actual. La escala cambiará cada vez que pulse el botón. Ilumine el indicador del valor de nota deseado.

##### **Seleccionar el instrumento de percusión que se entrará**

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón del teclado del instrumento de percusión que desee entrar. Mientras mantenga pulsado el botón [SHIFT], los diferentes instrumentos de percusión estarán asignados a los botones del teclado igual que durante la interpretación. Pulse el botón del teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee entrar. Después de tocar el instrumento de percusión que desee entrar, suelta [SHIFT] y quedará seleccionado el último instrumento de percusión que haya tocado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

##### **Velocidad**

Especifique la fuerza con se tocarán las notas. Cuanto más alto sea el valor más fuerte se tocará la nota., Los botones PART R-3 tienen diferentes valores asignados. Pulse uno de estos botones para seleccionar el valor de velocidad que desee entrar. El indicador del botón que pulse se iluminará.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

\* Los valores de velocidad asignados a los botones son ajustes de fábrica, y es posible modificarlos libremente (p.52).

7. Pulse el botón del teclado correspondiente a la posición en que desea entrar un mensaje de nota.

Puede empezar por cualquier posición. Los indicadores de los botones del teclado que pulse se iluminarán.

Por ejemplo, con una longitud de patrón de 1 compás, un tiempo de 4/4 (p.46) y la escala de semicorcheas, puede entrar notas de la siguiente manera.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

Para borrar la entrada pulse el mismo botón del teclado otra vez para que el indicador se apague.

Durante la grabación el patrón se reproducirá repetidamente, lo que le permitirá comprobar el resultado. Las notas que entre se mezclarán con las notas que haya grabado previamente.

8. Mientras escuche la reproducción, repita los pasos 6-7 para entrar notas.

El ajuste de escala, la selección de instrumento de percusión y el valor de velocidad se conservarán de la nota previa. Si desea utilizar estos ajustes para la siguiente nota no deberá cambiarlos.

Es posible desplazar el área de entrada de grabación utilizando [FWD] y [BWD].

Si pulsa [FWD] desplazará el área de entrada de grabación 1 compás (o 2 tiempos) hacia adelante. Si pulsa [BWD] desplazará el área de entrada de grabación 1 compás (o 2 tiempos) hacia atrás.

Por ejemplo, con una longitud de patrón de 2 compases, un compás de 4/4 y una escala de semicorchea, el área de grabación se desplazará de la siguiente manera. Cuando el área de entrada de grabación se encuentre en los tiempos 3 ó 4, aparecerá una barra (-) junto al número de compás en la pantalla CURRENT.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

Measure - Compás

Recording input area - Área de entrada de grabación

9. Cuando termine de entrar notas pulse [STOP].

### *Consulte la figura del manual en inglés*

## **Entrar varios tipos de notas**

Si cambia la escala durante la grabación podrá entrar ritmos formados por complejas combinaciones de notas.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

Después de grabar la Parte de Percusión a tiempo real es posible utilizar la Grabación por Pasos 2 para comprobar las notas entradas previamente en el panel. No obstante, en este momento sólo aparecerán las notas que se encuentren en las posiciones de rejilla de la escala actual.

Además, si cambia la escala durante la grabación, las notas que eran visibles pueden desaparecer.

Por ejemplo, si ha entrado algunas fusas y a continuación cambia la escala a semicorcheas, todas las notas que haya entrado en las posiciones 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 ó 16 de los botones del teclado dejarán de ser visibles.

## **Editar individualmente notas entradas (Microedición)**

En cualquier momento durante la grabación es posible pulsar [REC] para acceder a la pantalla de Microscopio. El microscopio permite desplazar la posición de una nota ya entrada o realizar cambios muy precisos en ella, o borrar o insertar notas.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

Delete - Borrar

Insert - Insertar

Modify - Modificar

1. Durante la grabación, pulse [REC] para seleccionar la pantalla Microscopio. La pantalla mostrará la posición de entrada actual (compás, tiempo, clock). Ésta se conoce como Posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Visualizar una nota entrada previamente**

Cuando gire el dial VALUE, la posición se desplazará hacia las notas que haya entrado previamente. La pantalla mostrará la posición, y los indicadores de los botones del teclado se iluminarán para mostrar las notas presentes en cada posición.

\* Si la pantalla muestra una posición en la que ha entrado notas, pero los indicadores de los botones del teclado no se iluminan, es posible que las notas entradas no se encuentren dentro de la gama del teclado. Si es así, intente pulsar OCTAVE [-][+].

Si gira el dial VALUE hacia la derecha las notas aparecerán en la dirección en que se reproduce el patrón.

Si gira el mando VALUE hacia la izquierda las notas aparecerán en la dirección opuesta a la de reproducción del patrón.

En lugar de utilizar el dial VALUE también puede utilizar [FWD] o [BWD] para desplazarse por las notas.

Si desea desplazar la posición en intervalos de 1 paso, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras gira el dial VALUE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>clocks</i>	- <i>clocks</i>
<i>Current position</i>	- <i>Posición actual</i>
<i>Next position</i>	- <i>Posición siguiente</i>
<i>measure</i>	- <i>compás</i>
<i>beat</i>	- <i>tiempo</i>

En estas condiciones puede pulsar el botón PART de otra Parte para seleccionarla como parte de grabación. Si selecciona la Parte de Percusión también podrá seleccionar instrumentos de percusión (p.\*\*).

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Para volver a la grabación pulse [REC]. En el caso de la Grabación por Pasos 1, la grabación volverá a iniciarse desde la posición a la que se haya desplazado.



*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Modificar valores de parámetros de una nota entrada previamente**

1. Gire el dial VALUE para pasar a la posición de la nota que desee modificar. Los indicadores de los botones del teclado se iluminarán para indicar las notas grabadas en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón del teclado (cuyo indicador esté iluminado) correspondiente a la nota que desee eliminar, y la pantalla visualizará la velocidad y el tiempo de compuerta de la nota.

Mantenga pulsado el botón del teclado cuyo indicador está iluminado y pulse SELECT [] [] para cambiar el parámetro que aparece en pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

<i>Velocity</i>	- <i>Velocidad</i>
<i>Gate time</i>	- <i>Tiempo de compuerta</i>



3. Seleccione el parámetro que desee ajustar, y mientras mantiene pulsado el botón del teclado de la nota que desea modificar, gire el dial VALUE para ajustar el valor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Borrar una nota entrada previamente**

1. Gire el dial VALUE para pasar a la posición de la nota que desee borrar. Los indicadores de los botones del teclado se iluminarán para indicar las notas grabadas en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón del teclado (cuyo indicador esté iluminado) correspondiente a la nota que desee borrar.

La nota se borrará y el indicador del botón del teclado se apagará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### **Insertar una nota**

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial VALUE para pasar a la posición en la que desee insertar una nota.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón del teclado correspondiente a la nota que desee entrar. Si desea insertar un acorde, pulse dos o más botones del teclado.

La nota se insertará y los indicadores de los botones del teclado que haya pulsado se iluminarán.

*Consulte la figura del manual en inglés*

La nota entrada tendrá un valor de velocidad 100 y un valor de tiempo de compuerta 24. Si desea modificar estos parámetros, utilice el procedimiento explicado en “Modificar valores de parámetros de una nota entrada previamente” (p.55).

### **Crear un efecto slide**

En el Microscopio es posible insertar mensajes de Portamento activado/desactivado en cualquier posición para crear un efecto slide. Los efectos Slide se producen en instrumentos de cuerda como guitarras o bajos pulsando una nota y desplazando el dedo del mástil para crear un cambio suave en la afinación. Con ello podrá conectar dos notas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial VALUE para pasar a la posición en la que desea insertar el mensaje de Activación de Portamento.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [PORTAMENTO] para insertar un mensaje de Activación de Portamento.

El indicador [SCALE/MEASURE] se iluminará de la siguiente manera, indicando que se ha insertado un mensaje de Activación de Portamento en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial VALUE para pasar a la posición en la que desee insertar un mensaje de Desactivación de Portamento.

4. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [PORTAMENTO] para insertar un mensaje de Desactivación de Portamento. El indicador [SCALE/MEASURE] se iluminará de la siguiente manera para indicar que se ha insertado un mensaje de Desactivación de Portamento en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Para crear un efecto slide inserte un mensaje de Activación/Desactivación de Portamento antes y después de las notas que desee conectar. Ajuste el tiempo de compuerta de la primera nota al mismo valor que el tiempo de paso hasta la siguiente nota (p.51). Siempre que cree un efecto slide compruebe que ajusta el Tiempo de Portamento a un valor superior a 1 (p.23). Con el valor 0 no se producirá ningún efecto de Portamento. Aunque depende mucho del tipo de información musical, el ajuste normal más apropiado es 1-4. Si inserta un mensaje de Activación/Desactivación de Portamento mientras una nota está sonando (es decir, dentro de la duración de la nota), el sonido se detendrá en este punto y no se conseguirá el efecto deseado. Inserte los mensajes de Activación/Desactivación de Portamento en posiciones que no afecten al sonido de las notas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Portamento On - Activación de Portamento  
Portamento Off - Desactivación de Portamento  
Gate Time - Tiempo de Compuerta  
Step Time - Tiempo de Paso  
Portamento Time - Tiempo de Portamento

5. Para borrar los mensajes de Activación/Desactivación de Portamento, gire el dial VALUE para pasar a la posición del mensaje, y pulse [PORTAMENTO]. El indicador [SCALE/MEASURE] se apagará, indicando que el mensaje de Activación/Desactivación de Portamento se ha borrado.

### **Insertar un mensaje de Mantenimiento**

Es posible insertar mensajes de Activación/Desactivación del Pedal de Mantenimiento en cualquier posición utilizando el Microscopio.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial VALUE para pasar a la posición en la que desee insertar el mensaje de Activación de Mantenimiento.

2. Pulse [TAP] para insertar un mensaje de Activación de Mantenimiento.

El indicador [SCALE/MEASURE] se iluminará de la siguiente manera para indicar que se ha insertado un mensaje de Activación de Mantenimiento en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial VALUE para pasar a la posición en la que desee insertar el mensaje de Desactivación del Mantenimiento.

4. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [TAP] para insertar un mensaje de Desactivación del Mantenimiento. El indicador [SCALE/MEASURE] se iluminará de la siguiente manera para indicar que se ha insertado un mensaje de Desactivación del Mantenimiento en esta posición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Para borrar un mensaje de Activación/Desactivación del Mantenimiento, gire el dial VALUE para pasar a la posición del mensaje y pulse [TAP].

El indicador SCALE/MEASURE se apagará, indicando que el mensaje de Activación/Desactivación del Mantenimiento se ha borrado.

Si ha utilizado una operación de Edición de Patrón (Copiar Parte, Borrar, Eliminar Compás) y ha borrado de manera accidental un mensaje de Desactivación del Mantenimiento, las notas pueden “pegarse” y seguir sonando. En estos casos, inserte un mensaje de Desactivación del Mantenimiento en la posición en que la Parte deba dejar de sonar.

## Crear un patrón

Esta sección explica el procedimiento para grabar el patrón que aparece en el siguiente ejemplo. Seguir este ejemplo para grabar el patrón es la mejor manera de aprender el procedimiento. Las explicaciones detalladas de cada paso se han omitido para que pueda comprender mejor el proceso general. Consulte los detalles en las páginas de referencia indicadas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Al grabar un patrón es aconsejable seguir siempre el orden de batería → bajo → acompañamiento → melodía. Si graba los instrumentos en este orden la temporización será más precisa, ya que podrá grabar el acompañamiento y la melodía mientras escucha la percusión y el bajo. En este ejemplo grabaremos cada Parte en el siguiente orden.

- Percusión (grabación por pasos 2)
- Bajo (grabación por pasos 1)
- Arpeggio (grabación a tiempo real utilizando la función Arpeggio)
- Acompañamiento (grabación a tiempo real)
- Melodía (grabación a tiempo real)

### Grabar la percusión y el bajo utilizando la grabación por pasos

En primer lugar grabaremos la interpretación de percusión en la Parte de Percusión utilizando la grabación por pasos 2. Antes de empezar, seleccione un Patrón de Usuario que no contenga información musical.

1. Utilice [PART SELECT] y PART [R] para seleccionar la Parte de Percusión, y a continuación seleccione el Grupo de Percusión que desee utilizar. Para este ejemplo, seleccione d02 (TR-808&Elec.Set).
2. Pulse [REC] para pasar a la pantalla de Espera para la Grabación, y realice ajustes para los diferentes parámetros de grabación (p.46). Ajuste un compás de 4/4 y una longitud de patrón “2”.
3. Pulse PART [R] para seleccionar la Parte de Percusión como parte para la grabación.
4. Pulse [REC] para seleccionar la pantalla Microscopio.
5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación. Ajuste la Escala a “Semicorchea” y la velocidad a “100” (p.53).
6. En primer lugar seleccione el sonido de bombo. En este ejemplo, seleccione “808 BD 2” en la nota C2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse OCTAVE [-] varias veces para ajustar el Desplazamiento de Octava a “-2”. Ahora, si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [2] del teclado oír el sonido “808 BD 2”. Una vez haya confirmado el sonido, suelte [SHIFT]. Ahora estará seleccionado “808 BD 2”.
7. Pulse los botones del teclado que se indican en la siguiente figura para que se iluminen sus indicadores. Se entrará el primer compás del bombo, y las notas que entre se reproducirán en bucle.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Bass drum - Bombo*

8. Pulse [FWD] una vez para hacer avanzar el área de entrada de grabación en un compás.
9. De la misma manera que en el paso 7, entre el bombo para el compás 2. Las posiciones de entrada son las mismas que para el compás 1.
10. Repita los pasos 6-9 para entrar el resto de instrumentos de percusión siguiendo el orden caja → charles cerrado → charles abierto.

Puede seleccionar estos instrumentos de percusión de la siguiente manera.

- Caja (808 SD 2): Ajuste el Desplazamiento de Octava a “-2” y pulse el botón [4] del teclado (la nota D2)
- Charles cerrado (808 CH): Ajuste el Desplazamiento de Octava a “-2” y pulse el botón [8] del teclado (la nota F#2)
- Charles abierto (808 OH): Ajuste el Desplazamiento de Octava a “-2” y pulse el botón [12] del teclado (la nota A#2)

Entre estos instrumentos de percusión en las siguientes posiciones.

***Consulte la figura del manual en inglés***

*Snare drum* - Caja  
*Closed hi-hat* - Charles cerrado  
*Open hi-hat* - Charles abierto

Con ello terminará de entrar la percusión. A continuación utilizaremos el método de grabación por pasos 1 para entrar el bajo.

11. Pulse [REC] para acceder a la pantalla de Microscopio.

12. Pulse PART [2] para cambiar la parte de grabación a la Parte 2, y a continuación seleccione el Tone que utilizará para tocar el bajo. Para este ejemplo seleccione t02-04 (Acid TB 1).

13. Gire el dial VALUE hacia la izquierda para volver a la posición del compás 1, tiempo 1 clock 0.

14. Pulse [REC] para acceder a la pantalla de Grabación por Pasos 1. Ajuste el Tiempo de Paso a "24" (semicorchea), la Velocidad a "100" y la Relación de Tiempo de Compuerta a "100%" (p.51).

15. Entre la primera nota A1. Ajuste el Desplazamiento de Octava a "-3" y pulse el botón del teclado [11]. Al soltar el botón del teclado se entrarán los valores , y estará preparado para entrar la siguiente nota.

\* La parte de bajo del ejemplo musical está escrita una octava más aguda que las notas que realmente se entrarán.

16. Repita el paso 15 para entrar el resto de las notas. Para entrar corcheas, pulse [BWD] para conectar semicorcheas con un ligado (p.52).

***Consulte la figura del manual en inglés***

17. Al finalizar la grabación pulse [STOP].

18. Reproduzca la información que acaba de entrar.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BWD] para volver al principio del primer compás. A continuación pulse [PLAY] para iniciar la reproducción. Si todo es correcto, proceda con el siguiente paso.

## **Grabar los demás instrumentos utilizando la grabación a tiempo real**

En primer lugar utilizaremos la grabación a tiempo real para grabar el arpeggio.

1. Utilice [PART SELECT] y PART [3] para seleccionar la Parte 3, y a continuación seleccione el Tone que utilizará para tocar el arpeggio. En este ejemplo seleccione +01-26 (Reso.Stack).

Si utiliza los botones del teclado para entrar la parte, ajuste el Desplazamiento de Octava a "0".

2. Pulse [ARPEGGIO] para activar esta función, y realice los ajustes necesarios. Ajuste el Estilo a "1/16", la Expresión a "0" y la Gama de Octavas a "0".

Una vez realizados los ajustes, pulse un acorde en los botones del teclado o en un teclado MIDI externo para producir un arpeggio sobre las partes grabadas previamente.

3. Pulse [REC] para acceder a la pantalla de Espera para la Grabación.

4. Pulse PART [3] para seleccionar la Parte 3 como la parte de grabación.

5. En los ajustes de los parámetros de grabación ajuste la Claqueta a Esperar Nota y active el Silencio entre Patrones. Con ello se insertará un compás en blanco entre los patrones.

6. Cuando esté preparado, pulse el siguiente acorde.

La grabación se iniciará en el momento en que empiece a sonar el arpeggio al principio del primer compás.

***Consulte la figura del manual en inglés***

7. Cuando la reproducción llega al final del patrón suena un compás en blanco. Suelte las teclas durante este compás. El arpeggio grabado se reproducirá junto con las partes grabadas previamente.

Una vez haya terminado la grabación, desactive la función de arpeggio.

A continuación grabaremos el acompañamiento.

8. Pulse [REC] para pasar al modo de Ensayo.

9. Pulse PART [5] para seleccionar la Parte 5 como parte de grabación, y a continuación seleccione el Tone que utilizará para el acompañamiento. En este ejemplo seleccione t05-24 (X-MOD Pad).

Si utiliza los botones del teclado para entrar esta parte, ajuste el Desplazamiento de Octava a "-1".

\* La parte de acompañamiento del ejemplo está escrita una octava más aguda que las notas que realmente se entrarán.

10. Cuando esté preparado, pulse [REC] para cambiar el modo de grabación normal.

11. Toque los botones del teclado o un teclado MIDI externo mientras escucha la percusión y el bajo. Una vez grabada, la nota se reproducirá en la siguiente repetición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Por último, utilizaremos la grabación a tiempo real para grabar la melodía.

12. Pulse [REC] para pasar al modo de Ensayo.

13. Pulse PART [4] para seleccionar la Parte 4 como parte de grabación, y seleccione el Tone que utilizará para tocar la melodía. En este ejemplo seleccione t01-12 (JP8 Pls.1).

Si va a utilizar los botones del teclado para entrar la melodía, ajuste el Desplazamiento de Octava a “0”.

14. Cuando esté preparado, pulse [REC] para seleccionar el modo de grabación normal.

15. Mientras escucha la reproducción del secuenciador toque los botones del teclado o el teclado MIDI externo. Una vez haya entrado la melodía, ésta se reproducirá en la siguiente repetición.

*Consulte la figura del manual en inglés*

16. Una vez finalizada la grabación pulse [STOP].

Por último, guardaremos la información de configuración de cada Parte en el Patrón de Usuario.

17. Ajuste los valores deseados para los parámetros de Parte (Nivel, Panoramización, Nivel de Efecto, etc.), para el tempo de reproducción del patrón, etc. (p.21).

18. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [15] del teclado para acceder a la pantalla de Escritura de Configuración de Patrón.

19. Pulse [ENTER] para ejecutar la Escritura de Configuración de Patrón.

Con ello finalizará la grabación del patrón de muestra. Pulse [PLAY] para escuchar el patrón grabado.

**<Número máximo de patrones de usuario>**

Es posible crear hasta 50 patrones de usuario. No obstante, si los patrones que crea contienen en gran volumen de información no será posible crear 50 patrones.

Es posible comprobar la cantidad de memoria restante utilizando el procedimiento descrito en “Ver el espacio de memoria restante (Memoria Disponible)” (p.73). Si queda poca memoria libre, puede liberar memoria utilizando la operación “Borrar Compás” (p.63) para borrar los patrones no necesarios, o utilizando la función “Reducir Datos” (p.67) para eliminar información no necesaria.

## Capítulo 8. Editar un Patrón (Editar Patrón)

---

El proceso de edición de la información musical de un patrón se conoce como Editar Patrón. Es posible modificar la información musical de un Patrón, o combinar varios Patrones para crear un Patrón nuevo.

Si desea editar un Patrón Predeterminado, en primer lugar debe copiarlo en un Patrón de Usuario y a continuación editarlo. No es posible editar un Patrón de Variación.

Durante la edición es posible volver a la pantalla del parámetro previo pulsando el botón SELECT [↩].

### Copiar un Patrón (Pattern Copy)

Esta operación copia un patrón en un patrón de usuario diferente sin cambiarlo. Si ya existe información en el patrón de usuario destino de la copia, ésta se sobrescribirá. Si el patrón origen de la copia contiene más compases que el patrón de usuario destino de la copia, el número de compases del patrón de usuario destino de la copia puede cambiar.

Esta función es útil para crear un nuevo patrón a partir de un patrón o de información de configuración ya existente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Pattern Copy - Copiar Patrón*

Antes de empezar, seleccione el patrón origen de la copia.

\* No es posible seleccionar patrones de variación como patrón origen de la copia.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [1] del teclado para seleccionar la pantalla de Copia de Patrón.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para seleccionar los parámetros que se copiarán.

*Consulte la figura del manual en inglés*

ALL - Todo  
PHRASE - Frases  
SETUP - Configuración

ALL: Se copiará la información musical y la información de configuración de todas las Partes.

PHRASE: Sólo se copiará la información musical de todas las Partes.

SETUP: Sólo se copiará la información de configuración de todas las Partes.

3. Pulse [ENTER].

4. Gire el dial VALUE para especificar el patrón de usuario destino de la copia.

La pantalla visualizará el número de patrón destino de la copia.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Como patrón destino de la copia sólo es posible especificar patrones de usuario.

Gama de ajustes: U01 - U50

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la Copia de Patrón.

Una vez finalizada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

### Copiar una parte de un Patrón (Part Copy)

Esta operación copia la parte deseada de un patrón en un patrón de usuario diferente. Si ya existen datos en el destino de la copia, éstos se sobrescribirán.

Si el patrón origen de copia contiene más compases que el patrón destino, el número de compases del destino puede variar.

Esta función es útil para crear un nuevo patrón combinando partes de otros patrones.

*Consulte la figura del manual en inglés*

part - parte  
Part copy - Copia de parte

\* No es posible utilizar la operación de Copia de Parte entre patrones que diferentes tipos de compás.

Antes de empezar, seleccione el patrón origen de la copia.

\* No es posible seleccionar patrones de variación como patrón origen de la copia.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón del teclado [2] para seleccionar la pantalla de Copia de Parte.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse un botón PART para especificar la Parte desde la que desea realizar la copia. El indicador del botón que haya pulsado se iluminará.

\* No es posible seleccionar simultáneamente dos o más Partes.

3. Gire el dial VALUE para seleccionar los parámetros que se copiarán.

ALL: Se copiará la información musical y la información de configuración de la Parte seleccionada.

PHRASE: Sólo se copiará la información musical de la Parte seleccionada.

SETUP: Sólo se copiará la información de configuración de la Parte seleccionada.

\* Si ha seleccionado SETUP, siga con el paso 8.

4. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT mostrará el compás en el que se iniciará la copia, y la pantalla NEXT mostrará el número de compases que se copiarán. La pantalla CURRENT parpadeará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Gire el dial VALUE para especificar el primer compás (1-32) que se copiará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT cambiará de intermitente a iluminada, y la pantalla NEXT empezará a parpadear .

7. Gire el dial VALUE para especificar el número de compases que se copiarán (1-32, ALL).

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si ha seleccionado ALL, se copiarán todos los compases desde el compás seleccionado hasta el final.

8. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el número de patrón destino de la copia.

9. Gire el dial VALUE para especificar el patrón destino de la copia.

\* Como destino de la copia sólo es posible especificar patrones de usuario.

Gama de ajustes: U01 - U50

*Consulte la figura del manual en inglés*

10. Para especificar la Parte destino de la copia pulse el botón PART apropiado.

El indicador del botón pulsado se iluminará.

\* No es posible seleccionar simultáneamente dos o más Partes.

11. Pulse [ENTER].

La pantalla mostrará el compás destino de la copia en el que se iniciará la copia.

12. Gire el dial VALUE para especificar el compás del destino de la copia en el que se iniciará la copia (1-32, END).

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si el ajuste es END, los datos se copiarán al final de la Parte destino de la copia

\* No es posible especificar un número de compases que creen un Patrón con una longitud superior a 32 compases.

13. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

14. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación de Copia de Parte.

Una vez finalizada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Borrar información no deseada (Erase)

Esta operación borra la parte no deseada de un patrón de usuario. Si existe información más allá de la parte borrada, esta información no se desplazará-la longitud de la Parte o Patrón seguirá siendo la misma. Utilice esta operación para borrar información que haya entrado equivocadamente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Beginning with measure 4, erase 3 measures - Borrar 3 compases a partir del compás 4*

\* No es posible utilizar esta operación de borrado para borrar la información de configuración de las Partes.

Antes de empezar, seleccione el patrón en el que desee borrar información.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [3] del teclado para seleccionar la pantalla Borrar. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART para iluminar el indicador correspondiente a la Parte en la que desee borrar datos.

Es posible seleccionar dos o más partes a la vez.

La pantalla CURRENT mostrará el primer compás que se borrará, y la pantalla NEXT mostrará el número de compases que se borrarán.

La pantalla CURRENT parpadeará.

3. Gire el dial VALUE para especificar el primer compás que se borrará (1-32).

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT cambiará de intermitente a iluminada, y la pantalla NEXT empezará a parpadear.

5. Gire el dial VALUE para especificar el número de compases que se borrarán (1-32, ALL).

Por ejemplo, si desea borrar los compases del 4 al 6, realice los siguientes ajustes.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si ha seleccionado ALL, se borrarán todos los compases desde el compás seleccionado hasta el final.

6. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

7. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar el Borrado. Al terminar la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

## Borrar compases no deseados (Delete Measure)

Esta operación elimina los compases no deseados de un patrón de usuario, y desplaza los compases siguientes para rellenar el espacio. Si existen datos más allá de los compases borrados, estos datos se desplazarán y la información musical de esta Parte será más corta. Si ha especificado todas las Partes para borrar los compases, esta operación hará que el patrón de usuario sea más corto. Si borra todos los datos de todas las Partes podrá borrar el Patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Delete three measures starting at measure 4 - Borrar 3 compases a partir del compás 4*

Antes de empezar, seleccione el patrón del que desee borrar datos.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [4] del teclado para pasar a la pantalla Borrar Compás. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART correspondiente a la Parte que desee borrar, con lo que se iluminará el indicador.

Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

3. Gire el dial VALUE para especificar el parámetros que se borrarán.

ALL: Se borrará la información musical y la información de configuración de la Parte seleccionada.

PHRASE: Sólo se borrará la información musical de la Parte seleccionada.

SETUP: Sólo se borrará la información de configuración de la Parte seleccionada.

\* Si ha seleccionado SETUP, prosiga con el paso 8.



4. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT mostrará el compás a partir del cual se iniciará el borrado. La pantalla NEXT mostrará el número de compases que se borrarán. La pantalla CURRENT parpadeará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Gire el dial VALUE para especificar el primer compás que se borrará (1-32).

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT cambiará de intermitente a iluminada, y la pantalla NEXT empezará a parpadear.

7. Gire el dial VALUE para especificar el número de compases (1-32, ALL) que se borrarán.

Por ejemplo, si desea borrar los compases del 4 al 6, realice los siguientes ajustes.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si ha seleccionado ALL, se borrarán todos los compases desde el compás inicial hasta el final.

8. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

9. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la operación Borrar Compás.

Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## **Insertar compases en blanco (Insert Measure)**

Esta operación inserta compases en blanco en la posición especificada. Si desea añadir música a un patrón, utilice esta operación para insertar compases en blanco y a continuación grabarlos.

Los compases insertados tendrán el mismo tiempo que el patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Insert two blank measures in measure 4 - Insertar 2 compases en blanco en el compás 4*

\* No es posible definir ajustes que creen un patrón con más de 32 compases.

Antes de empezar, seleccione el patrón en el que desee insertar los compases en blanco.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [5] del teclado para acceder a la pantalla Insertar Compás. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse un botón PART para especificar la Parte en la que se insertarán los compases en blanco, con lo que su indicador se iluminará. Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

La pantalla CURRENT visualizará el compás en el que se iniciará la inserción, y la pantalla NEXT mostrará el número de compases que se insertarán. La pantalla CURRENT parpadeará.

3. Gire el dial VALUE para especificar el compás en el que se iniciará la inserción (1-31, END).

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si especifica END, los compases en blanco se insertarán al final de la información musical.

4. Pulse [ENTER].

La pantalla CURRENT quedará iluminada y la pantalla NEXT empezará a parpadear.

5. Gire el dial VALUE para especificar el número de compases en blanco (0-31) que se insertarán.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución

*Consulte la figura del manual en inglés*

7. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación Insertar Compás.

Al terminar la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Cambiar el tono (Transpose)

Esta operación transpone la afinación de la información de Nota grabada en un patrón de usuario. Es posible especificar una transposición de hasta +/- 2 octavas.

\* No es posible especificar la gama que se transpondrá. La transposición se aplica a toda la información musical de la Parte.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Transpose four semitones upward (+4) - Transponer a 4 semitonos más agudo (+4)*

Antes de empezar, seleccione el Patrón que desee transponer.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [6] del teclado para acceder a la pantalla Transponer. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART para la Parte que desee transponer, con lo que su indicador se iluminará.

Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

3. Gire el dial VALUE para especificar la cantidad de transposición en intervalos de semitono (-24 - +24).

Con el ajuste 0 no se aplicará ninguna transposición.

Si desea transponer sólo números de nota específicos, utilice los botones del teclado para especificar las notas que se transpondrán.

Pulse los botones del teclado para especificar la gama de números de nota que se transpondrá. Si pulsa dos teclas, se transpondrán todos los mensajes de nota entre estas dos notas. Si no especifica una gama, se transpondrán todos los mensajes de nota.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación de Transposición.

Una vez finalizada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Cambiar la fuerza de las notas (Change Velocity)

Esta operación modifica la velocidad (fuerza) de los mensajes de Nota grabados en un patrón de usuario. Cuanto más alto es el valor más fuertes sonarán las notas. Utilice esta operación cuando desee modificar la dinámica general de una interpretación. Si esta operación resulta en valores de dinámica superiores a 127 (o inferiores a 1), estos valores se limitarán a 127 (o a 1).

\* No es posible especificar la gama para la cual se cambiará la velocidad. Esta operación se aplicará a toda la información musical de la o las Partes seleccionadas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Reduce/Increase velocity values by 15/10 - Reducir/Aumentar los valores de velocidad en 15/10*

Antes de empezar seleccione el Patrón cuyos valores de velocidad desee cambiar.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [7] del teclado para pasar a la pantalla Cambiar Velocidad.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART de la Parte cuya velocidad desee cambiar, con lo que el indicador del botón se iluminará.

Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

3. Gire el dial VALUE para especificar la cantidad (-99 - +99) que se añadirá (o se restará) al valor de velocidad. Con el ajuste "0" la velocidad no se modificará.

4. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación Cambiar Velocidad.

Al terminar la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Modificar la longitud de las notas (Change Gate Time)

Esta operación modifica el Tiempo de Compuerta de los mensajes de nota grabados en un patrón. Utilice esta operación para dar un aire más de staccato o de tenuto a una interpretación.

Si esta operación resulta en tiempos de compuerta superior a 12.288 (o inferiores a 1), estos valores se limitarán a 12.288 (o a 1).

\* No es posible especificar la gama a la que se modificará el tiempo de compuerta. Esta operación afectará a toda la información de nota de la o las Partes seleccionadas.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

*Shorten/Lengthen the gate time by 5 clocks - Reducir/Aumentar el tiempo de compuerta en 5 clocks*

Antes de empezar seleccione el Patrón para el que desee modificar el tiempo de compuerta.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón del teclado [8] para acceder a la pantalla Cambiar Tiempo de Compuerta.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART para la Parte cuyo tiempo de compuerta desee cambiar, con lo que se iluminará el indicador del botón. Es posible seleccionar dos o más Partes de manera simultánea.

3. Gire el dial VALUE para especificar la cantidad (-99 - +99) que se añadirá al (o se restará del) tiempo de compuerta. Con el ajuste "0" el tiempo de compuerta no se verá afectado.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de ejecución.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación Cambiar Tiempo de Compuerta.

Al terminar la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Desplazar la temporización (Shift Clock)

Esta operación desplaza la temporización de la información musical grabada en un patrón de usuario en intervalos de 1 clock.

Utilice esta operación para realizar ajustes precisos en la temporización general de la interpretación.

Si desplaza datos a una posición anterior a la del inicio original de la información, éstos se borrarán. Si desplaza datos más allá del final de la información original, se añadirán los compases necesarios. No obstante, si desplaza datos más allá del final del Patrón, estos datos se borrarán.

\* No es posible especificar el área cuya temporización se desplazará. Ésta se desplazará en todas las Partes seleccionadas.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

*Shift timing toward the end/beginning - Desplazar la temporización hacia el final/principio*

Antes de empezar seleccione el patrón cuya temporización desee desplazar.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [9] del teclado para acceder a la pantalla Desplazar Clock. Aparecerá la siguiente pantalla.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART para la Parte cuya temporización desee desplazar, y el indicador del botón se iluminará.

Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

3. Gire el dial VALUE para especificar el número de clocks (-99 - +99) que se desplazará la información. Ajuste un valor negativo (-) para desplazar los datos hacia el principio, y un número positivo (+) para desplazarlos hacia el final. Con el ajuste "0" los datos no se moverán.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de ejecución.

### *Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación Desplazar Clock.

Una vez haya terminado la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Eliminar información no necesaria (Data Thin)

La información de Pitch Bend y de Modificación a Tiempo Real está formada por una sucesión continua de valores, por lo que rápidamente se crea una gran cantidad de datos. Con la Operación Reducir Datos (Data Thin) es posible reducir esta información (sin crear ninguna diferencia audible) y liberar memoria.

\* No es posible especificar el área en que se reducirán datos. Esta operación afectará a toda la información musical de las Partes seleccionadas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*value* - *valor*  
*time* - *tiempo*  
*Thin out the data* - *Reducir los datos*

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [10] del teclado para acceder a la pantalla Reducir Datos. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse el botón PART correspondiente a la Parte cuya información desee reducir. El indicador del botón se iluminará. Es posible seleccionar dos o más Partes a la vez.

3. Gire el dial VALUE para especificar el grado en que se reducirá la información (0-99). Cuanto más alto sea el valor más se reducirán los datos. Con el ajuste "0" la información no se modificará.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la operación Reducir Datos. Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal. Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Modificar un Patrón según los ajustes de Play Quantize (Edit Quantize)

Esta operación modifica la información musical de un patrón según las temporizaciones de nota ajustadas en Play Quantize. Play Quantize sólo afecta a la temporización de la reproducción de un patrón, y no modifica el contenido de la información musical en sí. Con la operación Edit Quantize es posible modificar la información musical, con lo que la información se reproducirá de la misma manera incluso cuando no utilice Play Quantize.

\* No es posible especificar el área que se verá afectada. Esta operación afectará a toda la información musical de las Partes seleccionadas.

Antes de empezar, reproduzca el patrón que desee editar, aplique Play Quantize y realice ajustes hasta conseguir el resultado deseado.

1. Deje Play Quantize activado y detenga temporalmente la reproducción del patrón.  
2. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [11] del teclado para acceder a la pantalla Edit Quantize. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse el botón PART de las Partes a las que desee aplicar Edit Quantize. Los indicadores de los botones se iluminarán. Es posible seleccionar dos o más partes de manera simultánea.

\* El indicador del botón PART se iluminará para la Parte a la que haya aplicado Play Quantize (la Parte seleccionada por el botón QUANTIZE SELECT). Si esta selección es satisfactoria, prosiga con el siguiente paso.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la operación Edit Quantize. La información musical se modificará según los ajustes de Play Quantize. Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal, y Play Quantize se desactivará de manera automática. Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Capítulo 9. Crear una canción



---

En el MC-303, una “canción” está formada por varios Patrones conectados.

Al reproducir una canción los patrones cambian de manera automática, por lo que no es necesario seleccionarlos manualmente. El MC-303 puede guardar hasta 10 canciones, y cada canción puede contener hasta 999 patrones. Las canciones no contienen la información musical de los patrones; sólo contienen los números de patrón. Esto significa que si crea una canción y seguidamente modifica los datos de los patrones utilizados en la canción, al reproducirse la canción se reflejarán estos cambios. Grabe la canción entrando patrones uno a uno de manera secuencial.

### Seleccionar una canción

En primer lugar debe seleccionar el número de la canción que desea grabar.

1. Compruebe que el indicador SONG de PLAY MODE esté iluminado (modo Canción). Si está apagado, pulse [PLAY MODE] para que se ilumine SONG.
2. Utilice SELECT [] [] para que se ilumine el indicador PTN/SONG.
3. Gire el dial VALUE para seleccionar la canción que grabará. La pantalla CURRENT mostrará el número de canción seleccionado, y la pantalla NEXT mostrará el número de patrón que se reproducirá en primer lugar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Si ha seleccionado una canción nueva (es decir, una canción que aún no ha grabado), aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### Grabar una canción

Antes de empezar, seleccione la canción que desea grabar.

1. Pulse [REC].

Si la canción seleccionada contiene patrones, aparecerá el siguiente mensaje. Si desea borrar todos los patrones de la canción y empezar a grabar desde cero, pulse [ENTER]. Si no desea borrar la canción, pulse [EXIT] para cancelar la operación y seleccione una canción no grabada.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Pasará a la condición de espera para Grabar Canción, y el indicador STEP REC se iluminará.

2. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

La pantalla CURRENT mostrará el número de entrada de patrón. (Cuando empiece a grabar éste será 1.)

3. Gire el dial VALUE para seleccionar el patrón que se grabará en primer lugar. La pantalla NEXT visualizará el número de patrón seleccionado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [ENTER].

El número de entrada de patrón se incrementará en uno.

5. Gire el dial VALUE para seleccionar el patrón que se grabará a continuación. Después de realizar la selección pulse [ENTER].

6. Repita el paso 6 hasta completar la canción.

Después de registrar el último patrón, pulse [STOP] para finalizar la grabación.

Si entra un patrón por error, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BWD] para volver a la pantalla de entrada previa.

## Reproducir una canción

1. Seleccione la canción que desee reproducir (p.68).

La pantalla CURRENT mostrará el número de la canción seleccionada.

2. Pulse [PLAY], y la canción empezará a reproducirse.

Al iniciarse la reproducción de la canción la pantalla mostrará el patrón actual y el siguiente patrón, de la misma manera que durante la reproducción de patrón. Los patrones se seleccionarán automáticamente en el orden en que los haya grabado.

3. Pulse [STOP] para detener la reproducción de la canción.

- Para rebobinar la canción pulse [BWD]. Para volver al principio de la canción, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BWD].
- Para avanzar rápidamente por la canción pulse [FWD]. Para interrumpir la reproducción de la canción y pasar al final, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [FWD].
- Los botones [FWD] y [BWD] desplazan la posición de un patrón a otro. Si utiliza [FWD] o [BWD] para desplazarse con la canción detenida, la pantalla CURRENT mostrará el orden de reproducción de cada patrón.
- Además de estas operaciones, también es posible cambiar el tempo y visualizar los compases del patrón utilizando el mismo procedimiento que para la reproducción de patrón (p.15).
- No es posible cambiar los patrones manualmente. Tampoco es posible cambiar de canción durante la reproducción.
- Las canciones sólo contienen la secuencia en que deben reproducirse los patrones. Esto significa que si modifica el contenido de un patrón utilizado en una canción, la reproducción de esta canción se verá afectada. Si borra toda la información musical de un patrón, la reproducción se detendrá al seleccionar este patrón.

## Guardar ajustes modificados en una canción (Escritura de Configuración de Canción)

Las canciones los ajustes de parámetros listados a continuación como información de configuración (tempo y ajustes de efectos generales para todas las Partes). Cada patrón también contiene la información de tempo, pero al guardar información de configuración en una canción la información de tempo de cada patrón individual se ignora.. Si desea reproducir una canción ignorando los ajustes de los patrones, escriba la información de configuración de canción en la canción. No obstante, los ajustes de Nivel de Parte (Nivel de Retardo/Reverberación de Parte y Nivel de Flanger/Chorus de Parte) especificados para cada Parte seguirán siendo válidos. Si los ajustes de Nivel de Parte para los efectos son muy diferentes entre los distintos patrones, los niveles de efecto pasarán a ser muy altos o muy bajos a medida que se reproduzca la canción. Es aconsejable ajustar los niveles de efecto de Parte a valores similares para cada patrón.

Los siguientes parámetros pueden guardarse en una canción.

### Tempo

Éste es el tempo al que se reproducirá la canción. Aunque cambie el tempo durante la reproducción, éste no se grabará.

### Tipo de efecto de Retardo/Reverberación

DELAY/REVERB TYPE  
REVERB LEVEL  
REVERB TIME

### Tipo de efecto de Flanger/Chorus

FLANGER/CHORUS TYPE  
CHORUS LEVEL  
CHORUS TIME

1. Realice los ajustes de parámetros que desee grabar en la canción (p.15, 30).

2. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [15] del teclado para acceder a la pantalla de Escritura de Configuración de Canción.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [ENTER], y la información de configuración de canción se escribirá en la canción.

Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Capítulo 10. Editar una canción (Edición de Canción)

---

Igual que puede editar un patrón en el modo Patrón, el modo Canción permite editar una canción. La edición realizada en el modo Canción se conoce como Edición de Canción.

La edición de un patrón se realiza por compases, mientras que la edición de una canción se realiza por patrones. En el modo Canción puede pulsar [FWD] y [BWD] para visualizar el número de reproducción de Patrón en la pantalla CURRENT, y el patrón correspondiente a este número en la pantalla NEXT. Esto permite ver la secuencia en la que se reproducirá cada patrón. Por ejemplo, si pulsa [FWD] o [BWD] varias veces para cambiar de pantalla, verá que el patrón C04 es el décimo patrón que se reproducirá en la canción.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* La Edición de Canción sólo puede realizarse en el modo Canción. Antes de intentar utilizar las funciones de Edición de Canción, compruebe que se encuentra en el modo Song (p.68).

Durante la edición puede volver a la pantalla de parámetro previa pulsando el botón SELECT [↩].

### Copiar una canción (Copia de Canción)

Esta operación copia la secuencia de patrones de una canción en otra canción. Utilice esta función para combinar dos canciones y crear una canción nueva, o para crear una canción combinando varios fragmentos de otras canciones.

\* Si existen datos en la canción destino de la copia, estos datos se sobrescribirán.

Si la canción origen de la copia contiene más patrones que la canción destino de la copia, el número de patrones de la canción destino puede aumentar.

\* La información de configuración de canción no se copiará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Song            Canción  
Song Copy    Copia de Canción

Antes de empezar seleccione la canción origen de la copia.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [1] del teclado para pasar a la pantalla Copia de Canción. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE para especificar la canción destino de la copia. El número de canción destino aparecerá en pantalla. Gama de ajustes: S-1 - S-10

3. Pulse [ENTER].

La pantalla NEXT mostrará el número de reproducción de canción del destino de la copia.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Gire el dial VALUE o utilice [FWD] o [BWD] para especificar la posición (número de reproducción de patrón) en la que se iniciará la copia.

Gama de ajustes: 1 - 999, END

*Consulte la figura del manual en inglés*

Con el ajuste "END" los datos se copiarán al final de la canción destino de la copia.

Por ejemplo, si desea copiar a partir de la posición 3, ajuste NEXT=3.

\* No es posible realizar ajustes que resulten en una canción con más de 999 patrones.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la operación de Copia de Canción.

Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Eliminar patrones no deseados (Borrar Patrón)

Esta operación borra patrones de una canción. Al borrar un patrón, los patrones siguientes se desplazarán para ocupar el espacio libre. Utilice esta operación cuando desee eliminar patrones no deseados de una canción.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Song - Canción*

*Delete - Borrar*

Antes de empezar, seleccione la canción en la que desee borrar patrones.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [4] del teclado para pasar a la pantalla Borrar Patrón. La pantalla CURRENT mostrará el número de reproducción de patrón, y la pantalla NEXT mostrará el banco y el número del patrón correspondiente a este número.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE o utilice [FWD] o [BWD] para seleccionar el patrón (número de reproducción de patrón) que se borrará.

Gama de ajustes: 1 - 999, END

Si selecciona "END" se borrarán todos los patrones de la canción y la información de configuración (Inicializar Canción).

Por ejemplo, si desea borrar B02, que es el segundo patrón que se reproduce, ajuste CURRENT=2.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación Borrar Patrón.

Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

## Insertar un patrón (Insertar Patrón)

Esta operación inserta un patrón en la posición especificada de una canción. Utilícela patrones a canciones ya grabadas.

\* Una canción puede contener un máximo de 999 patrones. Si una canción ya contiene 999 patrones no será posible insertar ningún otro patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*Song - Canción*

*Insert - Insertar*

Antes de empezar, seleccione la canción en la que desee insertar patrones.

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC], y pulse el botón [5] del teclado para pasar a la pantalla Insertar Patrón. La pantalla CURRENT mostrará el número de reproducción de patrón, y la pantalla NEXT mostrará el banco y el número del patrón correspondiente a este número.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Gire el dial VALUE o pulse [FWD] [BWD], y especifique la posición (número de reproducción de patrón: 1-998, END).

Con el ajuste "END" el patrón se añadirá al final de la canción.

Por ejemplo, si desea insertar un patrón en la tercera posición de la canción, ajuste CURRENT = 3.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [ENTER].

4. Gire el dial VALUE para especificar el banco y el número del patrón que se insertará.

Gama de ajustes: A01 - C33, E01 - I11, L01 - Q50, U01 - U50

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ejecución.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Pulse [ENTER] de nuevo para ejecutar la operación Insertar Patrón.

Una vez terminada la operación volverá a aparecer la pantalla normal.

Para cancelar la operación pulse [EXIT].



## Capítulo 11. Ajustes de sistema

---

Aquí es posible realizar ajustes que afectan a todo el entorno operativo del MC-303. Los diversos ajustes de parámetros del sistema se conservan incluso al apagar la unidad.

\* No es posible acceder a la pantalla de Ajustes del Sistema durante la reproducción de un Patrón o Canción.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [16] del teclado para acceder a la pantalla de Ajustes del Sistema.
2. Utilice SELECT [↶] [↷] para seleccionar la pantalla de parámetro deseada.
3. Gire el dial VALUE para ajustar el valor del parámetro.
4. Al terminar de realizar ajustes pulse [EXIT] para volver a la pantalla normal.

### Afinar el MC-303 (Tuning)

Este parámetro ajusta la afinación de la fuente de sonido interna. La pantalla indicará la frecuencia actual de la nota A4 (La central). El “4” de las centenas no aparecerá en pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Gama de ajustes: 415.3 - 440.0 - 466.2 Hz

### Reproducir una canción repetidamente (Song Loop)

Este ajuste determina la manera en que se reproducirán las canciones. Puede hacer que la misma canción se reproduzca repetidamente, o que todas las canciones se reproduzcan de manera secuencial.

*Consulte la figura del manual en inglés*

OFF: Ésta es la condición normal. La canción seleccionada actualmente se reproducirá sólo una vez.

LOOP 1: La canción seleccionada actualmente se reproducirá repetidamente.

LOOP 2: Todas las canciones se reproducirán repetidamente de manera secuencial.

### Cambiar la función del pedal (Pedal Assign)

Este ajuste determina la función del pedal conectado al jack PEDAL SWITCH.

*Consulte la figura del manual en inglés*

HOLD: El pedal sostendrá el sonido de la Parte seleccionada con los botones PART. Si pulsa el pedal durante un arpeggio, el arpeggio continuará mientras mantenga pulsado el pedal, aunque suelte las teclas. Si pulsa el pedal durante una reproducción RPS, esta reproducción continuará mientras mantenga pulsado el pedal, aunque suelte las teclas.

SHIFT: El pedal tendrá la misma función que el botón [SHIFT].

FUNC: El pedal tendrá la misma función que el botón [FUNC].

PATTERN INC: Los patrones registrados en el grupo de patrones seleccionado actualmente se registrarán uno a uno como el siguiente patrón.

TAP: El pedal tendrá la misma función que el botón [TAP].

REALTIME TRANSPOSE: El pedal tendrá la misma función que el botón [TRANSPOSE].

### Ajustes de sincronización (Sync Mode)

Este ajuste determina la manera en que funcionará el secuenciador interno, y la manera en que los mensajes de Reloj MIDI se transmitirán y recibirán.

*Consulte la figura del manual en inglés*

INT: El secuenciador interno funcionará con su reloj de tempo interno y transmitirá mensajes de Reloj MIDI. Si se reciben mensajes de Reloj MIDI de un aparato externo, éstos se ignorarán.

SLAVE: El secuenciador interno se sincronizará con un Reloj MIDI. Si no se reciben mensajes de Reloj MIDI de un aparato externo, no será posible reproducir ningún patrón/canción ni pulsando el botón [PLAY].

REMOTE: Es básicamente el mismo ajuste que INT. No obstante, los mensajes de Inicio/Parada de un aparato MIDI externo pondrán en marcha y detendrán el secuenciador interno.

## **Transmitir señales para la sincronización externa (Sync Out)**

Este ajuste determina si se transmitirán o no los mensajes MIDI relacionados con la sincronización. Con el ajuste ON se transmitirán los siguientes mensajes desde el conector MIDI OUT: Reloj de Temporización, Iniciar, Continuar y Detener.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Este parámetro puede ajustarse a ON o a OFF.

## **Especificar cuándo sonará el metrónomo (Metronome)**

Este ajuste determina la manera en que sonará el metrónomo.

*Consulte la figura del manual en inglés*

OFF: El metrónomo no sonará nunca.

ALWAYS: El metrónomo sonará siempre.

REC ONLY: El metrónomo sonará sólo durante la grabación.

PLAY & REC: El metrónomo sonará durante la reproducción y la grabación.

## **Ajustar el volumen del metrónomo (Metronome Volume)**

Ajuste el volumen del metrónomo entre 0 y 127.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Cuanto mayor sea el valor más alto será el volumen del metrónomo.

## **Ajustar la velocidad producida al pulsar un botón del teclado (Pad Velocity)**

Al pulsar los botones del teclado para producir notas, las notas se tocarán con una fuerza fija (velocidad). Este ajuste especifica la velocidad que se utilizará (1-127).

*Consulte la figura del manual en inglés*

Cuanto más alto sea el valor más fuertes serán las notas producidas al tocar los botones.

## **Comprobar el espacio de memoria disponible (Available Memory)**

*Consulte la figura del manual en inglés*

Este parámetro visualiza el porcentaje de memoria disponible.

# Capítulo 12. Utilizar el MIDI

---

## ¿Qué es el MIDI?

El MC-303 puede grabar/reproducir información MIDI, y recibir información MIDI para hacer sonar su fuente de sonido interna. ¿Qué es el MIDI?

El MIDI es un estándar para el intercambio de información, como información de interpretación, entre instrumentos musicales y ordenadores. Los aparatos con conectores MIDI pueden conectarse utilizando cables MIDI para transmitir y recibir varios tipos de información. Actualmente, el MIDI es algo indispensable para los instrumentos musicales electrónicos. Sin el MIDI sería imposible tocar los sonidos del MC-303 desde un teclado externo, o grabar y reproducir la interpretación de un teclado externo en el MC-303. Es posible utilizar el MC-303 sin unos conocimientos exhaustivos acerca del MIDI, pero los conceptos básicos que se explican en este capítulo le ayudarán a utilizar de una manera más efectiva el MC-303.

## Conectores MIDI

El MC-303 dispone de los dos siguientes tipos de conectores MIDI.

### Conector MIDI OUT

Transmite los mensajes MIDI a aparatos MIDI externos.

### Conector MIDI IN

Recibe mensajes MIDI enviados desde aparatos externos. El aparato MIDI que recibe estos mensajes puede ejecutar acciones como tocar notas o seleccionar sonidos.

## Canales MIDI

El MIDI puede transmitir muchos grupos de información de interpretación independientes a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias a los “canales MIDI”. Existen 16 canales MIDI, 1-16, y los mensajes MIDI se reciben sólo si el canal del aparato transmisor coincide con el canal del aparato receptor.

Cada una de las 8 Partes del MC-303 tiene asignado su propio canal MIDI. Al recibirse mensajes MIDI en el conector MIDI IN, éstos se convierten al canal seleccionado por el botón PART SELECT, y se envían a la fuente de sonido y al secuenciador.

Esto significa que no hay ninguna necesidad de cambiar el canal de transmisión MIDI del aparato transmisor para que coincida con la Parte que desea tocar. Puede tocar el MC-303 a través del MIDI sin hacer coincidir el canal MIDI propio del MC-303 con el canal MIDI del aparato transmisor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Tipos principales de mensajes MIDI utilizados para controlar el MC-303

El MIDI incluye muchos tipos de mensajes diferentes. En general, los mensajes MIDI pueden dividirse entre los específicos para cada canal (Mensajes de Canal) y los generales (Mensajes de Sistema). El MC-303 utiliza los siguientes mensajes MIDI.

### Mensajes de canal

Estos mensajes se utilizan para transmitir información de interpretación musical. Normalmente, la mayor parte del control se realiza utilizando estos mensajes.

#### Mensajes de activación de nota

Estos mensajes se transmiten al tocar una nota. Los mensajes de activación de nota incluyen la siguiente información.

Activación de nota: Se ha tocado una nota

Número de nota: Posición de la nota (la nota que se ha tocado)

Velocidad: Fuerza con la que se ha tocado una nota

El número de nota se expresa como un número entre 0 y 127, y 60 es el La central (C4). Al recibirse un mensaje de Activación de nota, la nota correspondiente se tocará con el valor de velocidad incluido en el mensaje. No obstante, las notas que quedan fuera de la gama recomendada de cada Tone pueden no sonar, o sonar con una afinación incorrecta.

#### Mensajes de desactivación de nota

Estos mensajes se transmiten al soltar una nota. Al recibirse un mensaje de Desactivación de nota, la nota se desactiva.

#### Mensajes de Pitch Bend

Estos mensajes se utilizan para transmitir cambios suaves en la afinación. Al mover la palanca o rueda de pitch bend que se encuentra en muchos sintetizadores se transmiten estos mensajes.

### **Mensajes de aftertouch**

Estos mensajes se transmiten al ejercer una fuerza suplementaria sobre el teclado después de tocar una nota. Existen dos tipos de aftertouch: aftertouch de canal, que controla todo un canal; y aftertouch polifónico, que controla notas individuales. El MC-303 normalmente no responderá a este tipo de mensajes.

### **Mensajes de Cambio de Programa**

Estos mensajes se utilizan para seleccionar sonidos. Estos mensajes incluyen un número de programa entre 1 y 128 que especifica el sonido que se seleccionará. El MC-303 recibe estos mensajes (junto con mensajes de Selección de Banco; un tipo de mensaje de cambio de control) para seleccionar Tones.

### **Mensajes de Cambio de Control**

**Selección de Banco** (números de controlador 0, 32)

El MC-303 puede recibir mensajes de Selección de Banco (cambios de control 0 y 32) y mensajes de Cambio de Programa para seleccionar hasta 128x128 Tones. Después de recibirse un mensaje de Selección de Banco puede recibirse un mensaje de Cambio de Programa para cambiar el Tone. Los Tones no cambiarán al recibirse un mensaje de Selección de Banco. Consulte los números de Selección de Banco y de Programa de cada Tone en la “Lista de Tones (p.85).

**Modulación** (número de controlador 1)

Este mensaje se utiliza para controlar la profundidad del efecto de vibrato. Al recibirse este mensaje se aplicarán una modulación de la afinación (vibrato) al sonido.

**Volumen** (número de controlador 7)

Este mensaje se utiliza para controlar el volumen de cada Parte y ajustar el balance del volumen. Al recibirse este mensaje cambia el volumen de las notas. El volumen real lo determina la combinación de Volumen y Expresión (número de controlador 11).

**Panoramización** (número de controlador 10)

Este mensaje ajusta la posición estereofónica. Al recibirse este mensaje cambia la posición estereofónica del sonido.

**Expresión** (número de controlador 11)

Este mensaje ajusta el volumen de cada Parte para crear cambios en la dinámica. Al recibirse este mensaje el volumen de las notas cambia. El volumen real lo determina la combinación de Volumen (número de controlador 7) y Expresión.

**Mantenimiento** (número de controlador 64)

Este mensaje sostiene el sonido. Tiene una función similar al pedal sustain de un piano. Al recibirse un mensaje de Activación del Mantenimiento (valor 64-127), el sonido seguirá oyéndose hasta que se reciba un mensaje de Desactivación del Mantenimiento (valor 0-63).

**Sostenuto** (número de controlador 66)

Este mensaje sostiene sólo las notas pulsadas actualmente. Al recibirse un mensaje de Activación de Sostenuto (valor 64-127), todas las notas pulsadas actualmente seguirán sonando hasta recibirse un mensaje de Desactivación de Sostenuto (valor 0-63).

**Celeste** (número de controlador 67)

Este mensaje aplica un efecto de pedal celeste para crear un sonido más suave. Al recibirse este mensaje el sonido será más suave.

**Profundidad de Efecto 1 (Reverberación)** (número de controlador 93)

Cuando el MC-303 recibe este mensaje se ajusta la profundidad de reverberación.

**Profundidad de Efecto 3 (Chorus)** (número de controlador 93)

Cuando el MC-303 recibe este mensaje se ajusta la profundidad de chorus.

El MC-303 recibe muchos otros mensajes de cambio de control. Consulte los detalles en la “Aplicación MIDI” (p.101).

### **Mensajes de sistema**

Mensajes exclusivos

Estos mensajes manipulan información única para el MC-303. Se utilizan al guardar información en un aparato externo, o para modificar de manera remota varios parámetros.

## Controlar el MS-1

Es posible utilizar el MC-303 por si solo. No obstante, si utiliza el MC-303 junto con otros aparatos MIDI dispondrá de posibilidades adicionales.

Si utiliza el MC-303 junto con un Roland MS-1 (opcional) dispondrá de posibilidades adicionales; las muestras grabadas en el MS-1 (voces humanas y efectos de sonido) podrá tocarse desde los botones del teclado del MC-303, y es posible crear patrones que utilicen los sonidos del MC-303 junto con las muestras del MS-1.

*Consulte la figura del manual en inglés*

### Procedimiento para controlar el MS-1

Para controlar el MS-1 desde el MC-303 debe ajustar Output Assign de una de las Partes a EXT. En este ejemplo utilizaremos la Parte 7 para controlar el MS-1.

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar el conector MIDI OUT del MC-303 al conector MIDI IN del MS-1.
2. Consulte "Ajustar el canal MIDI" en la p.21 del manual del usuario del MS-1, y ajuste el canal MIDI del MS-1 a 7.
3. Ajuste Output Assign de la Parte 7 del MC-303 a EXT (p.28).
4. Compruebe que los indicadores [RPS SET] y [PTN SET] estén apagados.
5. Pulse [PART SELECT], y a continuación pulse PART [7] para seleccionar la Parte 7.
6. Pulse varios botones del teclado; sonarán las muestras de los botones del teclado del MS-1.

Consulte la correspondencia entre los botones del teclado del MC-303 y los botones del teclado del MS-1 en "Asignar notas del teclado a botones del MS-1" (p.21) del manual del usuario del MS-1.

Los ajustes de Output Assign pueden guardarse en un Patrón (Escritura de Configuración de Patrón, p.35).

- \* Con los ajustes originales del MS-1, las teclas negras diferentes de La# no tienen ninguna muestra asignada, por lo que no sonará nada cuando toque los botones 3, 5, 8, 10 ó 15 del teclado del MC-303. Si desea utilizar estos botones del teclado para tocar muestras del MS-1, consulte "Cambiar asignaciones de teclas/botones" (p.21) en el manual del usuario del MS-1, y asigne los botones del MS-1 que contengan las muestras a los nombres de nota de los botones del MC-303 que vaya a utilizar para tocarlas.

Ahora intentaremos grabar información musical para tocar el MS-1 desde el MC-303 para crear un patrón que combine los sonidos propios del MC-303 con las muestras del MS-1.

1. Seleccione un patrón de usuario en el que desee utilizar las muestras del MS-1.  
En este ejemplo utilizaremos la Parte 7 para grabar la información del MS-1. Si la Parte 7 ya contiene información, bórrala (p.63).
2. Ajuste Output Assign de la Parte 7 a EXT (p.28).
3. Guarde los ajustes en el patrón (p.35).
4. Grabe la información musical del MS-1 en la Parte 7. Es aconsejable que utilice la Grabación a Tiempo Real y que toque los botones del teclado (p.46).
5. Al terminar la grabación pulse [PLAY] para reproducir el patrón.  
Sonarán las muestras del MS-1 y la reproducción del MC-303.

- \* Es posible utilizar el mismo procedimiento para controlar muestras digitales o fuentes de sonido MIDI diferentes del MS-1. Consulte los detalles acerca de la operación MIDI de otros aparatos en los correspondientes manuales de usuario.

### Seleccionar Tones de un aparato MIDI externo

Los mensajes de Selección de Banco (números de controlador 0 y 32) y los mensajes de Cambio de Programa procedentes de un aparato MIDI externo y recibidos en el MC-303 permiten seleccionar el Tone (o Grupo de Percusión) para cada Parte.

Consulte en el manual del usuario del aparato el procedimiento para transmitir mensajes de Selección de Banco y mensajes de Cambio de Programa desde el aparato externo.

## En el Modo Patrón o en el Modo Canción

Después de utilizar [PART SELECT] para seleccionar la Parte cuyo Tone desee seleccionar, transmita un mensaje de Selección de Banco (número de controlador 0 y 32) y un mensaje de Cambio de Programa desde el aparato externo. En este momento, el canal de transmisión MIDI del aparato MIDI externo puede estar ajustado a cualquier canal. El Tone de la Parte seleccionada con [PART SELECT] cambiará. Consulte la correspondencia entre los mensajes de Selección de Banco y Cambio de Programa recibidos y los Tones del MC-303 en la “Lista de Tones” (p.85) y la “Lista de Grupos de Percusión” (p.90).

## En el modo Módulo de Sonido (p.80)

En este caso, el canal de recepción MIDI de la Parte cuyo Tone (Grupo de Percusión) desee cambiar debe coincidir con el canal de transmisión MIDI del aparato MIDI externo. En el modo Módulo de Sonido, el canal de recepción MIDI de cada Parte será el indicado en la “Aplicación MIDI” (p.101).

\* Para cambiar el Grupo de Percusión no hay necesidad de transmitir mensajes de Selección de Banco.

## Sincronizar un secuenciador externo con el MC-303

Es posible sincronizar un secuenciador externo con los mensajes de Reloj MIDI transmitidos desde el MC-303 para conseguir así una reproducción sincronizada.

*Consulte la figura del manual en inglés*

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar el conector MIDI OUT del MC-303 al conector MIDI IN del secuenciador externo.
2. Pulse [PLAY MODE] para seleccionar el modo Patrón.
3. Ajuste Sync Out a “ON” (Sync Out: p.73).
4. Ajuste el secuenciador para que se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI procedentes de un aparato externo. Consulte los detalles acerca de este ajuste en el manual del usuario del secuenciador.
5. Cuando pulse [PLAY] en el MC-303, el MC-303 y el secuenciador externo iniciarán la reproducción de manera sincronizada.
6. Cuando pulse [STOP] en el MC-303, el MC-303 y el secuenciador externo detendrán la reproducción.

## Sincronizar el MC-303 con un secuenciador externo

El MC-303 puede sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI transmitidos desde un secuenciador externo para realizar una reproducción de manera sincronizada.

*Consulte la figura del manual en inglés*

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar el conector MIDI OUT del secuenciador externo a MIDI IN del MC-303.
2. Pulse [PLAY MODE] para seleccionar el modo Patrón.
3. Ajuste Sync Out a “SLAVE” (Sync Out: p.72).
4. Ajuste el secuenciador externo para transmitir mensajes de Reloj MIDI. Consulte los detalles acerca de este ajuste en el manual del usuario del secuenciador.
5. Cuando inicie la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador interno del MC-303 también iniciará la reproducción de manera sincronizada.
6. Cuando detenga la reproducción en el secuenciador externo, el MC-303 también detendrá la reproducción.

\* Si desea controlar sólo la reproducción/detención de patrón desde el secuenciador externo, y no desea que el MC-303 se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI recibidos (es decir, cuando desee que el MC-303 determine el tempo), ajuste Sync Mode a “REMOTE”.

## Guardar información (Volcado General)

El MC-303 puede transmitir la información de Patrón de Usuario, la información de Canción, la información de Grupo RPS y la información de Grupo de Patronos a través del MIDI a un aparato externo. Este procedimiento se conoce como “Volcado General”. El Volcado General permite transmitir información del MC-303 a un secuenciador externo con una unidad de disquetes para guardar esta información en un disquete. También es posible transmitir información entre dos MC-303.

### Grabar información del MC-303 a un secuenciador externo

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar el conector MIDI OUT del MC-303 al MIDI IN del secuenciador.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*MIDI Sequencer - Secuenciador MIDI*

2. Con la reproducción de patrón y de canción detenida, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [16] del teclado para acceder a la pantalla de Volcado General. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Inicie la grabación a tiempo real en el secuenciador externo.
4. Pulse [ENTER] en el MC-303, y la información se transmitirá desde MIDI OUT. Mientras se transmite la información la pantalla visualizará lo siguiente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Para detener la transmisión de información durante este proceso, pulse [STOP] o [EXIT]. Durante la transmisión ninguno de los demás controladores tendrá ningún efecto.

5. Al cabo de unos momentos aparecerá la siguiente pantalla, y se realizará una pausa en la transmisión. Pulse [ENTER] inmediatamente; la pantalla volverá a indicar “Sending” y se enviará el siguiente grupo de información.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Una vez haya repetido los pasos 4-5 algunas veces aparecerá la siguiente pantalla, indicando que se ha transmitido toda la información. A continuación volverá a aparecer la pantalla normal.

*Consulte la figura del manual en inglés*

7. Detenga la grabación a tiempo real en el secuenciador externo. Asigne un nombre apropiado a la información (canción) grabada, y guárdela en un disquete del secuenciador MIDI.

### Si la cantidad de información excede la capacidad del secuenciador externo

Durante el Volcado General la información de la memoria interna se divide en grupos del mismo tamaño, y se transmite con una pausa entre cada grupo. No obstante, debido a que la información incluye los datos de patrón de usuario, el tamaño total es considerable y algunos secuenciadores MIDI pueden no ser capaces de guardar toda la información a la vez.

Por ejemplo, si al recibir el segundo grupo de datos en el paso 6 el secuenciador MIDI visualiza un mensaje de advertencia indicando que se ha excedido la capacidad de la memoria, deberá detener la grabación en el secuenciador MIDI después de cada grupo de datos y guardar cada grupo en un disquete. A continuación vuelva al paso 5. Guarde cada grupo de información con un nombre diferente hasta que haya guardado todos los datos.

## Volver a enviar la información desde un secuenciador MIDI al MC-303

\* Tenga en cuenta que al realizar esta operación todos los patrones de usuario y la información de canción de la memoria del MC-303 se borrará.

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar el conector MIDI OUT del secuenciador externo a MIDI IN del MC-303.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*MIDI Sequencer - Secuenciador MIDI*

2. Con la reproducción de patrón y de canción detenida, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [FUNC] y pulse el botón [16] del teclado para acceder a la pantalla de Volcado General.

3. Pulse SELECT [↵], y el MC-303 se pondrá a la espera para recibir un volcado general. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Cargue la información del MC-303 en el secuenciador externo, e inicie la reproducción. La información se transmitirá desde el secuenciador.

5. El MC-303 visualizará la siguiente pantalla, y la información se cargará en la memoria.

*Consulte la figura del manual en inglés*

\* Mientras se reciba la información los controles no tendrá ningún efecto.

6. Una vez se haya transmitido toda la información desde el secuenciador, la pantalla volverá a indicar "Receive".

\* Si ha guardado la información del MC-303 en dos o más grupos (canciones) en el secuenciador, transmítalos en el mismo orden en que los haya recibido.

## Transmitir información entre dos unidades MC-303

\* Tenga en cuenta que al realizar esta operación, todos los patrones de usuario y toda la información de canción del MC-303 receptor se borrará.

1. Utilice un cable MIDI (opcional) para conectar MIDI OUT del MC-303 transmisor a MIDI IN del MC-303 receptor.

*Consulte la figura del manual en inglés*

*transmission - transmisión*

*reception - recepción*

2. En el MC-303 transmisor, seleccione la pantalla de Volcado General (p.78).

3. Ponga el MC-303 receptor en la condición de "espera para volcado general" (p.79).

4. Pulse [ENTER] en el MC-303 transmisor, con lo que se iniciará la transmisión de la información.

5. Al cabo de unos momentos, el MC-303 transmisor indicará "NEXT" y la transmisión realizará una pausa. Pulse [ENTER] en el MC-303 transmisor; la pantalla volverá a indicar "Sending" y se enviará el siguiente grupo de datos.

6. Repita los pasos 4-5 algunas veces, y la pantalla visualizará "Completed" indicando que se ha transmitido toda la información. El MC-303 transmisor volverá a la pantalla normal.

La transmisión de información habrá terminado.

\* El MC-303 realiza el Volcado General dividiendo la cantidad total de información en grupos de un tamaño más pequeño. Tenga en cuenta que si el aparato externo receptor no dispone de memoria suficiente para procesar un grupo no será posible realizar la transmisión.



## Utilizar el MC-303 como módulo de sonido

El MC-303 dispone de un modo de Módulo de Sonido que permite controlar y hacer sonar la fuente de sonido interna desde un aparato MIDI externo. En el modo Módulo de Sonido el MC-303 funciona como un módulo de sonido multitímbrico de 16 partes. El único control efectivo será el mando VOLUME. Las funciones como el secuenciador, el arpeggiador y RPS tampoco estarán disponibles.

1. Mantenga pulsado el botón [PLAY MODE] y pulse el interruptor [POWER] que se encuentra en el panel posterior para poner en marcha la unidad.

El MC-303 pasará al modo Módulo de Sonido.

Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

En el modo Módulo de Sonido es posible controlar la fuente de sonido del MC-303 transmitiendo mensajes de nota, mensajes de cambio de programa, etc. desde un aparato MIDI externo. Si desea detalles acerca del funcionamiento del MC-303 en el modo Módulo de Sonido, consulte la Aplicación MIDI” (p.101).

2. Para volver a la operación normal, apague el MC-303 y vuelva a ponerlo en marcha.

# MANUAL DEL USUARIO MC-303

Texto correspondiente a la página 73 (Capítulo 11. Ajustes del Sistema)

## **Ajustar el tiempo de reproducción RPS (RPS Trigger Quantize)**

---

Al utilizar el RPS durante la reproducción de un patrón, los patrones y frases pueden no reproducirse con un alineamiento perfecto, dependiendo del momento en que Ud. pulse el pad del teclado. Si lo desea, el MC-303 le permite especificar el tiempo en el que se reproducirán las frases. Esto le permitirá el reproducir frases a un tiempo preciso junto con los patrones.

- REAL:** Cuando Ud. pulse el pad de teclado, la frase se reproducirá en el acto.
- 16th note:** El patrón se dividirá en pasos de semicorchea, y cuando Ud. pulse el pad del teclado, la frase se reproducirá empezando en el siguiente paso.
- Quarter note:** El patrón se dividirá en pasos de negra, y cuando Ud. pulse el pad del teclado, la frase RPS se reproducirá empezando en el siguiente paso. Esto le permite el reproducir la frase comenzando con precisión en el beat posterior a cuando Ud. pulsó el pad del teclado.
- MEASURE:** El patrón se dividirá en pasos de un compás, y cuando Ud. pulse el pad del teclado, la frase RPS se reproducirá empezando en el siguiente compás. Esto le permite el reproducir la frase comenzando con precisión al principio del compás posterior a cuando Ud. pulsó el pad del teclado.

Con los ajustes de 16th note, quarter note, o MEASURE, puede pulsar el pad del teclado ligeramente antes de que Ud. quiera que la frase se reproduzca realmente. Esto hará que la frase se reproduzca en perfecta sincronía con el patrón.

- \* Con los ajustes de fábrica, este está ajustado a 16th note.
- \* Si el patrón se detiene, la frase se reproducirá inmediatamente, sin tener en cuenta el método de reproducción que haya sido seleccionado.

## **Retransmitir mensajes MIDI recibidos en el MIDI IN directamente a través del MIDI OUT**

---

Cuando esté en ON, los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN serán vueltos a transmitir sin ninguna modificación desde el MIDI OUT.

- \* Incluso si está en ON, los mensajes Exclusivos del Sistema recibidos en el conector MIDI IN no se volverán a transmitir a través del conector MIDI OUT.
- \* Si el Arpegiador está activado, los mensajes recibidos en el conector MIDI IN no se volverán a transmitir a través del conector MIDI OUT
- \* El ajuste realizado aquí también se aplicará cuando el MC-303 sea utilizado en el modo Módulo de Sonido.

# Apéndices

Soluciones a pequeños problemas .....	82
Mensajes de error .....	83
Restablecer los ajustes originales (Factory Preset) .....	84
Lista de Tones .....	85
Lista de grupos de percusión .....	90
Lista de patrones predefinidos .....	94
Lista de estilos de arpeggio .....	98
Lista de plantillas de Groove Quantize .....	99
Aplicación MIDI .....	101
Índice de materias .....	117
Especificaciones .....	121
Índice .....	122

# Soluciones a pequeños problemas

---

Si no es posible oír ningún sonido, o si el MC-303 no funciona de la manera esperada, realice las comprobaciones que se especifican a continuación. Si con ello no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico de Roland.

\* Roland no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información o por los daños provocados por esta pérdida.

## Ningún sonido

- **No ha puesto en marcha el MC-303 o los equipos conectados.**
- **El volumen del MC-303 o de los equipos conectados está al mínimo.**
- **El nivel de una Parte está al mínimo.**  
Ajuste el nivel del volumen (p.22).
- **Los cables MIDI o los cables de audio no están correctamente conectados.**
- **La afinación del Tone seleccionado está fuera de la gama en la que sonará correctamente.**  
Utilice el ajuste de Desplazamiento de Octava para definir una gama más grave (p.20).
- **La Parte que no suena tiene Output Assign asignado a EXT .**  
Cambie el ajuste de Output Assign a "INT" (p.28).
- **El ajuste de Velocidad de los botones es demasiado bajo.**  
Aumente el ajuste de Velocidad (p.73).
- **Ha seleccionado desde un aparato externo un Tone sin ningún sonido asignado (mediante mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa).**  
Especifique un número de Tone (Selección de Banco y Cambio de Programa) con un sonido asignado.

## Algunas notas dejan de sonar

- **Está intentando tocar más de 28 notas simultáneas.**  
El MC-303 no puede producir más de 28 notas a la vez.

## Las notas continúan sonando durante la reproducción de Patrón

- **Se ha borrado un mensaje de Desactivación del Mantenimiento mediante una operación de Edición de Patrón.**  
Pase a la pantalla Microscopio e inserte un mensaje de Desactivación del Mantenimiento en la posición apropiada (p.57).

## El secuenciador no funciona

- **El modo Sync está ajustado a SLAVE .**  
Cambie el modo Sync a "INT" (p.72).

## Los efectos no se aplican ni al aumentar el nivel de EFX

- **El nivel de retardo/reverberación o de flanger/chorus de la Parte es demasiado bajo.**  
Aumente el nivel (p.31, 34).

## Al girar el mando LFO no se aplica el LFO

- **Los ajustes de Afinación del LFO, Filtro del LFO y Amplificador del LFO de la Parte son demasiado bajos.**  
Aumente el valor del parámetro del efecto deseado (p.27).

## La afinación no es correcta

- **La afinación del MC-303 es incorrecta.**  
Modifique el ajuste de Afinación (p.72).
- **Los mensajes de Pitch Bend del secuenciador o del aparato MIDI externo han cambiado la afinación.**  
Ejecute una Actualización MIDI (p.17).

## Play Quantize no funciona

- **No ha utilizado [QUANTIZE SELECT] para especificar la Parte para Play Quantize.**  
Especifique la Parte a la que aplicará Play Quantize (p.42).
- **Al utilizar Grid Quantize o Groove Quantize, el ajuste de Fuerza está al 0% .**  
Cambie el ajuste de Fuerza (p.43, 45).
- **Al utilizar Shuffle Quantize, el ajuste de Shuffle Rate está al 50% .**  
Cambie el ajuste de Shuffle Rate (p.44).

# Mensajes de error

---

Si intenta alguna operación no permitida, o si no es posible ejecutar el procedimiento requerido, la pantalla visualizará un mensaje de error. Consulte la explicación del mensaje de error correspondiente y siga las acciones indicadas.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: La pila de seguridad interna (que conserva la memoria de usuario) se ha descargado.

Acción: Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico de Roland para cambiar la pila.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: Hay algún problema con las conexiones de los cables MIDI.

Acción: Compruebe que los cables MIDI no estén dañados o que no se hayan desconectado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: Se han recibido más mensajes MIDI en un intervalo de tiempo corto de los que puede procesar el MC-303.

Acción: Reduzca la cantidad de mensajes MIDI transmitidos al MC-303.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: El valor de la suma de comprobación de un mensaje exclusivo recibido es incorrecto.

Acción: Corrija el valor de la suma de comprobación.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: Se ha recibido más información de grabación de la que puede procesar correctamente el MC-303.

Acción: Reduzca la cantidad de información de grabación enviada al MC-303.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: La memoria de usuario está llena, y no es posible seguir grabando o editando.

Acción: Borre la información no necesaria.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: Dos o más Partes no están enmudecidas, por lo que la información no puede registrarse como un grupo RPS.

Acción: Seleccione una Parte de la Frase que desea registrar, y enmudezca todas las demás Partes.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: Ha seleccionado un Patrón Predefinido o un Patrón de Variación, por lo que no es posible modificar los ajustes.

Acción: Seleccione un Patrón de Usuario. Si desea crear una versión modificada del Patrón Predefinido seleccionado actualmente, en primer lugar debe copiar el contenido del Patrón Predefinido en un Patrón de Usuario (p.61).

*Consulte la figura del manual en inglés*

Significado: No ha seleccionado ninguna cuantización.

Acción: Pulse [QUANTIZE] para seleccionar el tipo de cuantización deseado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Razón: En una canción es posible registrar hasta 999 Patrones. No es posible registrar más Patrones que éstos.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Razón: No hay información musical grabada en el Patrón, por lo que la reproducción no es posible.

# Restablecer los ajustes originales (Factory Preset)

---

Si desea inicializar los ajustes y la memoria de usuario del MC-303 con los ajustes originales, utilice la operación Factory Preset.

\* Si el MC-303 contiene información importante, utilice la operación de Volcado General (p.78) para guardarla en un secuenciador MIDI externo (o en otro aparato) antes de ejecutar esta operación.

## Inicializar todos los ajustes

Para reinicializar todos los ajustes del MC-303 (patrones de usuario, patrones de variación, grupos de patrones, grupos RPS, canciones, sistema) a los valores originales, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el interruptor POWER.
2. Aparecerá la pantalla de ejecución. Pulse [ENTER] para ejecutar la inicialización.

## Inicializar algunos de los ajustes

Para reinicializar los ajustes de patrones de variación, grupos de patrones, grupos RPS, canciones y sistema a los valores originales, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Mantenga pulsado el botón [FUNC] y pulse el interruptor POWER.
2. Aparecerá la pantalla de ejecución. Pulse [ENTER] para ejecutar la inicialización.

## Lista de Tones

---

e71 B3-D5 contienen 16 tipos de sonidos de percusión.

e72 Estos Tones dividen dos tipos de instrumentos de percusión.

*Consulte las páginas 85-89 del manual en inglés*

## Lista de grupos de percusión

---

La columna Mute muestra el botón PART que debe pulsarse para enmudecer el instrumento de percusión especificado.

*Consulte las páginas 90-93 del manual en inglés*



# Lista de patrones predefinidos

---

*Consulte las páginas 94-97 del manual en inglés*

# Lista de estilos de arpeggio

---

*Consulte la página 98 del manual en inglés*

all: Es posible especificar todos los valores

\*1: Excepto para CHORD y BASS+CHORD 1-5

\*2: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER

\*3: BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5

\*4: BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2

\*5: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO

\*6: SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO

\*7: SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1-3

## Lista de plantillas de Groove Quantize

---

- Cuando utilice Groove Quantize, tenga en cuenta los siguientes puntos para conseguir un resultado óptimo.
- Groove Quantize es efectivo cuando se utiliza con instrumentos de percusión o con un sonido de bajo que crea el ritmo de la canción. Si lo utiliza con otros instrumentos, disminuya el efecto.
- Estas plantillas son para un compás de 4/4. Si las utiliza con otros compases el efecto puede no ser el deseado.
- Los géneros musicales listados para cada plantilla son sólo indicativos. Pruébelas también con otros tipos de músicas.
- Si existen imprecisiones en la temporización es posible que no se obtenga el efecto deseado. En este caso, aplique Grid Quantize para corregir las imprecisiones antes de aplicar Groove Quantize.
- Estas plantillas se han creado para un tempo de 120-140. Si las utiliza con un tempo más rápido, ajuste Strength al 100%. Si las utiliza con un tempo más lento, ajuste Strength a un valor inferior al 100%.
- Cuando utilice una plantilla que produzca un efecto “swing”, ajuste el grado del efecto según el tempo de la información de reproducción. Por ejemplo, utilice un valor más alto para un tema de jazz con un tempo lento, y un valor más bajo para una canción con un tempo rápido. Para una canción tipo dance muy rápida, un valor muy alto producirá un efecto de mayor vivacidad.

*Consulte las páginas 99-100 del manual en inglés*

# Aplicación MIDI

---

*Consulte las páginas 101-114 del manual en inglés*

## **Diagrama de Aplicación MIDI**

*Consulte la página 115 del manual en inglés*

## **Diagrama de Aplicación MIDI**

*Consulte la página 116 del manual en inglés*

# Índice de materias

---

[A]+[B] significa que debe mantener pulsado el botón [A] y pulsar [B].

El botón específico del teclado que debe pulsarse se indica como [1]-[16].

Los botones SELECT [🎵] [🎸], [PLAY MODE] y [QUANTIZE] tienen dos o más indicadores asociados con cada botón. Si debe pulsar alguno de estos botones para iluminar un indicador concreto, s<e especifica el nombre del indicador.

Los siguientes símbolos impresos al lado de un nombre de botón indican el status del indicador del botón. Pulse el botón listado para que el indicador pase al status especificado.

- : iluminado
- \* : intermitente
- : apagado

## Escuchar la canción de demostración

[SHIFT] + [DEMO] → [PLAY]

## Patrón

Seleccionar el modo Patrón	[PLAY MODE] (PATRÓN)
Seleccionar un Patrón	SELECT [🎵] [🎸] (PTN/SONG) → dial VALUE ([SHIFT] + dial VALUE)
Reproducir	[PLAY]
Detener	[STOP]
Avance rápido	[FWD]
Pasar al final del Patrón	[SHIFT] + [FWD]
Rebobinar	[BWD]
Pasar al principio del Patrón	[SHIFT] + [BWD]
Cambiar el tempo	SELECT [🎵] (TEMPO) → dial VALUE ([SHIFT] + dial VALUE alternativamente, pulse [TAP] tres o más veces mantenga pulsado [SCALE/MEASURE] [PART MUTE] ○ → [PART] [RHYTHM MUTE] ○ → botón PART del instrumento de percusión a enmudecer [REALTIME TRANSPOSE] [REALTIME TRANSPOSE] → dial VALUE [SHIFT] + [STOP]
Ver el número de compases de un Patrón	
Enmudecer una Parte	
Enmudecer un instrumento de percusión	
Transponer durante la reproducción	
Especificar la cantidad de transposición	
Reproducir correctamente desde un punto intermedio	

## Grupos de Patrones

Seleccionar un Grupo de Patrones	SELECT [🎵] [🎸] (PTN SET) → dial VALUE ([SHIFT] + dial VALUE) alternativamente, [PTN SET] → OCTAVE [-] [ + ]
Seleccionar un Patrón de un Grupo de Patrones	[PTN SET] → botón del teclado
Registrar un Patrón en un Grupo de Patrones	[PTN SET] → botón del teclado
Registrar un Patrón de Variación	[SHIFT] + [FUNC] + [13] → dial VALUE → [ENTER]

## Edición de Patrón

Copiar todo un Patrón	[SHIFT] + [FUNC] + [1]
Copiar parte de un Patrón	[SHIFT] + [FUNC] + [2]
Borrar información no deseada	[SHIFT] + [FUNC] + [3]
Borrar compases no deseados	[SHIFT] + [FUNC] + [4]
Insertar compases en blanco	[SHIFT] + [FUNC] + [5]
Transponer	[SHIFT] + [FUNC] + [6]
Cambiar la velocidad de nota	[SHIFT] + [FUNC] + [7]
Cambiar la longitud de nota	[SHIFT] + [FUNC] + [8]
Ajustes precisos en la temporización	[SHIFT] + [FUNC] + [9]
Reducir la cantidad de información	[SHIFT] + [FUNC] + [10]
Modificar un patrón según los ajustes de Play Quantize	[SHIFT] + [FUNC] + [11]

## Canción

Seleccionar el Modo Canción	[PLAY MODE] (SONG)
Seleccionar una canción	SELECT [↵] [↵] (PTN/SONG) → dial VALUE
Reproducir	[PLAY]
Detener	[STOP]
Avance rápido	[FWD]
Pasar al final de la canción	[SHIFT] + [FWD]
Rebobinar	[BWD]
Pasar al principio de la canción	[SHIFT] + [BWD]
Guardar ajustes modificados en una canción	[SHIFT] + [FUNC] + [15] → [ENTER]

## Edición de Canción

Copiar una canción	[SHIFT] + [FUNC] + [1]
Borrar Patrones no deseados	[SHIFT] + [FUNC] + [4]
Insertar un Patrón	[SHIFT] + [FUNC] + [5]

## RPS

Seleccionar un grupo RPS	SELECT [↵] [↵] (RPS SET) → dial VALUE ([SHIFT] + dial VALUE)
Utilizar RPS para reproducir una frase	[RPS SET] → botón del teclado
Registrar una frase en un grupo RPS	enmudezca todas las Partes excepto la que desee registrar → [RPS SET] + botón del teclado

## Arpeggio

Tocar un arpeggio	[RPS SET] ● [PTN SET] ● → [ARPEGGIO] ○ → tocar botones del teclado (o teclado MIDI)
Seleccionar un estilo	[SHIFT] + [1] → dial VALUE alternativamente, [ARPEGGIO] + dial VALUE
Añadir acento	[FUNC] ○ → mando ACCENT RATE
Cambiar la gama de afinaciones	[FUNC] * → mando OCTAVE RANGE
Cambiar el orden de las notas de un acorde	[SHIFT] + [1] → SELECT [↵] → dial VALUE
Cambiar el patrón de tiempo	[SHIFT] + [1] → SELECT [↵] → SELECT [↵] → dial VALUE
Cambiar la temporización de los tiempos fuertes	[SHIFT] + [1] → SELECT [↵] → SELECT [↵] → SELECT [↵] → dial VALUE
Guardar ajustes de arpeggio en un grupo de patrones	[SHIFT] + [FUNC] + [14] → [ENTER]



## Play Quantize

Especificar la Parte a la que se aplicará Play Quantize [SHIFT] + [QUANTIZE SELECT] \* → [PART]

## Grid Quantize

Seleccionar la resolución [SHIFT] + [2] → dial VALUE  
alternativamente, [QUANTIZE] + dial VALUE

Aplicar Grid Quantize [QUANTIZE] (GRID) → mando TIMING

## Shuffle Quantize

Seleccionar la resolución [SHIFT] + [4] → dial VALUE  
alternativamente, [QUANTIZE] + dial VALUE

Aplicar Shuffle Quantize [QUANTIZE] (SHUFFLE) → mando TIMING

## Groove Quantize

Seleccionar una plantilla [SHIFT] + [3] → dial VALUE  
alternativamente, [QUANTIZE] + dial VALUE

Aplicar Groove Quantize [QUANTIZE] (GROOVE) → [FUNC] ● → mando TIMING ([FUNC] \* → mando VELOCITY)

## Tone

Seleccionar una Parte [PART SELECT] ○ → [PART]

Tocar sonidos [RPS SET] ● [PTN SET] ● → tocar botón del teclado (teclado MIDI)

Seleccionar sonidos SELECT [🌀] [🔊] (TONE) → dial VALUE ([SHIFT] + dial VALUE)

Transponer la afinación [RPS SET] ● [PTN SET] ● → OCTAVE [-][ +]

Modificar el sonido

LEVEL [FUNC] \* → mando LEVEL

PANPOT [FUNC] \* → mando PANPOT

RND PAN [FUNC] ● → [RND PAN]

PORTAMENTO [FUNC] \* → [PORTAMENTO]

PORTA TIME [FUNC] \* → mando PORTA TIME

LFO RATE [LFO] ● → [FUNC] ● → mando LFO

LFO MODE [LFO] ○ → [FUNC] ● → mando LFO

CUTOFF [FUNC] ● → mando CUTOFF

RESONANCE [FUNC] ● → mando RESONANCE

ENV. ATTACK [ENVELOPE] ● → [FUNC] ● → mando ENVELOPE

ENV. DECAY [ENVELOPE] ○ → [FUNC] ● → mando ENVELOPE

ENV. RELEASE [FUNC] \* → mando ENVELOPE

LFO WAVE [SHIFT] [9] → dial VALUE

LFO PITCH [SHIFT] [10] → dial VALUE

LFO FILTER [SHIFT] [11] → dial VALUE

LFO AMP [SHIFT] [12] → dial VALUE

BEND RANGE [SHIFT] [13] → dial VALUE

OUT ASSIGN [SHIFT] [14] → dial VALUE

Guardar ajustes de Parte en un Patrón [SHIFT] + [FUNC] + [15] → [ENTER]

## Efectos

### Retardo/Reverberación

Seleccionar el tipo	[SHIFT] + [5] → dial VALUE
Ajustar el tiempo de retardo	[EFFECT] ● → [FUNC] ● → mando TIME/RATE
Ajustar el sonido de efecto general	[EFFECT] ● → [FUNC] * → mando EFX LEVEL
Ajustar el sonido de efecto de cada Parte	[SHIFT] + [6] → dial VALUE

### Flanger/Chorus

Seleccionar el tipo	[SHIFT] + [7] → dial VALUE
Seleccionar la velocidad de modulación	[EFFECT] ○ → [FUNC] ● → mando TIME/RATE
Ajustar el sonido de efecto general	[EFFECT] ○ → [FUNC] * → mando EFX LEVEL
Ajustar el sonido de efecto de cada Parte	[SHIFT] + [8] → dial VALUE

### Ajustes del sistema

Afinación	[SHIFT] + [16] → dial VALUE
Reproducir repetidamente una canción	[SHIFT] + [16] → SELECT [↩] → dial VALUE
Cambiar la función del pedal	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] dos veces → dial VALUE
Definir los ajustes de sincronización	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] tres veces → dial VALUE
Transmitir señales para la sincronización externa	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] cuatro veces → dial VALUE
Especificar cómo sonará el metrónomo	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] cinco veces → dial VALUE
Ajustar el volumen del metrónomo	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] seis veces → dial VALUE
Cambiar la velocidad producida al tocar los botones del teclado	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] siete veces → dial VALUE
Ver la cantidad de memoria restante	[SHIFT] + [16] → pulse SELECT [↩] ocho veces → dial VALUE

### Otros

Metrónomo activado/desactivado	[FUNC] + [SCALE MEASURE]
Realizar ajustes mientras visualiza la pantalla	[SHIFT] + [FUNC] + mando
Guardar información	[SHIFT] + [FUNC] + [16] → [ENTER]
Cargar información	[SHIFT] + [FUNC] + [16] → SELECT [↩] → [ENTER]
Utilizar el MC-303 como módulo de sonido MIDI	[PLAY MODE] + interruptor de puesta en marcha
Reinicializar a los ajustes de fábrica (todos los ajustes)	[SHIFT] + interruptor de puesta en marcha
Reinicializar a los ajustes de fábrica (excepto datos de usuario)	[FUNC] + interruptor de puesta en marcha

# Especificaciones

---

## MC-303 GROOVEBOX

- **Partes**  
16 partes (Principales: 8 + RPS: 8)
- **Tones**  
448 Tones
- **Grupos de Percusión**  
12 grupos
- **Polifonía Máxima**  
28 voces
- **Efectos**  
Reverberación/Retardo, Chorus /Flanger
- **Secuenciador**  
Pistas: 8  
Canciones: 10  
Patrón  
    Patrones predefinidos: 133  
    Patrones RPS: 211  
    Patrones de Variación: 300  
    Patrones de Usuario: 50 (máximo)  
Almacenamiento de Notas: aproximadamente 14.000 notas  
Grupo RPS: 30  
Grupo de Patrones: 30  
Tempo: 20.0 a 240.0  
Resolución: 96 pulsaciones por negra  
Método de Grabación: A Tiempo Real, Por Pasos 1, Por Pasos 2
- **Mandos de Control**  
Realtime Modify: Cutoff, Resonance, LFO (Modulation, Rate)  
    Envelope Attack, Decay, Release  
    Panpot, Level, Portamento Time  
Effect: Time/Rate, EFX Level  
Play Quantize: Timing, Velocity (Grid, Groove, Shuffle)  
Arpeggio (34 estilos): Accent Rate, Octave Range  
Otros: Low Boost, Master Volume
- **Teclado**  
16 botones
- **Pantalla**  
7 segmentos, 6 caracteres (LED)
- **Conectores**  
Jacks de salida (L(MONO)/R)  
Jack para auriculares (PHONES)  
Conectores MIDI (IN, OUT)  
Jack para pedal de control (PEDAL SW)  
Jack para el adaptador de CA (DC IN)
- **Alimentación**  
Adaptador de CA (9 V CC)
- **Intensidad**  
500 mA
- **Dimensiones**  
378 (ancho) - 224 (largo) x 91 (alto) mm
- **Peso**  
3,0 kg (sin el adaptador de CA)
- **Accesorios**  
Adaptador de CA: ACI-120C, ACI-220J, ACB-240E, ACB-240A
- **Opciones**  
Pedal interruptor DP-2, FS-5U

# Índice

“R” se refiere al manual Referencia Rápida

accent rate .....	39	filtro pasa bajos previo de reverberación.....	32
actualización MIDI .....	17	filtro pasa bajos .....	R3, 11
afinación.....	72	filtro .....	24
aftertouch .....	75	flanger.....	32
arpeggio.....	38	forma de onda del LFO.....	23
asignación de pedal .....	72	frecuencia de corte .....	24
asignación de salida .....	28	frecuencia de flanger/chorus .....	33
borrado a tiempo real .....	49	frecuencia del LFO .....	27
borrar compás.....	63	fuerza .....	12
borrar patrón .....	71	gama de bend.....	43, 45
borrar.....	63	gama de octavas.....	28
botón del teclado .....	9	grabación a tiempo real.....	39
BPM.....	15	grabación de parte.....	46
bucle de canción.....	72	grabación en bucle con mezcla .....	47
cambiar el tempo con [TAP].....	15	grabación en bucle con substitución.....	26
cambiar tiempo de compuerta .....	66	grabación en bucle con substitución.....	46
cambiar velocidad .....	65	grabación por pasos 2 .....	53
cambio de control.....	75	grabación pro pasos 1 .....	50
cambio de programa.....	75	grabación .....	46
canal MIDI.....	74	grabar canción .....	68
canción .....	13, 68	grid quantize.....	42
carácter de reverberación .....	32	groove quantize.....	44
celeste.....	75	grupo de patrones.....	17
chorus.....	32	grupo de percusión.....	R7, 21
claqueta .....	46	grupo RPS.....	36
conector MIDI IN.....	11, 74	indicador BEAT.....	15
conector MIDI OUT.....	11, 74	indicador STEP REC.....	51
copiar canción .....	70	insertar compás .....	64
copiar parte.....	61	insertar patrón.....	71
copiar patrón .....	61	interruptor POWER.....	R3
desplazamiento de octava.....	20	LFO.....	23
desplazar clock.....	66	ligado .....	52
edit quantize.....	67	longitud de patrón.....	46
editar canción.....	70	low boost.....	49
editar patrón .....	61	mantenimiento .....	75
editar .....	21	memoria disponible .....	73
efecto slide.....	56	mensaje de canal.....	74
efecto .....	30	mensaje de nota.....	74
enmudecer parte .....	16	metrónomo.....	73
enmudecer percusión.....	16	microedición .....	54
enmudecer todo .....	16	microscopio.....	54
ensayo.....	48	MIDI.....	74
envolvente .....	25	modificación a tiempo real.....	36
escala.....	53	modificar la información .....	48
escritura de configuración de canción.....	69	modo canción.....	68
escritura de configuración de patrón .....	35	modo de demostración.....	R4
escritura de grupo de patrones.....	18	modo de sincronización .....	72
estilo de arpeggio .....	38	modo módulo de sonido.....	80
exclusivo del sistema.....	75	modo patrón .....	14
expresión .....	75	modulación .....	24, 75
feedback de retardo de reverberación .....	32	motivo .....	40
filtro pasa bajos previo de chorus .....	34	nivel de envío de chorus a reverberación.....	34

nivel de envío de reverberación a chorus .....	32	RPS .....	36
nivel de feedback de chorus.....	34	secuencia de frase a tiempo real .....	29
nivel de flanger/chorus de parte .....	34	secuenciador.....	13
nivel de flanger/chorus.....	33	selección de banco.....	75
nivel de retardo/reverberación de parte .....	31	shuffle quantize.....	43
nivel de retardo/reverberación.....	31	shuffle rate .....	41, 44
nivel de sustain.....	25	siguiente patrón.....	14
nivel.....	22	silencio entre patrones .....	46
número de notas simultáneas .....	12	silencio .....	52
panoramización aleatoria .....	22	sistema .....	72
panoramización.....	22	sostenuto .....	75
parámetro de configuración .....	35	sync out.....	73
parámetro de grabación.....	46	tempo estándar .....	15
parámetro de parte .....	21	tempo .....	15
parámetro .....	21	tiempo de ataque .....	25
parte actual.....	20	tiempo de caída .....	25
parte de percusión .....	12	tiempo de compuerta.....	52
parte .....	12	tiempo de paso .....	51, 52
patrón actual.....	14	tiempo de portamento .....	23
patrón de tiempo .....	41	tiempo de preretardo de reverberación.....	32
patrón de usuario.....	13	tiempo de retardo de chorus.....	34
patrón de variación.....	13, 19	tiempo de retardo/reverberación .....	30
patrón predefinido .....	13	tiempo de reverberación.....	26
patrón .....	13	tiempo .....	46
pedal de mantenimiento.....	72	tipo de flanger/chorus .....	32
pedal interruptor.....	11	tipo de retardo/reverberación .....	30
pitch bend.....	28, 74	tone .....	R6, 12, 21
plantilla .....	44	transponer .....	65
play quantize .....	42	transposición a tiempo real .....	17
portamento .....	22	tremolo.....	23, 27
posición.....	55	valores originales .....	84
profundidad de chorus.....	34	velocidad de botón .....	73
profundidad de modulación de la amplitud del LFO .....	27	velocidad.....	51, 53
profundidad de modulación del filtro del LFO.....	27	vibrato.....	23, 27
profundidad de modulación del LFO .....	24	volcado general .....	78
reducir datos.....	67	volumen del metrónomo .....	73
relación de tiempo de compuerta .....	51	volumen .....	R3, 75
resolución .....	42, 43	voz.....	12
retardo .....	30	wah .....	23, 27
reverberación.....	30		

## **Información**

Cuando precise del servicio de reparaciones, póngase en contacto con su distribuidor local o con el distribuidor Roland autorizado de su país, cuyas direcciones se dan a continuación

*Consulte las direcciones en la página 126 del manual en inglés*

# Roland®

# groovebox

## MC-303

## REFERENCIA RÁPIDA

---

### Introducción

Le agradecemos la compra del Roland MC-303 Groovebox. El MC-303 es un tipo de aparato completamente nuevo-“un instrumento para editar música”. Representa una nueva solución de Roland para las necesidades de la música de baile actual.

El MC-303 combina múltiples funciones en un único aparato-sonidos especialmente seleccionados para la música de baile, un generador de sonidos extremadamente versátil y un secuenciador con unas grandes posibilidades de operación a tiempo real. Incluso los que son totalmente incapaces de tocar un instrumento podrán utilizar de manera inmediata el MC-303 para crear música de baile original.

Para aprovechar al máximo las posibilidades del MC-303, y disfrutar de él durante muchos años sin ningún tipo de problemas, lea con atención el manual del usuario.

### Contenido

Introducción .....	1
Cómo leer este manual.....	1
Conexiones .....	2
Poner en marcha la unidad.....	3
Escuchar la canción de demostración .....	4
Tocar varios patrones.....	5
Tocar varios sonidos .....	6
Cambiar Tones.....	6
Cambiar Grupos de Percusión .....	7
Utilizar los mandos para modificar el sonido (Realtime Modify).....	8
Tocar frases desde el teclado (RPS).....	8
Utilizar el arpegiador .....	9
Modificar la cuantización de un patrón (Play Quantize) 10	
Transposición (Transposición a Tiempo Real) .....	10

### Cómo leer este manual

El manual del MC-303 está dividido en dos partes: “Referencia Rápida” y “Manual del Usuario”. La “Referencia Rápida” explica las operaciones básicas del MC-303. Lea este manual en primer lugar. El “Manual del Usuario” contiene explicaciones detalladas acerca de las funciones del MC-303, así como información suplementaria.

Para presentar la información de la manera más clara posible, en ambos manuales se utilizan las siguientes convenciones tipográficas:

- Los nombres de los botones aparecen entre corchetes, p.ej. [PLAY].
- Las instrucciones tipo SELECT [a] [b] significan que puede pulsarse cualquiera de los botones.
- Los párrafos precedidos de un asterisco “\*” contienen notas o advertencias especiales.
- Las referencias de página se indican como (p.\*\*).
- El status de apagado/iluminado/intermitente de un indicador se indica de la siguiente manera.

apagado / iluminado / intermitente

*Consulte la figura del manual en inglés*

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION  
Todos los derechos reservados. No está permitido reproducir ninguna parte de esta publicación sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

## Conexiones

El MC-303 no dispone de amplificador ni altavoz. Para producir sonido deberá disponer de un amplificador de teclado o de un sistema estereofónico, o utilizar auriculares. Si dispone de un teclado MIDI puede conectarlo al MC-303, con lo que podrá crear patrones de una manera más adecuada. Realice las conexiones del MC-303 con los demás equipos según se especifica en el siguiente diagrama.

*Consulte la figura del manual en inglés*

AC adaptor	Adaptador de CA
Stereo headphones	Auriculares estereofónicos
Pedal switch	Pedal
External MIDI device	Aparato MIDI externo
Keyboard amp, Audio set	Amplificador de teclado, Equipo de audio

1. Antes de realizar conexiones, compruebe que todos los equipos estén apagados.
- \* Si realiza conexiones con los equipos en marcha pueden aparecer problemas, o pueden dañarse los altavoces.
2. Conecte el adaptador de CA que se entrega al MC-303, y fije el cable en el enganche tal como se indica en el diagrama. Con ello evitará problemas como un fallo de alimentación inesperado debido a la desconexión accidental del cable, y el jack del adaptador de CA no sufrirá daños.
  3. Conecte el adaptador de CA a una toma de corriente.
  4. Conecte los cables de audio y los cables MIDI. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES. Si es necesario también puede conectar pedales.
- \* Puede ajustar el teclado MIDI para que realice la transmisión en cualquier canal.
  - \* Si desea tocar en mono (conectar sólo un cable de audio), utilice el jack OUTPUT L(MONO).

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Los cables de audio, los cables MIDI y los pedales no se incluyen. Deberá adquirir todos elementos por separado.



## **Poner en marcha la unidad**

1. Antes de poner en marcha la unidad compruebe lo siguiente:
  - Que el MC-303 está correctamente conectado a los equipos externos.
  - Que los controles de volumen del MC-303 y del amplificador estén al mínimo.
2. Pulse el interruptor POWER que se encuentra en el panel posterior del MC-303.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Esta unidad dispone de un circuito de protección. Es necesario un pequeño intervalo (algunos segundos) después de la puesta en marcha para que la unidad funcione de manera normal.
3. Ponga en marcha el amplificador.
  4. Mientras pulsa el teclado para producir sonido, gire el mando VOLUME para ajustar el volumen. Ajuste el volumen del amplificador a un nivel adecuado.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Gire el mando LOW BOOST para ajustar la calidad del sonido en la gama de graves. Si lo gira hacia la derecha se enfatizará la gama de graves.

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Si gira el mando demasiado hacia la derecha, la gama de graves puede sonar distorsionada. En este caso, baje el volumen del amplificador o del MC-303, o gire el mando LOW BOOST hacia la izquierda hasta que el sonido no se oiga distorsionado.

## **Apagar la unidad**

1. Antes de apagar la unidad compruebe lo siguiente:
  - Que los controles de volumen del MC-303 y del amplificador estén al mínimo.
2. Apague en primer lugar el amplificador.
3. Pulse el interruptor POWER del MC-303.

## Escuchar la canción de demostración

En primer lugar escucharemos una canción de demostración que utiliza los sonidos de alta calidad y los excitantes patrones de la unidad.

1. Mantenga pulsados el botón [SHIFT] y pulse [PLAY MODE] para acceder al modo de Demostración. Aparecerá la siguiente pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse [PLAY] para que empiece a sonar la canción de demostración. La canción de demostración se reproducirá repetidamente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para detener el modo de reproducción de la canción de demostración, pulse [STOP].

*Consulte la figura del manual en inglés*

- \* Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material con fines diferentes a la diversión personal y privada representa una violación de las leyes.
- \* Esta información musical que se reproduce no puede enviarse a través del conector MIDI OUT.

### Perfiles

#### **Masayuki Kurihara (MASA)**

Masayuki es un tecnoartista que reside actualmente en Tokio. Sus actividades incluyen la realización de selecciones musicales, la creación de pistas de sonido y efectos especiales, y la producción de música para anuncios de TV. Por otra parte, su trabajo se ha publicado en discos y CDs de Gaia Records de Alemania y de Psy-harmonics de Australia (entre otros). Ha tocado en un gran número de clubs y espacios al aire libre de Tokio, Berlín, Hamburgo y París. En mayo de 1995 fundó la compañía T.T.T. Records junto con DJ Kuni y otros. Actualmente esta trabajando en la edición de nuevo material musical.

#### **Ryeland Allison**

Ryeland consigue que la electrónica se mueva a la velocidad del sonido gracias al ritmo de transistores controlado por ordenador. Aquí se complace en presentar esta técnica.

#### **Naoki Matsuura (GigBag)**

Durante los 10 años que vivió en los EE.UU. empezó a tocar como bajista profesional. Tocaba básicamente en locales y sesiones de estudio por el área de New England. Como músico de estudio, Naoki tocó en muchas sesiones y conciertos con Paquito De Rivera, Claudio Roditti, Tommy Campbell, Steve Hunt (actualmente con Alan Holdsworth), etc. Se unió a la banda de Tiger Okoshi (artista de JVC), Tiger's Baku. Desde 1991 Naoki trabaja para Roland como director musical de Información Musical SMF y produciendo canciones de demostración.

#### **Shigeyoshi Kawagoe (Shige Kawagoe)**

Shigeyoshi entró en el Berklee College of Music en 1985, y se especializó en composición y arreglos de jazz. Estudió con Bret Willmote (guitarra) y Hal Crook (composición, arreglos e improvisación). En la escuela se unió a Jeff Ramsey, Chris Parks, Dave Delhomme y Zack Alford para formar el grupo "One Mind, One Soul". Tocaron básicamente en el área de Boston, y en muchas ocasiones fueron los teloneros junto con Roy AYERS Y Stacy Luisaw. Después de graduarse en diciembre de 1988 se trasladó a Nueva York, donde continuó tocando en toda la costa este. Volvió a Japón en marzo de 1993. Desde entonces trabaja como guitarrista, compositor, arreglista y programador MIDI.

#### **Kazuhiro Terada (Terra)**

Kazuhiro Terada es el responsable en Roland de la estética y de los sonidos del MC-303. Aunque no toca ningún instrumento musical, Kazuhiro es miembro de la Unidad de Interpretación "Techno Heaven" y de la Unidad Techuno "Polaris". Él espera que el MC-303 signifique un paso adelante en la música de baile.

#### **Kazumi Sagawa (Sagawa)**

En '94 Maniac Love, Kazumi Sagawa fue el responsable de la mayor parte del trabajo en directo con "White Room", organizado por Manabu Yamazaki (entonces en Sublime Records). En marzo de 1996 se editó "Can You Swim In Frequency?" en Bold Recordings.



## Tocar varios patrones

El MC-303 contiene un gran número de patrones. Estos patrones están organizados en 3 bancos (A-C). Con los pasos que se describen a continuación podrá seleccionar patrones y disfrutar de una gran variedad de acompañamientos.

\* Si desea detalles acerca de los patrones integrados, consulte la “Lista de patrones predeterminados” (Manual del Usuario, p.94).

1. Compruebe que el indicador PATTERN de PLAY MODE esté iluminado.  
Si no está iluminado, pulse [PLAY MODE] para iluminar el indicador PATTERN.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse SELECT [] [] para que se ilumine el indicador PTN/SONG.  
El banco y el número del patrón actual aparecerán en la pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el dial VALUE para seleccionar un patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Pulse [PLAY], y el patrón empezará a sonar.

*Consulte la figura del manual en inglés*

5. Para seleccionar un patrón diferente, gire el dial VALUE.  
Si selecciona un patrón diferente durante la reproducción, el banco y el número aparecerán en la pantalla NEXT.  
Una vez termine de sonar el patrón actual, la reproducción pasará automáticamente al patrón seleccionado.  
Seleccione y reproduzca varios patrones.

*Consulte la figura del manual en inglés*

6. Para detener la reproducción de patrones, pulse [STOP].

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Tocar varios sonidos

El MC-303 dispone de 7 Partes; 1-7. Una “Parte” es similar a un músico que toca un instrumento. Esto significa que el MC-303 puede simular un grupo de 7 instrumentistas. Además de estas Partes, existe una Parte de Ritmo que toca los instrumentos de percusión. Los instrumentos que se utilizan en las Partes 1-7 se conocen como Tones, y el instrumento utilizado por la parte 8 se conoce como Grupo de Percusión.

Seleccione diferentes Tones y Grupos de Percusión para oír diferentes sonidos.



### Cambiar Tones

Cambiaremos el Tone para la Parte 1 para oír los diferentes sonidos que ofrece el MC-303.

\* Si desea una lista de los Tones del MC-303, consulte la “Lista de Tones” (Manual del Usuario, p.85).

1. Compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados. Si están iluminados, pulse el botón para apagarlos.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse SELECT [] [] para que se ilumine el indicador TONE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Compruebe que el indicador [PART SELECT] esté iluminado, y pulse PART [1] para seleccionar la Parte 1. El indicador del botón pulsado se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

El Banco y el Número del Tone seleccionado actualmente para la Parte 1 aparecerá en pantalla.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Toque el teclado MIDI para oír el sonido.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Puede cambiar la gama de afinaciones del teclado utilizando los botones OCTAVE [-] [+]. Para una gama más grave pulse OCTAVE [-]. Para una gama más aguda, pulse OCTAVE [+].

*Consulte la figura del manual en inglés*



5. Gire el dial VALUE para seleccionar otros Tones.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## **Cambiar Grupos de Percusión**

Un “Grupo de Percusión” es un grupo de varios instrumentos de percusión (instrumentos de percusión y efectos de sonido). A diferencia de un Tone, un Grupo de Percusión produce un sonido diferente en cada tecla pulsada. Para seleccionar un Grupo de Percusión y tocar sus sonidos, siga los pasos que se indican a continuación.

Si desea información detallada acerca de los instrumentos de percusión incluidos en cada Grupo de Percusión, consulte la “Lista de Grupos de Percusión” (Manual del Usuario; p.90).

1. Igual que al seleccionar Tones, compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados, y que el indicador TONE (que se encuentra sobre SELECT [] []) esté iluminado.
2. Compruebe que el indicador [PART SELECT] esté iluminado, y pulse PART [R] para seleccionar la parte de Percusión.  
El indicador del botón pulsado se iluminará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

El número del Grupo de Percusión seleccionado actualmente para la Parte de Percusión aparecerá en la pantalla CURRENT.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Toque el teclado o el instrumento MIDI para oír los sonidos.  
Toque diferentes teclas para oír diferentes instrumentos de percusión.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Puede cambiar la gama de afinaciones del teclado utilizando los botones OCTAVE [-] [+]. Para una gama más grave pulse OCTAVE [-]. Para una gama más aguda, pulse OCTAVE [+].

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Gire el dial VALUE para seleccionar otros Grupos de Percusión.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Utilizar los mandos para modificar el sonido (Realtime Modify)

La función Realtime Modify del MC-303 permite utilizar los mandos para modificar el sonido del Tone de la Parte seleccionada mientras el patrón sigue reproduciéndose. Utilizaremos el patrón A11 y modificaremos el sonido Synth Bass para la Parte 2.

1. Siga los pasos indicados en “Tocar varios patrones” para seleccionar y reproducir el patrón A11.
2. Compruebe que el indicador [PART SELECT] esté iluminado, y pulse PART [2] para seleccionar la Parte 2.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire los mandos CUTOFF y RESONANCE para modificar el sonido.  
El sonido Synth Bass de la Parte 2 cambiará cuando gire los mandos.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Tocar frases desde el teclado (RPS)

Normalmente, al pulsar teclas del teclado sonarán Tones o instrumentos de percusión. No obstante, la función RPS (Secuencia de Frase a Tiempo Real) permite tocar no sólo Tones o instrumentos de percusión, sino también frases enteras pulsando una única nota en el teclado. Una “Frase” indica la reproducción de una Parte del patrón. Es posible reproducir diferentes frases pulsando diferentes teclas, con lo que esta función permite añadir rellenos durante una interpretación en vivo, y también permite combinar dos o más frases para crear un patrón.

1. Pulse [RPS SET] para iluminar el indicador del botón.  
Con ello activará la función RPS.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Pulse una o más teclas del teclado para reproducir frases.  
Es posible tocar hasta 8 frases de manera simultánea. Puede utilizar la función RPS para reproducir frases incluso durante la reproducción de un patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para desactivar la función RPS, pulse [RPS SET] para apagar el indicador del botón.

## Utilizar el arpeggiador

El MC-303 permite producir arpeggios simplemente manteniendo pulsado un acorde. Para utilizar el arpeggiador, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Compruebe que los indicadores [PTN SET] y [RPS SET] estén apagados.  
Si están iluminados, pulse el botón para apagarlos.

*Consulte la figura del manual en inglés*

2. Compruebe que el indicador [PART SELECT] esté iluminado, y pulse PART [2] para seleccionar la Parte 2.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Pulse [ARPEGGIO] para iluminar el indicador del botón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

4. Toque un acorde en el teclado o en el teclado MIDI. En este ejemplo, toque el siguiente acorde.  
El acorde pulsado se arpeggiará. Pulse varios acordes y escuche el resultado.  
Puede utilizar el arpeggiador incluso durante la reproducción de un patrón.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Puede ajustar el énfasis del arpeggio girando el mando ACCENT RATE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Para cambiar la gama de afinaciones con la que se arpeggiará el acorde, pulse [FUNC] para que el indicador del botón parpadee, y gire el mando OCTAVE RANGE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Modificar la cuantización de un patrón (Play Quantize)

Play Quantize es una función que permite modificar la cuantización de un patrón mientras esté se está reproduciendo. Aquí utilizaremos el Patrón A12 y modificaremos la cuantización de la percusión y del bajo.

1. Seleccione el Patrón A12 y reproduzca (p.5).
2. Pulse [QUANTIZE] para que se ilumine el indicador SHUFFLE.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Gire el mando TIMING para ajustar la cuantización de la reproducción.  
Cuando gire el mando hacia la izquierda o hacia la derecha, la cuantización de la percusión y del bajo cambiará.

*Consulte la figura del manual en inglés*

## Transposición (Transposición a Tiempo Real)

La Transposición a Tiempo Real es una función que permite cambiar la afinación de un patrón. Es posible transponer un patrón no sólo cuando éste no suena, sino incluso durante la reproducción. Aquí intentaremos transponer el patrón A01.

1. Seleccione el Patrón A01 y reproduzca (p.5).
2. Pulse [TRANSPOSE] para que el indicador del botón se ilumine.  
Al pulsar el botón el patrón se transpone inmediatamente.

*Consulte la figura del manual en inglés*

Con los ajustes de fábrica, la afinación será una 3ª mayor más aguda. La pantalla indicará 4.

*Consulte la figura del manual en inglés*

3. Para volver al tono original, pulse el botón [TRANSPOSE] para apagar el indicador del botón.