

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN **TD-12**

Manual del Usuario

Quisiéramos aprovechar la ocasión para agradecerle por haber adquirido el Módulo de Sonido de Percusión TD-12 de Roland.

Antes de utilizar esta unidad lea atentamente las secciones tituladas: **INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES** (p. 2), **UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA** (p. 3) y **PUNTOS IMPORTANTES** (p. 5). En estas secciones se ofrece información importante sobre cómo utilizar de forma adecuada la unidad. Además, debería leer el Manual del Usuario en su totalidad para informarse acerca de las prestaciones que le ofrece esta nueva unidad. Sería conveniente que tuviera siempre el manual a mano para poder realizar cualquier consulta necesaria



Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. Queda rigurosamente prohibida sin la autorización escrita de ROLAND CORPORATION la reproducción de esta publicación por cualquier procedimiento.

 <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> PRECAUCIÓN <small>RIESGO de DESCARGA NO ABRIR</small> </div> 
ATENCIÓN: RIESGO de DESCARGA NO ABRIR
PRECAUCIÓN PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA, NO quite la TAPA NO CONTIENE NINGÚN ELEMENTO QUE EL USUARIO PUEDA REPARAR UN TÉCNICO CUALIFICADO DEBE EFECTUAR TODAS LAS REPARACIONES.



El símbolo de relámpago con punta de flecha contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia del "voltaje peligroso" dentro de la unidad que es de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica.



El punto de exclamación contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia de instrucciones importantes acerca del funcionamiento y mantenimiento de la unidad.

Instrucciones pertenecientes al riesgo de incendio, descarga eléctrica y daños físicos.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

AVISO: Cuando utiliza productos eléctricos, siempre debe observar las precauciones básicas, incluyendo las siguientes

1. Lea estas instrucciones.
2. Conserve estas instrucciones.
3. Observe todos los avisos.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice el aparato cerca de agua.
6. Limpie la unidad sólo con un paño humedecido
7. Debe colocar el producto de forma que ni la colocación ni la posición impide la ventilación correcta de la unidad.
8. No debe colocar la unidad cerca de fuentes de calor como, por ejemplo, radiadores, calefactores u otros productos (inclusive amplificadores) que generan calor.
9. Nunca debe anular las propiedades de seguridad de la clavijapolarizada ni la de toma de tierra. La clavija polarizada dispone de dos hojas, una de ellas más ancha que la otra. La clavija de toma de tierra dispone de dos hojas y un diente de toma de tierra. Estos elementos son de seguridad. Si la clavija no entra en la toma de corriente, consulte a un electricista para reemplazar esa toma de corriente obsoleta
10. Evite que se pise o se doble el cable de alimentación, sobre todo la clavija y la parte donde sale del aparato..
11. Utilice sólo los accesorios especificados por el fabricante.
13. Desenchufe el aparato durante tormentas o cuando no va a utilizarlo durante un largo periodo de tiempo.
14. Haga que todas las reparaciones las efectúen personal cualificado. La unidad precisará reparaciones cuando haya sido dañada de cualquier manera como, por ejemplo, si se ha dañado el cable de alimentación o su clavija, si líquidos o objetos han entrado dentro del aparato, si ha sido expuesta a lluvia o humedad, si no funciona con normalidad o si ha caído al suelo.

Para G.B.

IMPORTANTE: LOS CABLES DE CORRIENTE SE DIFERENCIAN EN FUNCIÓN DE LOS SIGUIENTES COLORES.

AZUL: SIN CARGA
MARRÓN: CON CARGA

Como es posible que los colores de los hilos de este cable no correspondan a los que identifican los terminales de su enchufe, proceda como sigue:

Debe conectar el cable AZUL a la terminal marcada con la letra N o de color NEGRO.

Debe conectar el cable MARRÓN a la terminal con la letra L o de color ROJO.

Bajo ningunas circunstancias debe conectar ninguno de los hilos a la clavija de toma de tierra del enchufe.

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

 AVISO	Se utilizar cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
 PRECAUCIÓN	Se utilizar cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En el caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (est prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario. 
- Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente que disponga de conexión de toma de tierra. 
- No abra la unidad ni realice ninguna modificación interna alguna en ella.
- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos de su interior (a menos que el manual le indique que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, el Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información". 

Nunca utilice o guarde esta unidad en lugares:

- Expuestos a temperaturas extremas (p.ej. la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calor, encima de un equipo generador de calor); 
- Donde haya agua (p.ej. baños, lavabos, sobre superficies húmedas); 
- Expuestos a la lluvia;
- Húmedos;
- Sujetos a un alto nivel de vibración.
- Cerciórese de colocar la unidad siempre de forma que quede nivelada y estable. No la coloque nunca en soportes que pueden tambalearse o encima de superficies inclinadas. 

AVISO

- Debe conectar la unidad sólo a una red de electricidad del tipo especificado en las instrucciones de funcionamiento o la indicada en la parte inferior del casco de la unidad misma.
- Utilice sólo el cable de alimentación que viene con la unidad. Tampoco debe utilizar dicho cable con otras unidades. 
- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados sobre él. Al hacerlo puede dañar el cable, provocando cortes en los elementos internos y cortocircuitos. ¡Los cables dañados pueden crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio!
- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo. 
- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (como material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos (agua, refrescos, etc.) de ningún tipo. 


AVISO

- Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información" cuando:
 - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
 - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
 - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento
 - El cable de alimentación haya sido dañado
 - Salga humo de la unidad o se perciban olores extraños.
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las normas básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.
- Proteja la unidad de golpes fuertes. (¡No deje que se caiga!)
- No conecte la unidad a una toma de corriente en la que haya conectado un número excesivo de aparatos. Tenga especial cuidado cuando utilice alargos (cables de extensión) - el consumo total de los aparatos que ha conectado a la toma de corriente del alargo no debe exceder el consumo (vatios/amperios) que se recomienda para el alargo en cuestión. Cargas excesivas pueden hacer que el cable se recaliente y que, en algunos casos, llegue a derretirse
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información"
- No deje encima del instrumento ningún objeto que contenga agua (p. ej. un florero). Asimismo, evite usar insecticidas, perfumes, alcohol, laca para uñas, aerosoles, etc. cerca de la unidad. Quite rápidamente con un paño suave cualquier líquido que caiga encima del instrumento.

PRECAUCIÓN

- Debe colocar la unidad manera que su posición no impida su correcta ventilación.
- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación de una toma de corriente o de la unidad, sujete sólo el extremo con clavija
- Cualquier acumulación de polvo entre la clavija del cable de alimentación y el enchufe puede provocar un estado de aislamiento eléctrica empobrecido. Quite este polvo periódicamente con un trapo seco. Además, si no piensa utilizar la unidad durante un largo período de tiempo, desconéctela de la corriente
- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños.
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.
- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad
- Antes de mover la unidad, desconéctela de la red eléctrica y también desconecte todos los cables conectados a aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconéctela de la red eléctrica.
- Si hubiera la posibilidad de una tormenta con relámpagos, desconecte el cable de alimentación.
- Si retira los tornillos del panel inferior de la unidad (p. 16) cerciórese de guardarlos fuera del alcance de los niños, evitando de esta manera el peligro de que ellos los traguen accidentalmente

PUNTOS IMPORTANTES

Además de lo que se ha recogido bajo el título “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD” en las páginas 2–4, lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado un electro doméstico controlado por un invertidor (como, por ejemplo, una nevera, una lavadora, un microondas, o una unidad de aire acondicionado) o que contenga motor. Según la manera que se utiliza dicho aparato, el ruido de la fuente de alimentación puede provocar el incorrecto funcionamiento de esta unidad o producir ruido apreciable. Si no le resulta práctico utilizar una toma separada, conecte un filtro de ruido para fuente de alimentación entre esta unidad y la toma eléctrica.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o mal funcionamiento de altavoces o otros aparatos
- Aunque se apagan los LCDs y LEDs cuando se apaga la unidad con el interruptor POWER, esto no significa que la unidad haya sido desconectado completamente de la fuente eléctrica. Si precisa desconectarla por completo de la red, primero pulse el interruptor POWER para apagar la unidad y después desconecte el cable de alimentación de la red. Por esta razón, el enchufe donde conecte el cable de alimentación, debe ser de fácil acceso.

Colocación

- Usar la unidad cerca de etapas de potencia (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solventar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Si utiliza aparatos de comunicación sin hilos como teléfonos móviles cerca de la unidad, pueden producir ruido. Dicho ruido podrá producirse cuando reciba o inicie una llamada. Si Vd. experimenta tal problema, debe alejar el aparato en cuestión de la unidad o apagarlo.
- Al mover la unidad a un entorno en que la temperatura y/ o la humedad sea muy distinta a la de su entorno actual, puede que se forme condensación (gotas de agua) dentro de ella. Puede provocar daños en la unidad o su mal funcionamiento si la utiliza en este estado. Por eso, antes de utilizar la unidad, déjela unas horas para que se evapore completamente la condensación.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca o bien un plumero para limpieza de pianos. Para suciedad más resistente, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave. Luego, pase una gamuza seca y suave por la unidad
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la memoria de la unidad pueden perderse cuando repare la unidad. Debería tener una copia de seguridad de todos los datos importantes en otro aparato MIDI (p. ej. un secuenciador) o una copia escrita en papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones que se llevan a cabo, se procura no perder datos. Sin embargo, en determinados casos (como por ejemplo, cuando el circuito que conecta con la memoria está averiado), no es posible restaurar los datos y Roland no asume responsabilidad alguna en cuanto a dichas pérdidas de datos

Copia de Seguridad de la Memoria

- Esta unidad contiene una pila que sirve para alimentar los circuitos de memoria de la unidad cuando ésta se apaga. Cuando dicha pila queda casi sin carga, se muestra el siguiente mensaje. Para evitar perder los datos almacenados en la memoria, una vez vea el mensaje, haga que se cambie cuanto antes la pila vieja por una nueva. Para contratar este servicio, contacte con el establecimiento donde adquirió la unidad, el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor autorizado Roland de los que figuran en la página “Información”

“Backup Battery Low!”

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria pueden perderse irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o de una operación incorrecta de la unidad. Para no correr el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad en un diskette de los datos importantes que tenga almacenados en la memoria de la unidad.
- Desafortunadamente, no hay posibilidad de recuperar el contenido de los datos que hayan sido almacenados en la memoria de la unidad o en otro aparato MIDI una vez se hayan perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna en cuanto a la pérdida de estos datos
- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera que cuando utilice sus jacks y conectores. Un mal uso puede provocar un mal funcionamiento.
- No golpee ni pulse fuertemente la pantalla.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano y nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada
- Dado que las vibraciones producidas por el sonido pueden transmitirse a un mayor grado de lo esperado, tenga cuidado de dicho sonido no se convierta en una molestia para sus vecinos, en especial de madrugada y cuando Vd. utilice auriculares. Aunque los pads de percusión y los pedales están diseñados para minimizar el ruido que se produce al golpearlos, los parches de goma suelen producir sonidos más fuertes que los parches de malla. Puede reducir de forma eficaz el sonido no deseado producido por los pads cambiando a parches de malla.
- Cuando necesite transportar la unidad, meta la unidad en la caja (incluyendo las protecciones) en la que venía cuando la compró, si es posible. Si no es posible, deberá utilizar otros materiales de empaquetado equivalentes.
- Use un cable Roland para efectuar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otra marca, siga las siguientes precauciones.
 - Algunos cables contienen resistores. No utilice cables que contengan resistores para efectuar conexiones a esta unidad. El uso de dichos cables pueden hacer que el nivel de sonido sea muy bajo o incluso, inaudible. Para obtener información sobre las características técnicas de los cables, contacte con el fabricante del cable en cuestión

Contenidos

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD	3
PUNTOS IMPORTANTES	5
Prestaciones	11
Descripciones de los Paneles	13
Panel Superior	13
Panel Posterior.....	15
Montar el Kit	16
Montar el TD-12 en el Soporte	16
Conectar los Pads y los Pedales	17
Conectar Auriculares, Aparatos de Audio, Amplificadores y Otros Dispositivos .	18
El Encendido/ Apagado	19
Conectar el Charles (Hi-Hat (VH-11)) y ajustar el parámetro “VH Offset”	20
Conectar el Charles	20
Ajustar el parámetro Offset	20
Ajustar la Tensión del Parche de Rejilla	21
Ajustar la Tensión del Parche del PD-105.....	21
Ajustar la Tensión del Parche del PD-85.....	21
Técnicas de Ejecución	22
Pad (PD-105/85).....	22
Cambiar el Matiz del Golpe de Aro.....	22
La técnica de Barrido de Escobillas	22
Plato (CY-12R/C).....	23
La Técnica Choke	23
Detección de Posiciones	23
Charles (VH-12).....	23
Funciones de los Botones y Pantallas	24
Guardar Sus Ajustes	24
Botones, Deslizadores, Diales y Mandos.....	24
Cursor	24
Botones de Funciones ([F1]–[F5]).....	24
Modificar los Valores de los Datos.....	24
Seleccionar Pads del Panel Superior del TD-12	25
Funciones [PREVIEW] Útiles.....	25
Cómo Hacer que Suenen Patrones	25
Cómo Activar/Desactivar el Metrónomo (Clic).....	25
Cómo Ajustar el Tempo	26
Ajustar el Contraste de la Pantalla	26
Acerca de la Visualización en la Parte Superior Derecha de la Pantalla	26
Acerca de los Kits de Percusión Preset (predefinidos)	26
Escuchar la Canción de Autodemostración	27
Cambiar de Kit de Percusión.....	27
Cambiar el Balance de Volumen.....	27
Enmudecer los Instrumentos de Acompañamiento y de Percusión	27
Cómo Activar/Desactivar el Metrónomo (Clic).....	27

Algunas Funciones Útiles	28
Acerca de los Kits de Percusión Preset	28
Hacer que Suenen Patrones para Comprobar los Tones del Kit de Percusión	28
Recuperar los Ajustes de Fábrica de los Kits de Percusión Editados	28
Recuperar Todos los Ajustes de Fábrica	28
Recuperar los Ajustes de Fábrica de Kits Individuales	28
Reproducir Patrones Golpeando los Pads (Función Pad Pattern)	29
Detener la Reproducción del Patrón que Suena	29
Deshabilitar la Función Pad Pattern	29
Golpear un Pad para Cambiar de Kit de Percusión (Función Pad Switch)	29
Habilitar el uso de la Técnica Cross Stick	29
Tocar Junto con Patrones	29
Seleccionar un Patrón	29
Enmudecer una Parte Específica	29
Capítulo 1. Ajustes de los Kits de Percusión [KIT]	30
Seleccionar un Kit de Percusión	30
Acerca de la Pantalla "DRUM KIT"	30
Seleccionar un Kit de Percusión de la Lista [F1 (LIST)]	31
Parámetros de Kit [F2 (FUNC)]	31
Ajustar el Volumen [F1 (VOLUME)]	31
Asignar un Tempo para Cada Kit [F2 (TEMPO)]	31
Tocar con Escobillas [F3 (BRUSH)]	32
Deshabilitar la Función Pad Pattern (patrón de pad)	32
Dar Nombre a un Kit de Percusión [F3 (NAME)]	32
Los Interruptores de Efectos ON/OFF	32
Utilizar al Técnica Cross Stick [F5 (XSTICK)]	32
Capítulo 2. Ajustes de los Instrumentos de Percusión [INST]	33
Seleccionar un Pad para la Edición	33
Seleccionar un Pad Golpeándolo	33
Seleccionarlo con los Botones	33
Fijar el Pad que Edita (TRIG LOCK) [SHIFT] + [RIM]	33
Asignar un Instrumento a un Pad	33
Seleccionar un Instrumento de la Lista [F1 (LIST)]	34
Editar Sonidos de Percusión [F2 (EDIT)]	34
Editar un Kit de Percusión Acústico (V-EDIT)	34
Editar Otros Instrumentos	34
El Procedimiento de Edición	34
Utilizar el Compresor y EQ [F3 "COMP/EQ"]	36
Utilizar Pads/Pedales como Controladores [F4 (CONTROL)]	37
Hacer que Suenen un Patrón Golpeando un Pad (Patrón de Pad) [F1 (PATTERN)]	37
Cambiar la Afinación con el Pedal de Charles [F2 (PDLBEND)]	38
Ajustes MIDI para Cada Canal [F3 (MIDI)]	38
Los Número de Nota MIDI Transmitidos por el Charles [F4 (HH MIDI)]	38
Los Números de Nota transmitidos con las Técnicas Barrido de Escobilla/ Cross Stick [F5 (BR MIDI)]	38
Capítulo 3. Ajustes del Mezclador	39
Parámetros del Mezclador [MIXER]	39
Utilizar los deslizadores para Editar (MIX EDIT)	39

Capítulo 4. Ajustes de los Efectos.....	40
Interruptores de Efecto ON/OFF [KIT] - [F4 (FX SW)	40
Utilizar el Compresor y la Ecuación [INST] - [F3 COMP/EQ]	40
Compresor (COMP)	41
Ecuación (EQ)	42
El Efecto Ambiente (Ambiente Acústico) [AMBIENCE]	42
Multiefectos [SHIFT] + [AMBIENCE].....	42
Parámetros de los Multiefectos	43
Capítulo 5. Ajustes de Disparador [TRIGGER]	44
Seleccionar el Tipo de Pad [F1 (BANK)].....	44
Tabla de correspondencia entre las Entradas de Disparador y los Pads/Técnicas de Ejecución.....	44
Ajuste de la Sensibilidad de los Pads [F2 (BASIC)]	45
Sensibilidad de Pad.....	45
Nivel Mínimo para los Pads (Umbral)	45
La Manera en Que los Cambios de Dinámica Cambia el Volumen (Curva de Velocidad).....	45
Ajustes del Charles [F3 (HI-HAT)].....	46
Conectar el VH-11 y Ajustar el TD-12	47
Conectar el VH-12 y Ajustar el TD-12	48
Conectar y Ajustar el Pedal de Control del Charles (Serie FD)	48
Eliminar Crosstalk Entre Pads [F4 (XTALK)]	49
Parámetros de Disparador Avanzados [F5 (ADVANCE)]	50
Tiempo de Detección de la Señal del Disparador (Tiempo de Escaneo).....	50
Detección de la Atenuación de la Señal del Disparador (Cancelación del Redisparo)	50
Evitar el “Doble Disparo” (Tiempo Mask)	50
Respuesta Dinámica del Aro/Borde (Ganancia del Aro).....	51
Respuesta de los Golpes de Aro (Ajuste de Golpe de Aro)	51
Umbral para la Técnica Cross Stick (XStick Threshd)	51
Tocar golpes de Arco, Campana y Borde (Disparador de 3 Vías)	52
Dar Nombre a una Banco de Disparadores [F5 (Name)]	52
Capítulo 6. Secuenciador (Playback)	53
Funcionamiento Básico	53
Seleccionar un Patrón [PATTERN].....	54
Acerca de la Pantalla “PATTERN”.....	54
Seleccionar un Patrón de la Lista [F1 (LIST)].....	54
Reproducir un Patrón [PLAY].....	54
Ajuste del Tempo	55
Ajustar el Tempo Golpeando un Pad (Tap Tempo).....	55
Sincronizar a una Aparato MIDI Externo	55
Ajustes de Parte [F2 (PART)].....	56
Efectuar los Ajustes para la Parte de Acompañamiento [F1 (BACKING)]	56
Afinación General	56
Ajustes de las Partes de Percusión [F2 (PERC)].....	56
Ajustes de los Sets de Percusión	57
Ajustes de Panorama/Volumen para Cada Parte [F3 (MIXER)].....	59
Ajustes de los Efectos para la Partes de Acompañamiento [F3 (MIXER)]-[F4 “REVERB”]	57
Enmudecer una Parte Específica [F5 (MUTE)].....	60
Ajustes de Patrón[F3 (FUNC)]	60
Ajustes de Tipo de Compás/Número de Compases/Tempo [F1 (SETUP)]	60
Seleccionar un Método de Reproducción [F2 (TYPE)].....	61
Dar Nombre a un Patrón [F5 (NAME)].....	61
Iniciar y Detener el Metrónomo (Clic) On/Off	62
Utilizar un Indicador como clic (Indicador del Tempo).....	62
Ajustar el Clic	63

Capítulo 7. Secuenciador (Grabar/Editar)	64
Grabar un Patrón [REC].....	64
Cómo Grabar.....	64
Comprobar los Tones y las Frases Durante la Grabación (Ensayo).....	64
Editar un Patrón [F4 (EDIT)]	67
Copiar un Patrón [F1 (COPY)]	67
Conectar Dos Patrones [F2 (APPEND)]	68
Borrar un Patrón [F3 (ERASE)].....	68
Suprimir un Patrón [F4 (DELETE)]	68
Capítulo 8. la Función Copiar [COPY]	70
Acerca de los Ajustes Copiados	71
Capítulo 9. Ajustes Globales del TD-12 [SETUP]	72
Ajustes y Operaciones MIDI [F1 (MIDI)]	72
Ajustar los Canales MIDI para Cada Parte [F1 (MIDI CH)]	72
Ajustes MIDI Globales para el TD-12 [F2 (GLOBAL)].....	72
Mensajes MIDI para Matices de Expresión en las Ejecuciones [F3 (CTRL)].....	74
Cambiar de Kit de Percusión vía MIDI (Cambio de Programa) [F4 (PROG)].....	74
Guardar Datos en un Aparato MIDI Externo (Volcado de Datos) [F5 (BULK)].....	75
Seleccionar la Salida Destino [F2 (OUTPUT)].....	76
La Salida Destino para los Instrumentos de Percusión	76
La Salida Destino para las Partes de Secuenciador/el Clic del Metrónomo/ el Sonido que Entra por MIX IN [F4 (OTHER)].....	76
Ajuste de Interruptores [F3 (CONTROL)].....	76
Utilizar Pads como Interruptores [F1 (PAD SW)]	76
La Velocidad del Botón [PREVIEW].....	77
Ajustar el Contraste de la Pantalla [F3 (LCD)].....	77
Comprobar la Versión del Programa Interna del TD-12 [F5 (VERSION)].....	77
Sincronizar Imágenes al Sonido Producido por el TD-12 [F4 (V-LINK)]	78
¿Qué es V-LINK?	78
Ejemplos de Conexiones.....	78
Utilizar V-LINK.....	78
Recuperar los Ajustes de Fábrica [F5 (F RESET)].....	79
Capítulo 10. Cadenas de Kits de Percusión [CHAIN].....	80
Crear una Cadena de Kits de Percusión	80
Dar Nombre a una Cadena de Kits de Percusión [F5 (NAME)].....	81
Tocar con una Cadena de Kits de Percusión.....	81
Mensajes y Mensajes de Error	82
Lista de Kits de Percusión Preset	84
Lista de Patrones Preset	86
Lista de Instrumentos de Percusión	88
Lista de Sets de Percusión Preset.....	92
Lista de Instrumentos de Acompañamiento.....	94
Tabla de MIDI Implementado	96
Características Técnicas	98
Esquemas	100
Índice	102

Prestaciones

Expresividad Mejorada y Calidad Tímbrica Equiparable al Sonido de la Percusión Acústica

El TD-12 dispone de una recién desarrollada unidad de generación de sonido basada en la tecnología COSM que fue diseñada expresamente para el uso en el modelado de sonidos de percusión. La velocidad, la posición y el intervalo de cada golpe (p. 34) se detecta con precisión para lograr una expresividad tanto tímbricamente compleja como dinámica, equiparable a la de los instrumentos de percusión acústicos reales. Al utilizar los pads PD-125, PD-105 y PD-85 disfrutará del tacto y la respuesta de los parches de malla, mientras que los cambios tímbricos pueden realizarse golpeando el parche en puntos distintos o cambiando la parte de la baqueta utilizada al tocar golpes de aro (p. 91).

- * COSM (*Modelado del Sonido Por Objetos Compuestos*) es una tecnología de Roland que combina múltiples procesos de modelado de sonido para crear nuevos y contundentes sonidos.
- * La detección posicional es posible en las cajas (*parche/aro*), los toms (*aro*) y los platos *ride* (*arco*).

560 Sonidos de Percusión, 262 Sonidos de Instrumentos de Acompañamiento

El TD-12 proporciona una amplia selección de sonidos instrumentales de alta calidad que abarcan todos los estilos musicales. Este módulo reproduce fielmente el poderío y la densidad de los sonidos de bombo, caja y tom. Las reverberaciones delicadas y el profundo sustain procedentes de los platos impartan una mayor presencia a las interpretaciones de Vd. El TD-12 incorpora incluso sonidos de platos splash y chinos, actualmente indispensables para la música pop (p. 88).

Interface de Fácil Uso

Vd. disfrutará creando su sonido personalizado con el TD-12 de igual manera que haría con la percusión acústica, es decir, seleccionando y afinando parches, amortiguando (enmudeciendo) mientras toca, etc. Además, los parámetros que ajuste y sus imágenes correspondientes se muestran empleando figuras e iconos, lo que hace que los ajustes sean fáciles e intuitivos en su realización.

Utilice Simultáneamente Hasta Doce Pads

Dado que el TD-12 es capaz de manejar simultáneamente hasta doce pads, puede utilizarlo en configuraciones de gran tamaño. Además, el TD-12 le permite cambiar de kit de percusión con los pads (Pad Switch; p. 76) y utilizar los pads para reproducir patrones (Pad Pattern; p. 37), lo que, junto con sus numerosas funciones adicionales, da muchas posibilidades para la ampliación.

Edición Extensiva de los Sonidos Utilizados en los Kits de Percusión

Puede simular sonidos en todas las etapas del proceso creativo, desde la selección de sonidos de instrumentos de percusión básicos hasta el ajuste del entorno acústico y la aplicación de efectos y mezcla, para disfrutar de una flexibilidad de uso tanto en grabaciones como en el escenario. La potente función V-Editing no sólo le permite seleccionar el material sónico básico y realizar ajustes como, por ejemplo, el amortiguamiento, sino que le permite editar libremente sus sonidos de muchas maneras, inclusive el cambio del tamaño de los platos, la adición de "sizzles", el ajuste de la vibración de la bordonera, y más (p. 34). Puede entonces guardar las configuraciones de ajustes en forma de kits de percusión y activarlas cuando las necesite.

Compatibilidad con V-Hi-Hat

Incorporando el VH-11 V-Hi-Hat, que dispone de una construcción monopieza, podrá tocar disfrutando de una respuesta natural. Utilizando el VH-12 charles de dos elementos, puede presionar el pedal cuando el charles está cerrado para crear cambios adicionales en el timbre (p. 23).

Tocar con Escobillas

El TD-12 puede utilizarse con los pads PD-125, PD-105 y PD-85 compatibles con escobillas (puede utilizar sólo escobillas de nylon con estos pads) (p. 32).

Efectos Seleccionados Expresamente para Percusión

El ecualizador de tres bandas y el compresor pueden utilizarse con cada uno de los instrumentos de parche y de aro asignados a las tres entradas de disparador 1-12 (p. 40). También cuenta con flanger, chorus, delay, phaser, entre otros multiefectos que pueden ser aplicados al kit íntegro (p. 42). El TD-12 también dispone de la función Ambiente, que permite controlar el “entorno acústico” mediante ajustes del tamaño de la sala, de los materiales de las paredes, de la posición del micrófono de ambiente, entre otros factores (p. 42).

Funciones para el Escenario

Los deslizadores group faders se encuentran en el panel superior para facilitar los ajustes rápidos del volumen durante las actuaciones (p. 26). El TD-12 también ofrece funcionalidad y manejabilidad superiores. Por ejemplo, puede activar kits de percusión en cualquier orden que desee (Cadena de Kits de Percusión, p. 80), los botones +/- son suficientemente grandes para poder pulsarlos con una baqueta, puede direccionar el sonido de claqueta de forma que salga sólo en los auriculares (p. 76) e incluso hay una entrada de audio para la monitorización (jack MIX IN). La función MIX EDIT permite editar al instante con los deslizadores group faders el volumen, el nivel de envío de la función Ambiente, además de otros niveles (p. 39).

Secuenciador de Fácil Uso

Las tareas como, por ejemplo, reproducir patrones, grabar ejecuciones de pad y realizar ajustes de control del charles son pan comido. Además de baterías, los patrones preset también proporcionan cuatro partes de acompañamiento y de percusión que le permiten practicar con acompañamiento, mientras que utilizar un teclado MIDI u otra fuente de entrada permite crear sus propios patrones de acompañamiento.

Funciones de Tempo Avanzadas

Puede comprobar el indicador para confirmar el tempo predeterminado de cada uno de los kits antes de marcar Vd. la entrada (p. 62). Asimismo, puede ajustar el tempo de los patrones y las claquetas al tempo que marca pulsando los pads (Tap Tempo; p. 55).

Uso Como Módulo de Sonido MIDI

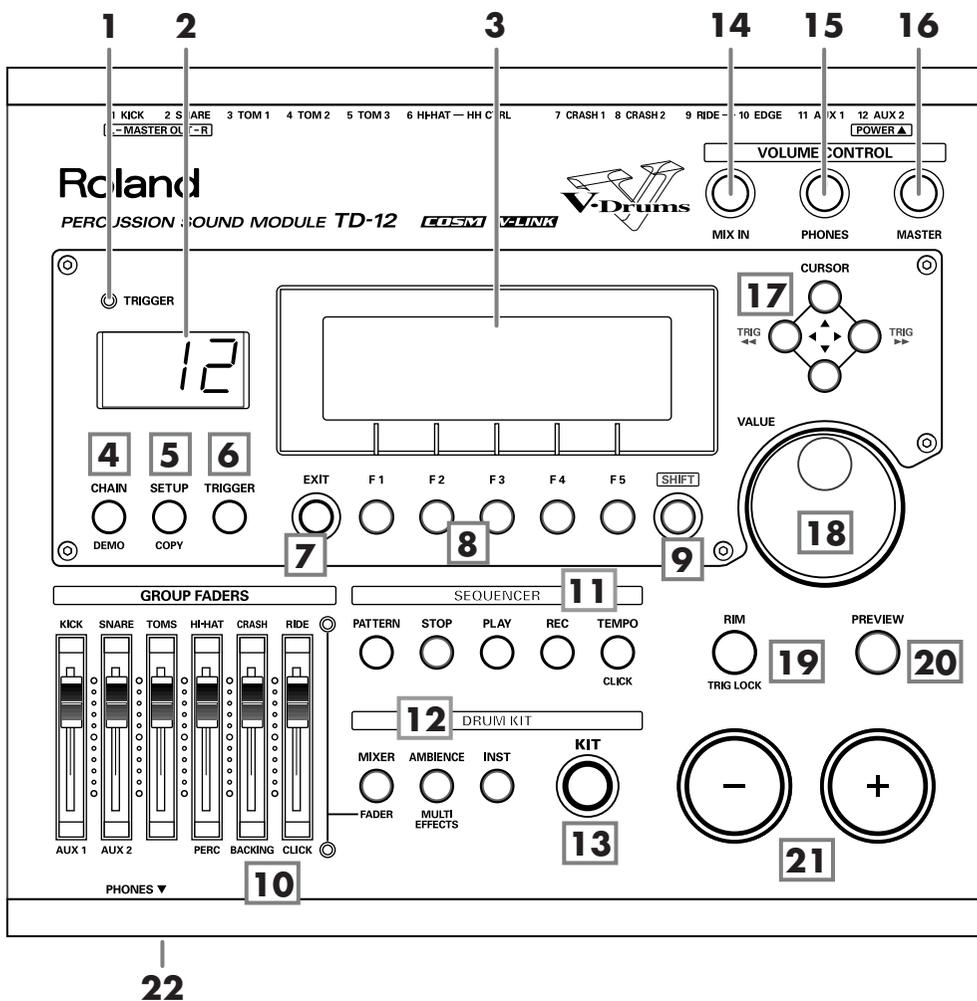
El TD-12 incluye sets de percusión que permiten utilizar la unidad como módulo de sonidos de percusión específico. Además de doce tipos de módulos de sonidos de percusión para uso con pads, el mapa de notas de percusión específico permite utilizar simultáneamente 128 sonidos instrumentales distintos.

La Función V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) es una función que permite la ejecución simultánea de música e imágenes. Mediante el uso de MIDI para conectar dos o más aparatos compatibles con V-LINK, Vd. puede emplear fácilmente una amplia gama de efectos visuales vinculados a los elementos de expresión de una interpretación musical. Utilizando el TD-12 y el Edirol DV-7PR juntos, puede utilizar los pads conectados para cambiar las imágenes (clips/Paletas) del Edirol DV-7PR (p. 78).

Descripción de los Paneles

Panel Superior



1. Indicador del Disparador

Cada vez que se recibe una señal de disparador desde un pad, este indicador se ilumina. Comprueba la conexión con el pad y resulta útil al personalizar los parámetros del disparador.

2. Pantalla LED

Muestra el número del kit (kit de percusión seleccionado).

3. Pantalla Gráfica

Durante el funcionamiento normal, se ve el nombre del kit y otra información. Al editar, se muestra iconos y texto relevantes según el modo de edición en que se encuentre.

4. Botón CHAIN

Una Cadena (Chain) permite ajustar una secuencia personalizada para tocar los kits. Existen 16 Cadenas (de 32 pasos cada una). También puede dar nombre a las Cadenas (p. 80).

5. Botón SETUP (COPY)

Para acceder a las funciones que afectan de forma general al TD-12 como, por ejemplo, los parámetros MIDI, etc. (p. 72) Puede copiar un kit de percusión, un instrumento u otros ajustes pulsando simultáneamente este botón y SHIFT (p. 70).

* En este manual, se le refiere a esa pantalla como "la pantalla".

6. Botón TRIGGER

Sirve para acceder a los parámetros de disparador (p. 44).

7. Botón EXIT

Púlselo para volver a la pantalla anterior. Al pulsarlo repetidamente, volverá a la pantalla "DRUM KIT".

8. Botones F1–F5

Estos botones cambian de función según el contenido de la pantalla. La parte inferior de la pantalla indica la función de cada uno de los botones (p. 24).

9. Botón SHIFT

Se utiliza en combinación con otros botones. Se detalla las funciones de este botón en las secciones respectivas de este manual.

10. Deslizadores GROUP FADERS

Permiten ajustar el volumen del bombo, la caja, los toms, el charles, los platos, los instrumentos de percusión, los instrumentos de acompañamiento y el sonido de la claqueta (p. 26).

11. SEQUENCER

Dan acceso a y control de las funciones del secuenciador (reproducción/grabación de patrones, Set de Percusión) etc. (p. 53, p. 64)

12. DRUM KIT

Estos botones abren las pantallas en las que se puede crear o editar kits de percusión. (p. 33, p. 39, p. 40).

13. Botón KIT

Con tan sólo pulsar un botón puede volver a la pantalla básica. También funciona desde cualquier modo Edit.

14. Mando MIX IN

Ajusta el nivel de la fuente de audio conectada al jack MIX IN. Este sonido sale de los jacks MASTER OUT y/o del jack PHONES. Opciones Adicionales (p. 76).

15. Mando PHONES

Ajusta el volumen de los auriculares. El hecho de conectar auriculares a la unidad no afecta la salida general (como sucede con otros aparatos de audio).

16. Mando MASTER

Ajusta el volumen de los jacks MASTER OUT.

17. Botones CURSOR (TRIG)

Sirven para desplazar el cursor por la pantalla (p. 24).

Pulsando este botón junto con SHIFT, puede seleccionar el pad (número de disparador) para el que desea realizar ajustes. Asimismo, puede utilizar el botón PREVIEW para comprobar el sonido del instrumento asignado al pad seleccionado

** Al conectar un pad al TD-12, podrá golpear el pad para seleccionarlo como pad para el que se realizan los ajustes*

18. Dial VALUE

Funciona de la misma manera que los botones + y -. Útilcelo para desplazarse rápidamente en la pantalla o efectuar cambios grandes en los valores editados (p. 24).

19. Botón RIM (TRIG LOCK)

Púlselo para seleccionar el aro de un pad (Se ilumina el botón RIM). (p. 25)

20. Botón PREVIEW

Este botón sensible a la velocidad permite escuchar de antemano un instrumento después de haberlo seleccionado con los botones CURSOR (TRIG) o después de haber tocado con un pad/pedal (p. 24).

21. Botón +, Botón -

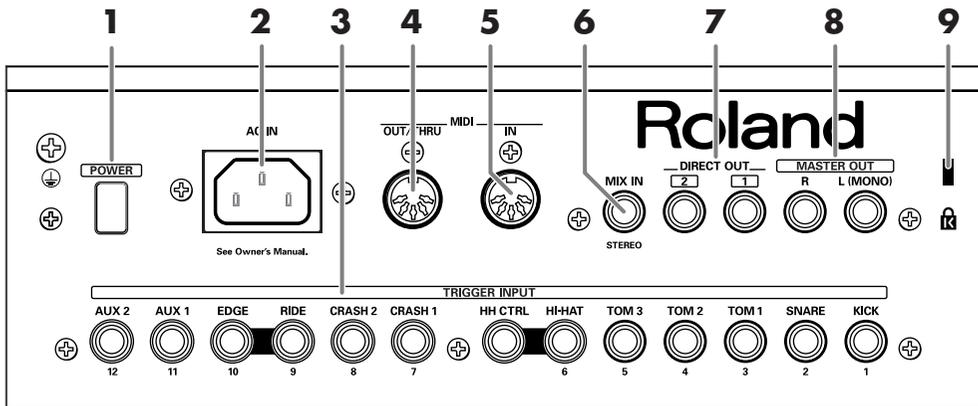
Estos botones se emplean para cambiar de kit de percusión o para modificar valores al editar. El botón + aumenta el valor y el botón - lo disminuye (p. 24). También puede utilizar la punta de la baqueta para pulsarlos.

** Nunca debe golpearlos con la baqueta, dado que esto puede provocar el mal funcionamiento de la unidad.*

22. Jack PHONES

A este jack puede conectar auriculares. Conectar auriculares no enmudece la salida de los jacks MASTER OUT (p. 18).

Panel Posterior



1. Interruptor POWER

Sirve para el encendido/apagado de la unidad.

2. Entrada AC

Conecte el cable de alimentación CA a esta entrada.

* Para detalles acerca del consumo, vea la p. 99.



Debe conectar esta unidad sólo a una fuente de alimentación del tipo especificado en la parte inferior de la unidad.

3. Jacks TRIGGER INPUT

Aquí debe conectar los pads, disparadores de bombo y disparadores para instrumentos acústicos. Con pads de disparador dual (PD-125/105/85/8), use un cable estéreo (TRS) (p. 17).

4. Conector MIDI OUT/THRU

Sirve para utilizar el TD-12/los pads para hacer sonar sonidos de un módulo MIDI externo o grabar/guardar datos en un secuenciador MIDI externo (pp. 72-75).

5. Conector MIDI IN

Sirve para conectar una fuente MIDI (secuenciador, controlador de pad, teclado, ordenador, etc.) para hacer que suenen los sonidos del TD-12, o para cargar datos (pp. 72-75).

6. Jack MIX IN

Se emplea para conectar cualquier fuente de audio externo a la unidad (p. 18). Esta señal de audio saldrá de los jacks MASTER OUT y/o el jack PHONES. Opciones de direccionamiento de señal adicionales (p. 76).

7. Jacks DIRECT OUT

Las salidas individuales tienen muchos usos. El TD-12 proporciona muchas opciones. Vea la pantalla SETUP (p. 76).

8. Jacks MASTER OUT

Sirve para conectar su amplificador/sistema de audio a la unidad. Para el uso monoaural, utilice el jack MASTER OUT L (MONO).

9. Ranura de Seguridad ()

Para el uso por los establecimientos comerciales.
<http://www.kensington.com/>

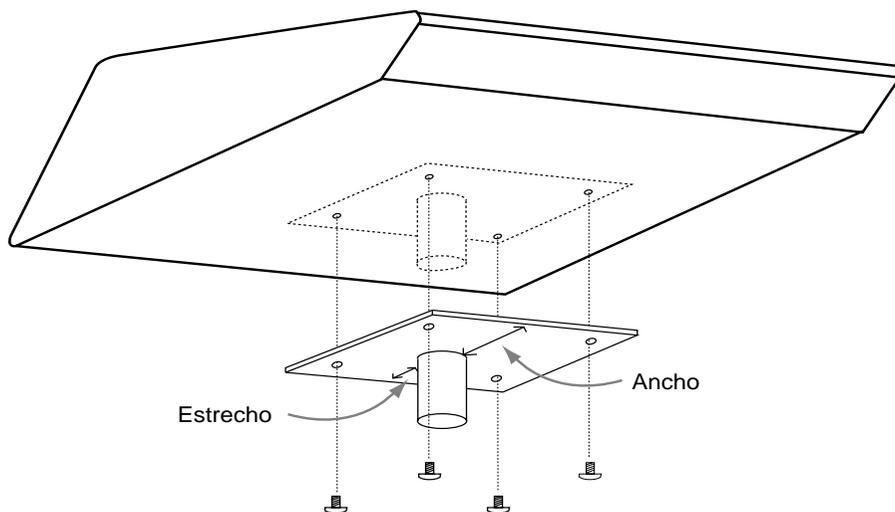
Montar el Kit

Montar el TD-12 en el Soporte

1. Acople la pieza de sujeción para soporte (suministrada con el soporte para batería opcional) al TD-12.

Utilizando los tornillos fijados en el panel posterior, fije la pieza de sujeción de forma que la unidad quede orientada tal como se muestra en la figura.

* Utilice SÓLO los tornillos de 12 mm (M5 x 12) suministrados con el TD-212. Otros tornillos pueden dañar la unidad.



NOTE

- Al colocar la unidad boca abajo, ponga periódicos o revistas debajo de las cuatro esquinas o en ambos extremos para evitar dañar los botones y mandos. Además, debe intentar orientar la unidad de forma que no se dañen los botones y mandos.
- Al colocar la unidad boca abajo, tenga cuidado de que no caiga ni se vuelque.

2. Acople el TD-12 y la pieza de sujeción al soporte para batería (como, por ejemplo, el opcional MDS-12).

Vea el manual del usuario del soporte para detalles acerca de cómo ensamblar el soporte para batería y acoplar el TD-12.



Debe utilizar esta unidad sólo con los soportes recomendados por Roland.



Al utilizar la unidad con un soporte recomendado por Roland, debe colocar el rack o el soporte para que quede nivelado y estable. Si no utiliza un rack o un soporte, igualmente tiene que escoger un lugar para colocar la unidad que ofrezca una superficie nivelada capaz de sostener la unidad sin que ésta tambalee.



El TD-12 puede utilizarse sólo con soportes de la serie MDS de Roland. Si lo utiliza con otros soportes, puede que la unidad quede inestable, lo que podría hacer que alguien se lastimase.

MEMO

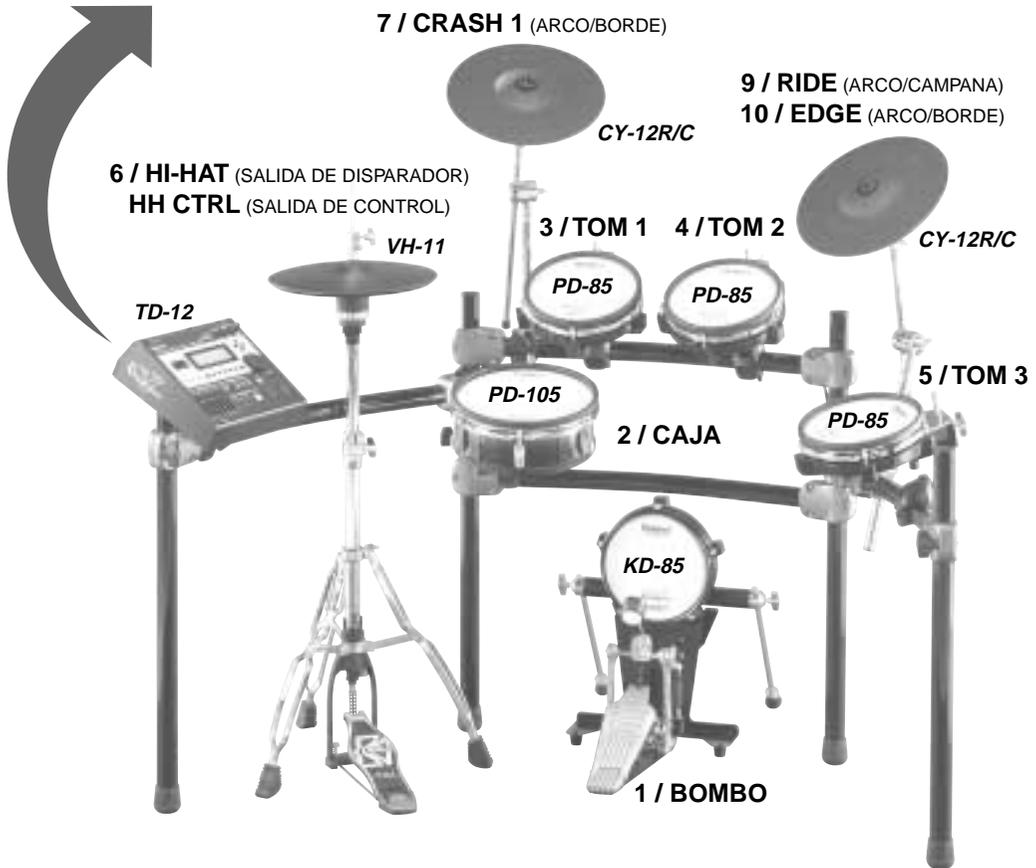
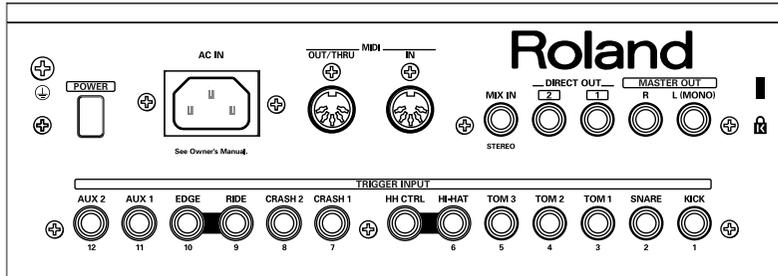
La APC-33 Abrazadera Multiusos puede acoplarse al tubo de 10.5–28.6 mm si desea montar el TD-12 en un soporte para plato o similar.

Conectar los Pads y Pedales

Utilizando los cables suministrados, conecte los pads, platos, pedal de control de charles y disparador de pie.
 Al montar el TD-12 en el MDS-20 soporte para batería, utilice los cables de conexión incorporados.

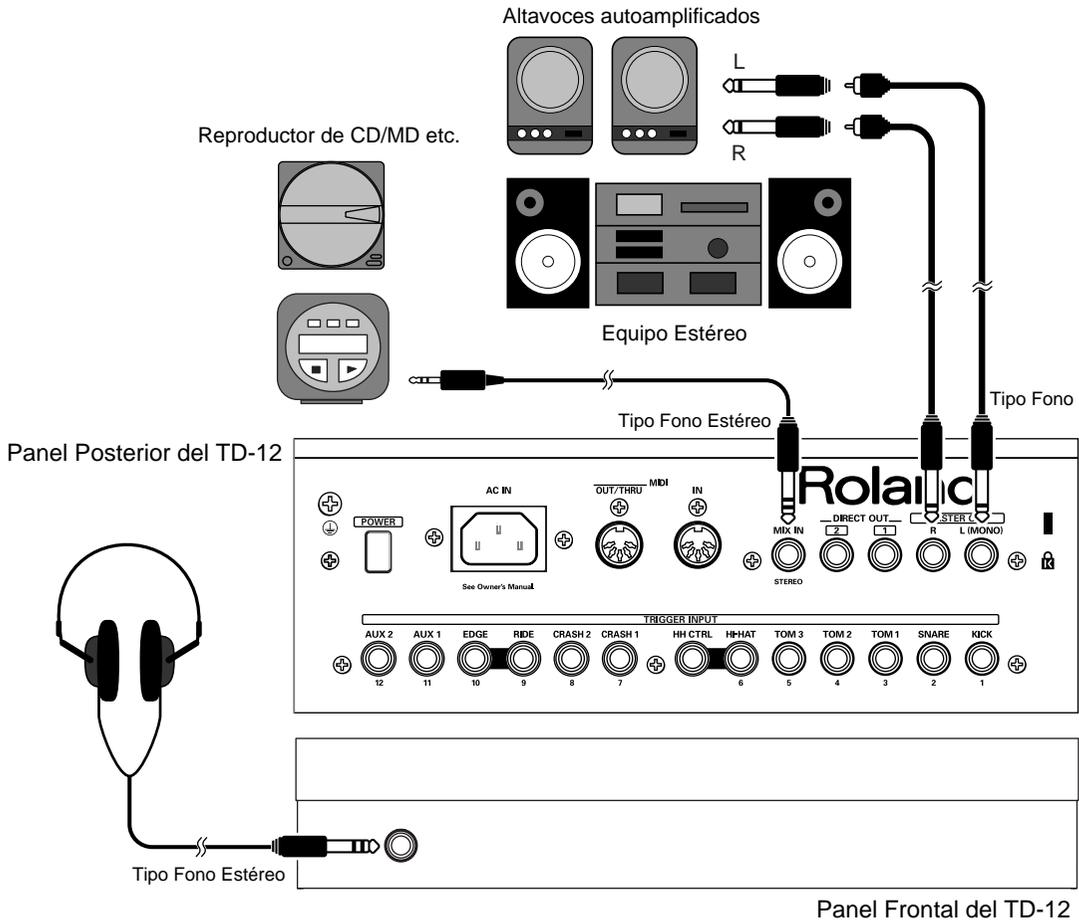
Ejemplo de Configuración

TD-12 Panel Posterior



Los platos HI-HAT y RIDE utilizan dos cables cada uno. Vea las páginas 20 y 52.

Conectar Auriculares, Equipos de Audio, Amplificadores y Otros Aparatos



1. Antes de efectuar las conexiones, apague todos los aparatos.

* Para evitar dañar los altavoces u otros aparatos o que funcionen mal, antes de efectuar cualquier conexión, baje el volumen de todos los aparatos a cero y apáguelos.

2. Conecte los jacks OUTPUT L (MONO) y R en el panel posterior su sistema de audio o amplificador. Debe conectar los auriculares SÓLO al jack PHONES.

3. Conecte el cable de alimentación a la entrada AC.

4. Conecte la clavija del cable a la red eléctrica.

MEMO

El jack MIX IN del TD-12 permite tocar junto con un CD u otra fuente de audio

- Para ajustar el volumen del aparato conectado al jack MIX IN, haga girar el mando [MIX IN] localizado en el panel superior del TD-12.
- Puede hacer que la señal que entra en el jack MIX IN salga de los jacks MASTER OUT, PHONES, o DIRECT OUT 5-8 (p. 76).

* Al utilizar cables con resistores, es posible que el nivel de volumen de los aparatos conectados al jack MIX IN sea bajo. Si esto sucede, utilice cables sin resistores como, por ejemplo, los de la serie PCS de Roland.

El Encendido/Apagado

* Una vez completadas las conexiones (p. 17, p. 18), encienda los distintos aparatos en el orden especificado. Si los enciende con otro orden corre el riesgo de dañar los altavoces u otro aparatos o que funcionen mal.



1. Haga girar los mandos [MASTER] y [PHONES] completamente en el sentido contrario de las agujas del reloj para bajar el volumen a "0."
2. Baje el volumen del amplificador o sistema de audio conectado a la unidad.
3. Ajuste el interruptor [POWER] en la posición "ON" para encender la unidad.



* Esta unidad dispone de circuito de seguridad. Una vez encendida, tardará unos segundos en funcionar con normalidad.

Precauciones Al Encender la Unidad

Después de encender la unidad, NO golpee los pads o pise los pedales hasta que se muestre el nombre del kit de batería (figura siguiente). De lo contrario, puede provocar problemas de disparo



¿No Hay Sonido Cuando Golpea los Pads o Utiliza los Pedales?

Compruebe los siguientes puntos.

Al Utilizar un Amplificador o un Sistema de Audio

- ¿Esta el amplificador o el sistema de audio conectado a los jacks MASTER OUT?
- ¿Es correcta la conexión de la entrada del amplificador o del equipo estéreo?
- ¿Existe un problema con un cable de conexión?
- ¿Está el volumen bajado en los deslizadores [GROUP FADERS]?
- ¿Se ha girado completamente en el sentido contrario de las agujas del reloj el mando [MASTER]?
- ¿Son correctos los ajustes de selección de entrada del amplificador o sistema de audio?
- ¿Es correcto el ajuste de volumen del amplificador o sistema de audio?

Al utilizar auriculares

- ¿Están conectados los auriculares al jack PHONES?
- ¿Está girado completamente en el sentido contrario de las agujas del reloj el mando [PHONES]?

El Apagado

1. Baje a cero el volumen del TD-12 y de los aparatos externos conectados a éste.
2. Apague todos los aparatos externos.
3. Ajuste el interruptor [POWER] del TD-12 en la posición "OFF" para apagarlo.

* Si precisa apagar completamente la unidad, primero ajuste el interruptor POWER en la posición "off" y después desconecte el cable de alimentación de la red. Vea **Alimentación** (p. 5).

4. Encienda el amplificador o el sistema de audio conectado a la unidad.
5. Mientras golpea un pad, gire gradualmente en el sentido de las agujas del reloj el mando [VOLUME] (o [PHONES] para ajustar el nivel de volumen.

La anchura de esta banda es de 7 mm.
Utilícela para ajustar la tensión
del parche.

7 mm

Ajustar la Tensión del Parche de Malla

ANTES DE TOCAR, DEBE ajustar los parches.

Para realizar el ajuste, utilice una llave.

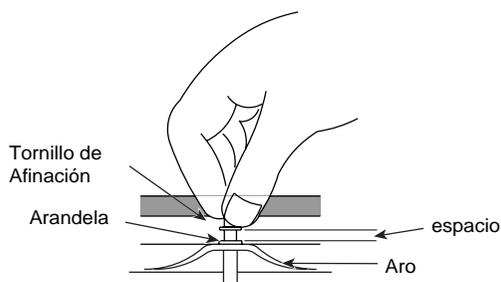
Al igual que con un instrumento acústico, para lograr una respuesta correcta de disparo, precisa disponer de una tensión de parche precisa y homogénea.

MEMO

En el PD-105/85, ajustar la tensión del parche afecta sólo la respuesta del parche y no la afinación del sonido, como lo haría en un instrumento de percusión acústico.

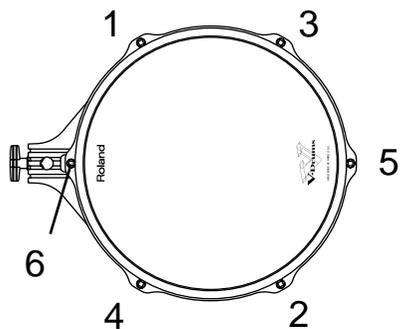
Ajustar la Tensión del Parche del PD-105

1. Afloje los tornillos de afinación dejando un espacio.
2. Apriete los tornillos de afinación a mano, todo lo posible.



3. Utilizando la llave de afinación, haga girar dos vueltas completas los tornillos de afinación, dejándolos apretados.

Apriete los tornillos uno por uno, observando el orden mostrado en la figura.

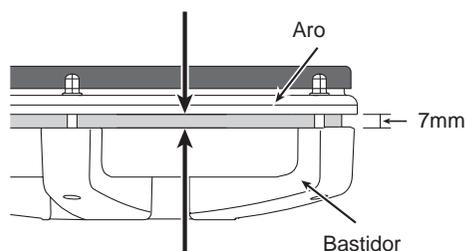


Ajustar la Tensión de Parche del PD-85

1. Utilice la llave de afinación para apretar los tornillos de afinación.

Apriete los tornillos hasta que quede un espacio de aproximadamente 7mm entre el bastidor y el aro.

* La configuración lleva un casquillo de cierre (para evitar que se aflojen los tornillos), de forma que debe apretar los tornillos fuertemente.

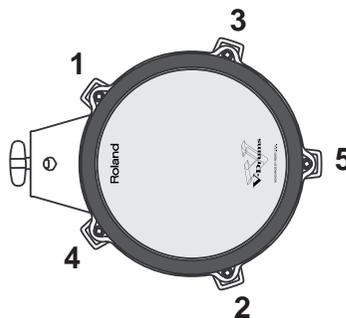


HINT

Hay una banda negra de 7mm impresa en el borde de esta página. Utilícela como punto de referencia al realizar este ajuste.

NOTE

Apriete los tornillos uno por uno observando el orden numérico de la figura. No apriete del todo los tornillos directamente. Al hacerlo, será imposible mantener una tensión homogénea en el parche, lo que provocará el mal funcionamiento de la unidad.



2. Termine el ajuste con precisión mientras sigue comprobando el tacto y la respuesta del pad.

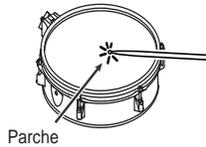
Técnicas de Ejecución

Pad (PD-105/PD-85)

Golpe de Parche

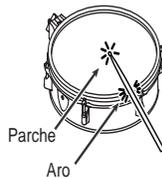
Golpee sólo el parche del pad. Con algunos sonidos de caja, la posición donde golpea cambia el matiz del sonido.

- * Seleccione un ítem de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una “*P” después de nombre.



Golpe de Aro

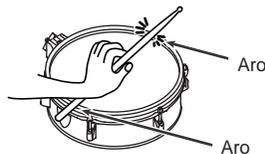
Golpee simultáneamente el parche y el aro del pad.



Golpe de Aro “Cross Stick”

Golpee sólo el aro del pad. Según el instrumento asignado al aro, puede ejecutar golpes de aro y/o golpes cross stick.

- * Seleccione un ítem de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una “*X” después de nombre.
- * Para habilitar la técnica cross stick (pulse [KIT] - [F5 (XSTICK)]; p. 32).
- * Para ejecutar un golpe cross stick, cerciórese de golpear sólo el aro del pad. Si coloca la mano en el parche, es posible que no suene correctamente el sonido cross stick.

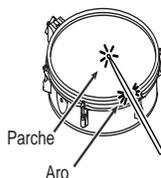


Cambiar el Matiz del Golpe de Aro

Con algunos sonidos de caja y tom, las pequeñas modificaciones en el golpe cambian el matiz del sonido.

Golpe de Aro Normal (Golpe de aro “abierto”)

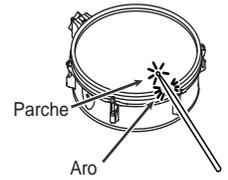
Golpee simultáneamente el aro y el parche.



Golpe de Aro Corto

Golpee simultáneamente el parche cerca del aro y el aro mismo.

Seleccione un ítem de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una “*P” después de nombre.



Barrido con Escobillas

Puede lograr un sonido de barrido con escobillas (barrido de escobilla).

- * Seleccione un ítem de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con “*BRUSH” después de nombre.
- * Para habilitar la ejecución con escobillas (pulse [KIT] - [F2 (FUNC)] - [F3 (BRUSH)], Brush Switch = ON; p. 32).

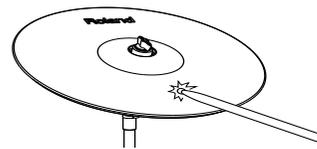
NOTE

Al utilizar escobillas, cerciórese de que sean de nylon. Las escobillas de metal no solo rallarán el parche sino que también pueden ser un estorbo dado que la punta puede trabarse en la malla.

Plato (CY-12R/C)

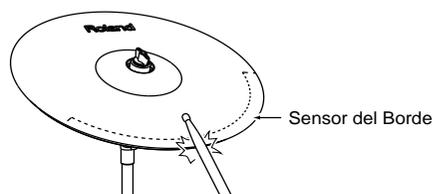
Golpe de Arco

Se trata de la técnica de ejecución más corriente que el la de golpear la parte de en medio del plato. Corresponde al sonido “parche” de la entrada para disparador conectada.



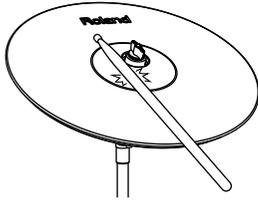
Golpe de Borde

Esta técnica consiste en golpear el canto del plato con el lado de la baqueta. Al hacerlo como se muestra en la figura, se dispara el sonido “aro” de la entrada para disparador conectada



Golpe de Campana

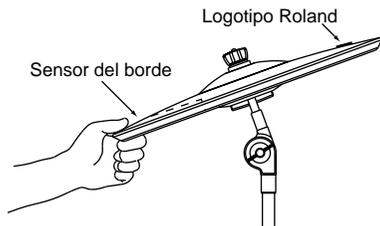
Consiste en golpear la campana. Cuando ejecuta este golpe tal como se muestra en la figura, se dispara el sonido "aro" de la entrada para disparador conectada.



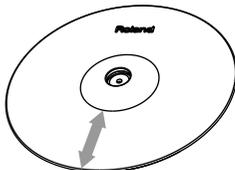
* Golpee la campana con algo de fuerza con el lado de la baqueta.

Golpe Amortiguado (Choke)

Emplear la técnica "Choke" (amortiguar el plato con la mano) o inmediatamente después de golpearlo hace que el plato deje de sonar. Sujete la parte del sensor de canto mostrada en la figura. Si emplea la técnica choke en una zona sin sensor, el plato no dejará de sonar.



Detección de Posición



Con ciertos sonidos de plato ride, el punto en que golpea el plato cambia el matiz del sonido.

- * Sólo TRIGGER INPUT 9 RIDE corresponde a la detección de posición.
- * Seleccione un instrumento de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una "*"P" después del nombre

Hi-Hat (VH-11/VH-12)

Abierto/Cerrado

El timbre del charles cambia de forma continua sin interrupciones de abierto a cerrado en respuesta a cuanto pisa el pedal. También puede hacer que suene el sonido cerrado (tocar con el pedal pisado hasta el fondo) y el sonido "foot splash" (tocar el charles habiendo pisado a fondo el pedal y abriéndolo al instante).

Presión (Sólo el VH-12)

Al golpear el charles mientras presiona el pedal con el charles cerrado, puede cambiar el timbre del charles cerrado en respuesta a la presión que aplica al pedal.

Golpe de Arco

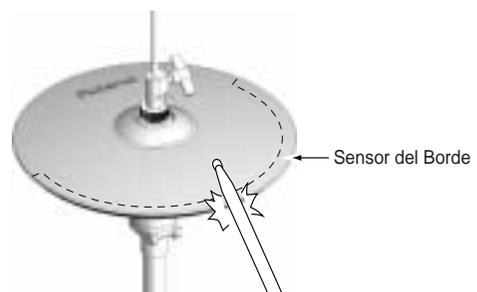
Se trata de la técnica de ejecución más corriente que el la de golpear la parte de en medio del plato. Corresponde al sonido "parche" de la entrada para disparador conectada.



Golpe de Borde

Golpe de Canto

Esta técnica consiste en golpear el borde del charles con el lado de la baqueta. Al hacerlo como se muestra en la figura, se dispara el sonido "aro" de la entrada para disparador conectada.



* No golpee el plato inferior del charles ni la superficie inferior del plato superior.

Funciones de los Botones y Pantallas

Aspectos aplicables a todas las operaciones del TD-12.

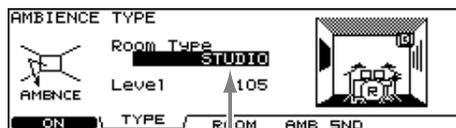
Guardar Sus Ajustes

Cada vez que cambie un valor durante el procedimiento de edición, se guardará automáticamente en la memoria del TD-12. No existe ningún proceso "escribir/guardar" (excepto al utilizar una tarjeta de memoria).

Botones, Deslizadores, Mandos y el Dial

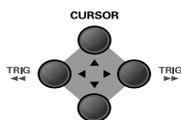
Cuando se hace referencia a los botones del panel superior, los deslizadores, el dial o los mandos, el nombre de los mismos figura entre corchetes []; p. ej., [SETUP].

Cursor

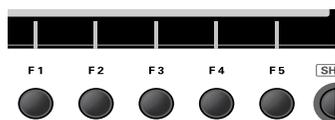


Cursor

El término Cursor se refiere a los caracteres realzados que indican que un parámetro mostrado en pantalla puede ser ajustado. Cuando existe más de una posibilidad en la pantalla, utilice los botones [CURSOR] para desplazar el cursor.

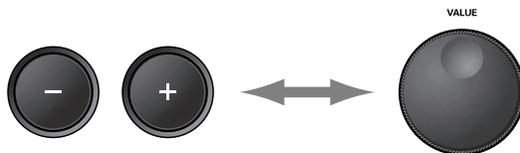


Botones de Funciones ([F1]-[F5])



Los botones [F1]-[F5] reciben el nombre de "Botones de Funciones". La parte inferior de la pantalla muestra los nombres de las funciones disponibles para [F1]-[F5]. Por ejemplo, si este manual del usuario hace referencia a [INST] - [F2 (EDIT)], pulse [INST], y después pulse [F2] (en este caso, "EDIT" se muestra más arriba de [F2]).

Cambiar los Valores de los Datos



Tanto [+] y [-] (representados en este manual como [+/-]) como el dial [VALUE] sirven para cambiar los valores de los ajustes. Ambos métodos tienen sus ventajas.

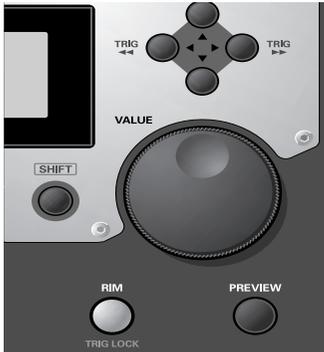
[+/-]

- Cada vez que se pulse [+], el valor aumentará. Cada vez que se pulse [-], el valor disminuirá. Esto resulta cómodo al realizar ajustes de precisión.
- Al efectuar un ajuste de activado/desactivado, [+] activará el ajuste y [-] lo desactivará.
- Si mantiene pulsado [+] y pulsa [-], el valor aumentará rápidamente. Si mantiene pulsado [-] y pulsa [+], el valor disminuirá rápidamente.

Dial [VALUE]

El dial le permite efectuar cambios mayores rápidamente. Si mantiene pulsado [SHIFT] y hace girar [VALUE], el valor cambiará aún más rápidamente.

Seleccionar Pads en el Panel Superior del TD-12



Los botones [CURSOR] (TRIG) pueden utilizarse para seleccionar la entrada de pad/disparador que va a editar sin la necesidad de golpear un pad.

- **Mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CURSOR (izquierda)]:**
Se selecciona el disparador con el siguiente número más bajo que el actual.
- **Mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CURSOR (derecha)]:**
Se selecciona el disparador con el siguiente número más alto que el actual.

Si utiliza un pad con capacidad de golpe de aro, [RIM] selecciona si los ajustes siendo realizados son para el parche o para el aro. Cuando [RIM] se encuentra iluminado, significa que el aro ha sido seleccionado. Al mantener pulsado [SHIFT] mientras pulsa [RIM], bloqueará el pad (el disparador) siendo ajustado, de forma que este pad no cambiará incluso si se golpea otro. [RIM] parpadea cuando el pad se encuentra bloqueado. Para cancelar el bloqueo, mantenga pulsado [SHIFT] y vuelva a pulsar [RIM].

* *Podrá alternar entre el ajuste del parche y, incluso cuando parpadee [RIM], manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [CURSOR (izquierda/derecha)].*

Al utilizar estas funciones simultáneamente con [PREVIEW], podrá editar sólo el TD-12.

Funciones [PREVIEW] Útiles

Comprobar el Timbre Mientras cambia la Velocidad

Puede alternar entre tres niveles de velocidad (volumen) manteniendo pulsado [KIT] y pulsando [PREVIEW].

Ajuste los tres niveles de velocidad pulsando [SETUP] - F3 (CONTROL) - [F2 (PREVIEW)] (p. 77).

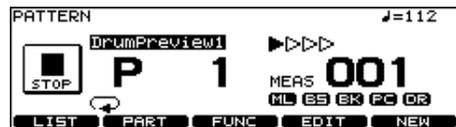
Cambiar el Timbre Mediante la Posición del Golpe y las Sutilezas del Golpe de Aro, y Confirmar el Sonido del Charles Cerrado

Puede cambiar el timbre cambiando la posición del golpe y las sutilezas del golpe de aro, y confirmar el sonido del charles cerrado manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PREVIEW].

Entradas Correspondientes y Cambios Tímbricos que Puede Comprobarse

ENTRADA		Efecto
2 SNARE	Parche	Cambio de Timbre desde la Posición del Golpe
	Aro	Sutilezas del golpe de aro
3 TOM 1–5 TOM 3	Aro	Sutilezas del golpe de aro
6 HI-HAT	Parche	Sonido del charles cerrado
	Aro	Sonido del charles cerrado
9 RIDE	Parche (arco)	Cambio de Timbre desde la Posición del Golpe
11 AUX 1, 12 AUX 2	Aro	Sutilezas del golpe de aro

Cómo Hacer Sonar Patrones



Al pulsar [PATTERN], se mostrará la pantalla básica para el secuenciador. Pulse [+/-] o gire [VALUE] estando en esta pantalla, o pulse [F1 (LIST)] para seleccionar un ítem de la lista de patrones.



Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción del patrón.

Pulse [STOP] para detener la reproducción.

Pulse [STOP] otra vez para volver al principio del patrón.

Cómo Activar/desactivar el Metrónomo (Clic)

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [TEMPO] para ACTIVAR/DESACTIVAR el metrónomo.

* *El indicador de [TEMPO] puede utilizarse también como metrónomo visual (p. 62).*

Cómo Ajustar el Tempo



Para ajustar el tempo del secuenciador y del clic, utilice [+/-] o [VALUE] en la pantalla pulsando [TEMPO].

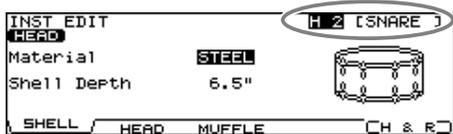
Ajustar el Contraste de la Pantalla

El contraste de la pantalla puede verse condicionado por la ubicación de la unidad y la iluminación existente. Cuando sea preciso, ajuste el contraste:

Manteniendo pulsado [KIT] y girando [VALUE].

* Puede ajustarlo en la pantalla mostrada pulsando [SETUP] - [F3 (OPTION)] - [F3 (LCD)] (p. 77).

Acerca de la Visualización en la Parte Superior Derecha de la Pantalla

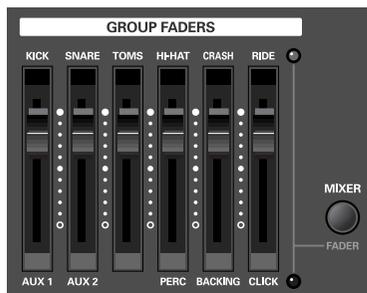


Muchas pantallas de edición requieren que golpee un pad o pulsar el botón [PREVIEW] para acceder los parámetros deseados. En la parte superior derecha de la pantalla se muestran el número y el nombre del jack de entrada del disparador del pad correspondiente. El primer carácter ("H" o "R") significa Parche o Aro, respectivamente. ([RIM] se ilumina al tocar.)

Puede utilizar los botones TRIGGER SELECT y [PREVIEW] para obtener los mismos resultados. En los casos en que los ajustes para el parche y el aro pueden ajustarse por separado, también se mostrarán los siguientes caracteres.



Deslizadores Group Faders



Utilice los deslizadores [GROUP FADERS] para ajustar el volumen. Si pulsa el botón [FADER], la función de los deslizadores cambia según la explicación en la tabla más abajo. Se iluminará dos LEDs localizados a la derecha superior e inferior de los deslizadores para indicar el grupo de sonidos activado.

- Cuando se ilumina el indicador superior, puede ajustar el volumen de las siguientes entradas de disparador.

BOMBO	1 KICK
CAJA	2 SNARE
TOMS	3 TOM 1, 4 TOM 2, 5 TOM 3
CHARLES	6 HI-HAT
CRASH	7 CRASH 1, 8 CRASH 2
RIDE	9 RIDE, 10 EDGE

- Cuando se ilumina el indicador inferior, puede ajustar el volumen de las siguientes entradas de disparador.

AUX 1	11 AUX 1
AUX 2	12 AUX 2
(none)	–
PERC	Parte de Percusión (p. 55)
BACKING	Parte de Acompañamiento(p. 54)
CLICK	Clic del Metrónomo (p. 59)

Ejemplo: Ajustar el volumen de la caja

1. Pulse [FADER] para que se ilumine el indicador superior.
2. Desplace del deslizador [GROUP FADERS] [SNARE].

Las posición del deslizador refleja el volumen de la caja en ese momento.

* Después de cambiar [FADER], puede que los valores para los deslizadores [GROUP FADERS] no reflejen el volumen real del sonido asignado a ese deslizador. Por eso, después del ajuste, cerciórese de mover los deslizadores un poco antes de efectuar el ajuste.

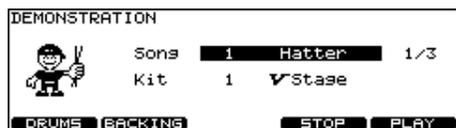
* Esto NO afectará el balance de volumen independiente para cada kit en los Ajustes del Mezclador (p. 39).

Escuchar la Canción de Autodemostración

El TD-12 proporciona una canción de autodemostración interna que demuestra los sonidos y las capacidades de expresión del TD-12

1. Pulse simultáneamente [CHAIN] y [TOOLS].

Se muestra la pantalla "DEMONSTRATION".



2. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar una canción.

Se inicia la reproducción; se reproducen repetidamente las tres canciones de autodemostración.

3. Pulse [F5 (PLAY)].

Se inicia la reproducción; se reproducen repetidamente las tres canciones de autodemostración.

4. Pulse [F4 (STOP)] para detener la canción.

5. Pulse [EXIT] o [KIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".



Precaución a Observar Respecto al Volumen

Al reproducir la canción de autodemostración, haga girar [MASTER] y [PHONES] en el sentido contrario de la agujas del reloj para bajar el volumen. El volumen del sonido puede ser más alto cuando empieza a sonar la canción de autodemostración.

Canción de Autodemostración

Hatter	Copyright © 2005, Roland US
Brisa	Copyright © 2005, Roland US
Cluster Hang	Copyright © 2004, Roland US

* Todos los derechos quedan reservados. El uso sin autorización de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal representa una violación de las leyes aplicables.

* Los datos de la música que suena no salen de MIDI OUT

Cambiar de Kit de Percusión

Puede cambiar el kit utilizado en la canción de autodemostración.

1. Pulse [CURSOR (bajar)] para desplazar el cursor hasta "Kit."

2. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el kit deseado.

* Normal mente las canciones de autodemostración suenan con los kits de percusión predeterminados de fábrica.

Cambiar el Balance del Volumen

Puede cambiar el balance del volumen con [GROUP FADERS] (p. 26).

Enmudecer los Instrumentos de Acompañamiento y Baterías

Dado que se emplean baterías para las canciones de autodemostración, puede enmudecer las partes de percusión.

[F1 (DRUMS)]

Puede ENMUDECER la pista de percusión íntegra.

[F2 (BACKING)]

Puede ENMUDECER todos los instrumentos de acompañamiento.

Activar/Desactivar el Metrónomo (Clic)

Puede hacer que el clic del metrónomo suene de forma acompasada con las canciones de autodemostración.

1. Empiece ajustando el instrumento del clic y la claqueta (p. 63).

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHAIN]. Se muestra la pantalla "DEMONSTRATION".

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [TEMPO] activar/desactivar el metrónomo (p. 62).

Funciones Útiles

Acerca de los Kits de Percusión Preset

El TD-12 viene equipado con 50 kits de percusión precargados. Estos kits de percusión reciben el nombre de **Kits de Percusión Preset**.

Las prestaciones de cada uno de los kits de percusión preset, los ajustes de las funciones de los patrones de pad y otra información viene detallado en la **Lista de Kits de Percusión Preset** (p. 84). Consulte esta lista para encontrar el kit que desee utilizar.

Hacer que Suenen Patrones para Comprobar los Tones de los Kits de Percusión

Los patrones preset ofrecen una manera de comprobar los sonidos de los kits de percusión.

Seleccionando instrumentos y después reproduciendo los patrones, puede confirmar los sonidos de las combinaciones de instrumentos; por ejemplo, bombo y caja o bien, caja y tom.

Nº	Nombre	Uso
1	DrumPreview1	Comprobar los sonidos de bombo, caja y charles
2	DrumPreview2	Comprobar los sonidos de bombo, caja y plato ride
3	DrumFill 1	Comprobar los sonidos de tom y plato crash
4	DrumFill 2	Comprobar los sonidos de tom y plato crash

* Puede utilizar los deslizadores [GROUP FADERS] para cambiar el balance del volumen y enmudecer cualquier sonido de instrumento innecesario.

Recuperar los Ajustes de Fábrica de los Kits de Percusión Editados

Recuperar Todos los Ajustes de Fábrica

Recupera los ajustes de fábrica del TD-12 (**Factory Reset**).

NOTE

Todos los ajustes y datos guardados en el TD-12 se perderán al llevar a cabo esta operación. Si fuera necesario, guarde sus datos en un aparato MIDI externo antes de llevar a cabo la operación de reajuste de fábrica.
(Volcado de Datos; [SETUP] - [F1 (MIDI)] - [F5 (BULK)]; p. 75)

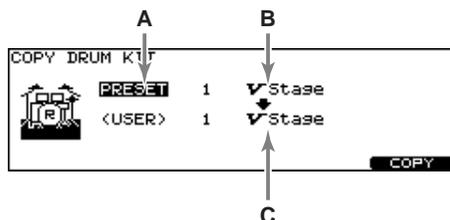
1. Pulse **[SETUP] - [F5 (F RESET)]**.
[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "FACTORY RESET".
2. Pulse **[F5 (RESET)]**.
Se muestra la pantalla de confirmación.
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].
3. Pulse **[F5 (EXECUTE)]** para llevar a cabo la operación **Factory Reset**.

Una vez terminada la operación **Factory Reset**, se mostrará la pantalla "DRUM KIT".

Recuperar los Ajustes de Fábrica de Kits Individuales

Al recuperar los ajustes de aquellos kits de percusión cuyos ajustes de instrumentos y/o de efectos hayan sido modificados, utilice la función **Copy** (p. 70).

1. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[SETUP]**.
[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "COPY".
2. Pulse **[F1 (KIT)]**.



- A: tipo de fuente de la copia (PRESET o USER)
B: fuente de la copia
C: destino de la copia

3. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar “PRESET” como fuente de la copia.
4. Use [CURSOR], [+/-] o [VALUE] para seleccionar el kit fuente de la copia y el kit destino de la copia.
5. Pulse [F5 (COPY)].
Se muestra la pantalla de confirmación.
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].
6. Pulse [F5 (EXECUTE)] para llevar a cabo la operación.

Reproducir Patrones Golpeando Pads (Función Pad Pattern)

Puede configurar un patrón de antemano y después golpear un pad para iniciar la reproducción de un patrón (pulse [INST] - [F4 (CONTROL)] - [F1 (PATTERN)]; p. 37).

Algunos kits de percusión de fábrica (Kits de Percusión Preset) ya vienen con esta función activada.

- * Al reproducir patrones con ejecuciones de kits de percusión o canciones de autodemstración, los patrones asignados a los pads no se reproducen, incluso si se activa la función Pad Pattern se activa para el kit seleccionado.
- * Las ejecuciones que utilicen la función Pad Pattern no pueden ser grabadas en secuenciadores.
- * Con Pad Pattern, la reproducción del patrón se inicia después de que se golpea con fuerza suficiente el pad. Si se golpea débilmente el pad, sólo el sonido instrumental asignado al pad suena; el patrón no se reproducirá.

Detener la Reproducción del Patrón que Suena

Pulse [STOP].

Desactivar la Función Pad Pattern

Puede desactivar la función Pad Pattern para el kit íntegro, sin tener que cambiar individualmente los ajustes para cada uno de los pads.

Ajuste PadPtn Master Sw (pulse [KIT] - [F2 (FUNC)] - [F4 (PAD PTN)]; p. 32) en “ALL PADS OFF.”

Golpear un Pad para Cambiar de Kit de Percusión (Función Pad Switch)

Puede cambiar de kit de percusión y de patrón golpeando los pads conectados a AUX 1 y AUX 2 (pulse [SETUP] - [F3 (CONTROL)] - [F1 (PAD SW)]; p. 76).

Activar el Sonido Cross Stick

1. Pulse [KIT].

2. Pulse [F5 (XSTICK)].

Cada vez que pulse esta combinación de botones, el sonido cross-stick alternará entre activado y desactivado.

- * Seleccione un instrumento de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una “*X” después del nombre.

Tocar Junto con Patrones

Seleccionar un Patrón

1. Pulse [PATTERN].

[PATTERN] se ilumina y se muestra la pantalla “PATTERN”.

2. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón deseado.

3. Pulse [PLAY].

[PLAY] se ilumina y se inicia la reproducción del patrón.

Enmudecer una Parte Específica

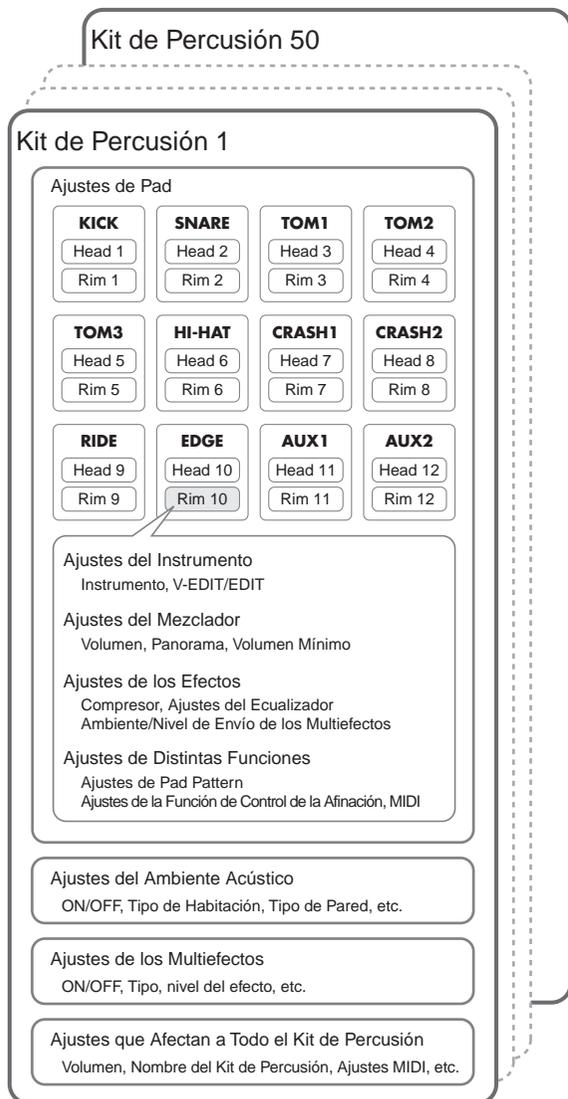
1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)] - [F5 (MUTE)].

Se muestra la pantalla “PART MUTE”.

2. Pulse [F1]–[F5] para especificar si cada una de las partes se enmudece o suena.

Capítulo 1. Ajustes de los Kits de Percusión [KIT]

Un “kit de Percusión” es una configuración de ajustes que incluye los sonidos que suenan en cada pad, el charles utilizado, los ajustes de los efectos, etc.



Seleccionar un Kit de Percusión

1. Pulse [KIT].

[KIT] y se muestra la pantalla “DRUM KIT”.



2. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el kit de percusión deseado.



Puede programar los interruptores o los pads para realizar selecciones (p. 76).

3. Se indica en todo momento el kit seleccionado en la pantalla LED a la izquierda de la pantalla LCD.

Acerca de la Pantalla “DRUM KIT”



A: Nombre del Kit de Percusión

B: Estado Activado/Desactivado general de los Efectos del Kit (p. 40)



Al pulsar [KIT], siempre volverá a la pantalla “DRUM KIT” desde cualquier modo de Edición (Edit) del TD-12.

Seleccionar un Kit de Percusión de la Lista [F1 (LIST)]

Puede seleccionar un kit de percusión accediendo a la lista de kits disponibles.



1. Pulse [KIT] - [F1 (LIST)].
Se muestra la pantalla “DRUM KIT LIST”.
2. Utilice [VALUE], [+/-] o [CURSOR] para seleccionar un kit de percusión.

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE >)]

Se muestra la página anterior de la lista.

3. Pulse [EXIT] (o simplemente pulse [KIT]) para volver a la pantalla “DRUM KIT”.

Parámetros de Kit [F2 (FUNC)]

1. Pulse [KIT] - [F2 (FUNC)].
2. Pulse [F1]–[F4] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar ajustes.

Ajustar el Volumen [F1 (VOLUME)]



Parámetro	Valor	Descripción
Kit Volume	0–127	Volumen de todos el kit de percusión
Pedal HH Volume	0–127	Volumen del sonido “cerrado” del charles
XStick Volume	0–127	Volumen del sonido cross stick

Asignar un Tempo a Cada Kit [F2 (TEMPO)]

Cada kit puede tener un ajuste de tempo individual. Al seleccionar un kit cuyo Kit Tempo esté ajustado en “ON,” el tempo que Vd. defina se ajustará automáticamente.



Parámetro	Valor	Descripción
Kit Tempo	OFF, ON	OFF: no se define el tempo ON: se define el tempo
Tempo	20–260	tempo definido

MEMO

Al seleccionar un kit cuyo Kit Tempo esté ajustado en “ON,” el tempo definido se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

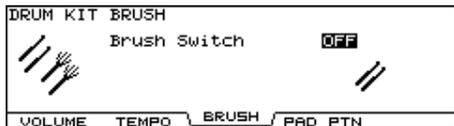


Confirmar el Tempo

Primero, configure de antemano los kits de percusión para cada canción. Ajustar el indicador del Tempo (p. 62) en “ON” le permitirá confirmar el tempo de la canción cada vez que cambie de kit de percusión. También puede comprobar el tempo con la claqueta.

Tocar con Escobillas [F3 (BRUSH)]

En cada kit, puede elegir si va a utilizar baquetas o escobillas.



Paámetro	Valor	Descripción
Brush Switch	OFF, ON	OFF: para baquetas ON: para escobillas

* Seleccione un instrumento de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con “*BRUSH” después del nombre

MEMO

Al ajustar Brush Switch en “ON,” se muestra el icono de las escobillas en la pantalla “DRUM KIT”.



Desactivar la Función Pad Pattern [F4 (PAD PTN)]

Puede activar/desactivar la función Pad Pattern individualmente para cada kit.



Parámetro	Valor y Descripción
PadPtn Master Sw	ALL PADS OFF: No se utiliza la función Pad Pattern ON: Se utiliza la función Pad Pattern

Dar Nombre a un Kit de Percusión [F3 (NAME)]

El nombre de un kit puede comprender hasta 12 caracteres.



1. Pulse [KIT] - [F3 (NAME)].

Se muestra la pantalla “DRUM KIT NAME”.

2. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.

3. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Se introduce un espacio en blanco en la posición donde se encuentra el cursor y los caracteres después de ese punto corren un espacio hacia la derecha.

[F2 (DELETE)]

Se suprime el carácter indicado por el cursor y los caracteres después de ese punto corren un espacio hacia la izquierda.

[F3 (SPACE)]

El carácter indicado por el cursor es reemplazado por un espacio en blanco.

[F4 (CHAR)]

El tipo de carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o entre números y símbolos.

Interruptores On/Off de los Efectos [F4 (FX SW)]

Estos conmutadores permiten activar/desactivar individualmente los efectos en cada kit de percusión.



Vea **Interruptores de Efectos On/Off [KIT]-[F4 (FX SW)]**. (p. 40)

Tocar con la Técnica Cross Stick [F5 (XSTICK)]

En cada kit puede seleccionar utilizar la técnica cross stick o no pulsando [F5 (XStick)] en la pantalla “DRUM KIT”.

HINT

También puede cambiarlo con los pads (p. 76).

- Suena el sonido Cross-stick



- No suena el sonido Cross-stick



* Seleccione un instrumento de la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88) con una “*X” después del nombre.

Capítulo 2. Ajustes de los Instrumentos de Percusión [INST]

Seleccionar el Pad que va a Editar

Existen dos maneras básicas para seleccionar el sonido que desee editar.

Seleccionar Golpeando un Pad

1. Pulse [INST].

[INST] se ilumina y se muestra la pantalla "INST"



2. Golpee un Pad.

Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado
Para seleccionar el aro del pad, golpee el aro.

Selección con los Botones

1. Pulse [INST].

[INST] se ilumina y se muestra la pantalla "INST"

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CURSOR] (izquierda/derecha) para seleccionar el número de entrada para disparador.

Se indica el número de entrada para disparador en la parte superior de la pantalla.

3. Pulse [RIM] para seleccionar el parche o el aro.

Parche: [RIM] permanece apagado.

Aro: [RIM] se ilumina.



MEMO

Al recibir un Número de Nota MIDI (p. 38) correspondiente a un pad, ese pad se selecciona y se muestra en la pantalla.

Bloquear el Pad que Edita (TRIG LOCK) [SHIFT] + [RIM]

Al editar instrumentos, puede evitar que cambie la pantalla accidentalmente por haber golpeado otro pad distinto.

1. Seleccione el pad que desee bloquear.

Se muestra la pantalla de ajuste para ese pad.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RIM] para que parpadee.

El pad queda bloqueado y no podrá seleccionar los demás pads.

3. Para desbloquearlo mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RIM] para que deje de parpadear.

* Puede seleccionar el pad a bloquear incluso si [RIM] está parpadeando.

Asignar un Instrumento a un Pad

Referimos a todos los sonidos del TD-12 como instrumentos (INST).



1. Pulse [INST].

[INST] se ilumina y se muestra la pantalla "INST"

“Group”: Tipo de instrumento (Inst Group)

“Inst”: Nombre del Instrumento (Inst Name)

2. Golpee un Pad.

Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado

3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para desplazar el cursor hasta “Group” o “Inst.”

4. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el grupo de instrumentos/instrumento deseado.

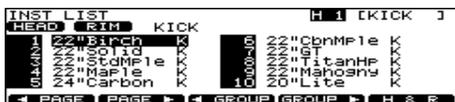
5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla “DRUM KIT”.

MEMO

Pulsando[F5 (H & R)], puede seleccionar ajustar simultáneamente, o bien, individualmente el parche y el aro. Al seleccionar el parche y el aro simultáneamente, el número de instrumento del aro será uno más alto que el del parche.

Seleccionar un Instrumento de la Lista [F1 (LIST)]

Aquí puede seleccionar instrumentos de la lista de todos los instrumentos disponibles.



1. Pulse [INST] - [F1 (LIST)].
Se muestra la pantalla "INST LIST".
2. Golpee un Pad.
Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado
3. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR] para seleccionar el instrumento deseado.

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista

[F2 (PAGE >)]

Se muestra la página siguiente de la lista.

[F3 (< GROUP)], [F4 (GROUP >)]

Selecciona el Inst Group.

[F5 (H & R)]

Cambia para seleccionar el parche y el aro simultáneamente o bien, individualmente.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "INST".

Acerca de lo Visualizado debajo del Nombre del Instrumento



POSI: Instrumento marcado con "*"P" (p. 91)
Puede activar/desactivar el efecto pulsando [F3 (CONTROL)] - [F3 (MIDI)] "Position Ctrl."
Puede que corresponda sólo a algunas entradas especiales (p. 44)

INTRVL: Instrumento marcado con "*"I" (p. 91)

XSTK: Instrumento marcado con "*"X" (p. 91)

* Se muestra sólo cuando [F5 (H & R)] esté apagado.

Editar Sonidos de Percusión [F2 (EDIT)]

Los métodos de ajuste varían según el tipo de instrumento.

Editar un Kit de Percusión Acústico (V-EDIT)

V-EDIT permite seleccionar el tipo de parche, tamaño de la caja de resonancia, sordina, etc. Vea las tablas de la siguiente página.

Ocasiones en las que puede utilizar V-EDIT

V-EDIT es habilitable en los siguientes grupos de instrumentos "KICK," "SNARE," "TOM," "HI-HAT," "CRASH," "SPLASH," "CHINA," o "RIDE."

Se muestra el siguiente icono para indicar los instrumentos que son compatibles con V-EDIT.



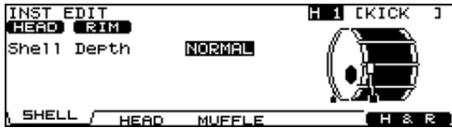
Editar Otros Instrumentos

Los demás instrumentos permiten el ajuste sólo de los parámetros "Pitch" y "Decay Time".

Procedimientos de Edición

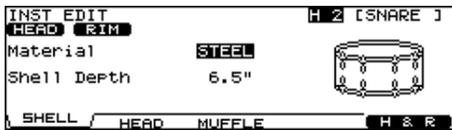
1. Pulse [INST] - [F2 (EDIT)].
Se muestra la pantalla "INST EDIT".
2. Golpee un Pad.
Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado
3. Utilice [F1]–[F4] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para concretar el ajuste.
5. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "INST".

BOMBO



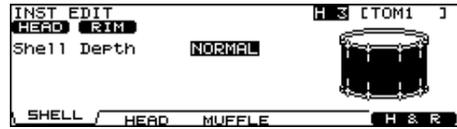
Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Shell Depth	NORMAL, DEEP1-2
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, BLANKET, WEIGHT
Snare Buzz	OFF, ON

CAJA



Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Material	WOOD, STEEL, BRASS
Shell Depth	1.0"-20.0"
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, DOUGHNUTS1-2
Strainer Adj.	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

TOM



Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Shell Depth	NORMAL, DEEP1-2
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, FELT1-2
Snare Buzz	OFF, ON

* PINSTRIPE es una marca registrada de Remo Inc., U.S.A.

CHARLES

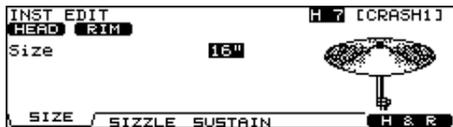


Parámetro	Valor
[F1 (SIZE)]	
Size	1"-40"
[F2 (FIXED)]	
Fixed Hi-Hat	NORMAL, FIXED1-4

NORMAL: El espacio entre los platos superior e inferior del charles se controla mediante el pedal.

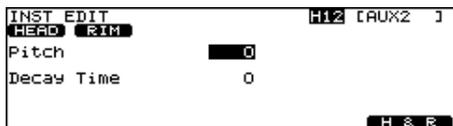
FIXED: El espacio es fijo.

Plato CRASH/SPLASH/CHINA/RIDE



Parámetro	Valor
[F1 (SIZE)]	
Size	1"-40"
[F2 (SIZZLE)]	
Sizzle Type	OFF, RIVET
[F3 (SUSTAIN)]	
Sustain	-31--+31

Otros Instrumentos



Parámetro	Valor
Pitch	-480--+480
Decay Time	-31--+31

MEMO

Puede editar simultáneamente los instrumentos correspondientes al parche y al aro. Pulsando [F5 (H & R)], puede elegir ajustar el parche y el aro simultáneamente o bien, individualmente.

* Cuando los instrumentos asignados al parche y al aro no pertenecen al mismo Inst Group (grupo de instrumentos), sólo puede ajustar individualmente el parche y el aro, incluso habiendo ajustado [F5 (H & R)] en ON.

NOTE

Para algunos instrumentos, al subir o bajar el valor más allá de un punto específico, es posible que no se produzcan más cambios.

- KICK/SNARE/TOM: "Afinación del Parche"
- CRASH/SPLASH/CHINA/RIDE: "Sustain"
- Otros Instrumentos: "Pitch (afinación)" y "Decay (caída)"

NOTE

Algunos instrumentos tienen parámetros que no se pueden editar.

- SNARE: "Material" y "Strainer Adj."

Utilizar el Compresor y el EQ [F3 (COMP/EQ)]

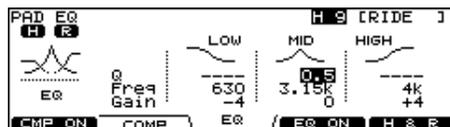
Compresor (COMP)

Un compresor ajusta la envolvente (los cambios en el volumen en relación con el tiempo transcurrido) y cambia el carácter del sonido en relación a la dinámica de ejecución.



Ecuador (EQ)

Puede utilizar ecualizadores de tres bandas (para las gamas de frecuencias altas, medias y graves) para ajustar el sonido.



Vea **Utilizar el Compresor y el EQ [INST] - [F3 "COMP/EQ"]** (p. 40).

Usar Pads/Pedales como Controladores [F4 (CONTROL)]

1. Pulse [INST] - [F3 (CONTROL)].
2. Golpee un Pad.
Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado. Puede realizar la selección utilizando [SHIFT] y [CURSOR (izquierda/derecha)].
3. Pulse [F1]–[F5] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para concretar los ajustes.
5. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla “INST”.

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (PATTERN)]		
PadPtn Master SW	ALL OFF, ON	Vea Hacer que Suene un Patrón Golpeando un Pad (Patrón de Pad) [F1 (PATTERN)] (p. 37).
Pad Ptn	OFF, P 1–150, U 151–250	
Pad Ptn Velocity	OFF, ON	
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1–8	
[F2 (PDLBEND)]		
Pedal Bend Range	-24–0– +24	Vea Cambiar la Afinación con el Pedal de Charles [F2 (PDLBLEND)] (p. 38).
[F3 (MIDI)]		
Tx Channel	CH1–CH16, GLOBAL	Vea Ajustes MIDI para Cada Pad [F3 (MIDI)] (p. 38).
Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	
Gate Time	0.1–8.0 (s)	
Position Ctrl Sw	OFF, ON	
[F4 (HH MIDI)]		
Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	Vea Números de Nota MIDI transmitidos por el Charles [F4 (HH MIDI)] (p. 38).
Gate	0.1–8.0 (s)	
[F5 (BR MIDI)]		
Brush Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	Vea Números de Nota MIDI transmitidos por las técnicas Brush Sweep/Cross Stick [F5 (BR MIDI)] (p. 38).
XStick Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	

Hacer que Suene un Patrón Golpeando un Pad (Pad Pattern) [F1 (PATTERN)]

Esta función inicia la reproducción de un patrón al golpear un pad. Proporciona una manera cómoda de utilizar patrones en actuaciones en directo. Si ha asignado distintos patrones a dos o más pads, al golpear otro pad mientras se reproduce un patrón, provocará que se cambie a la reproducción del patrón que se acaba de seleccionar.

- * Al reproducir patrones con ejecuciones de kit de percusión grabadas o con canciones de autodemstración, los patrones asignados a los pads no se reproducen, incluso se activa la función Pad Pattern para el kit seleccionado.
- * Las ejecuciones llevadas a cabo utilizando la función Pad Pattern no pueden grabarse en secuenciadores.

PadPtn Master Sw: ALL OFF, ON

Puede activar/desactivar el uso de la función Pad Pattern en cada kit de percusión individual.

Pad Ptn: OFF, P 1–150, U 151–250

Selecciona el patrón que se va a reproducir cuando se golpea el pad.

- * Si todos los pads se ajustan en “OFF, se muestra el icono .

PadPtn Velocity: OFF, ON

OFF:

El patrón se reproduce a la velocidad ajustada por el patrón, sin tener en cuenta la fuerza utilizada al golpear el pad.

ON:

El patrón se reproduce con la velocidad cambiándose en respuesta a la fuerza con la que se golpea el pad.

Tap Ptn Mute Grp: OFF, ON

Con este tipo de reproducción (Tap) (p. 61), si un sonido (patrón) se ajusta para que suene antes de que el sonido (patrón) anterior haya dejado de sonar, este sonido le permite hacer que deje de sonar el sonido anterior y que suene el sonido subsecuente o que se solapen los dos.

Patrones ajustados al mismo número:

El patrón anterior se detiene y el suena el patrón subsecuente.

Patrones ajustados a números distintos:

El patrón anterior sigue sonando hasta el final mientras que suena simultáneamente el patrón subsecuente

Respecto a los Sonidos que Suenan con la Función Pad Pattern

Con Pad Pattern, se reproducirá el patrón sólo si se golpea con suficiente fuerza el pad. Si se golpea el pad débilmente, sólo sonará el sonido instrumental asignado al pad; el patrón no se reproducirá.

Cambiar la Afinación con el Pedal del Charles [F2 (PDLBEND)]

Este ajuste permite utilizar el pedal del charles como pitch bender para los sonidos asignados a cualquier parche o aro. Especificado en pasos de un semitono.

Gama del Bender e Pedal: -24–0– +24

* La función *Pitch Control* emplea el mismo mensaje de Cambio de Control que la función de cerrar/abrir el charles (ajuste de fábrica: "FOOT (4)"). Para más detalles, vea la página 73.

Ajustes MIDI Para Cada Pad [F3 (MIDI)]

Tx Channel: CH1–CH16, GLOBAL

El canal MIDI de transmisión para cada pad.

GLOBAL: Transmite en el mismo canal que la parte del kit de percusión (p. 72).

Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Gate Time: 0.1–8.0 (s)

Vea la columna.

Position Ctrl: OFF, ON

Puede ajustarse para la entradas para disparador SNARE (Parche, Aro), TOM (Aro), RIDE (Superficie) y AUX (Aro). Ajusta en ACTIVADO/DESACTIVADO la posibilidad de cambiar el sonido por la posición donde se golpea el parche/matiz del golpe de aro.

SNARE (Parche): posición del golpe

SNARE (Aro): matiz de golpe de aro

TOM (Aro): matiz de golpe de aro

RIDE (Superficie): posición del golpe

AUX (Aro): matiz del golpe de aro

Número de Nota MIDI Transmitidos por el Charles [F4 (HH MIDI)]

Open (Arco): Golpe de Arco en el charles abierto

Closed (Arco): Golpe de Arco en el charles cerrado

Open (Borde): Golpe de borde en el charles abierto

Closed (Borde): Golpe de borde en el charles cerrado

Pedal: Charles de Pedal (cerrado por el pie)

Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Gate: 0.1–8.0 (s)

Vea la columna.

Números de Nota MIDI Transmitidos con las técnicas Barrido de Escobilla/Cross Stick [F5 (BR MIDI)]

Brush Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

XStick Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Al ajustar Pads Múltiples al Mismo Número de Nota

Al ajustar el mismo número de nota a más de un pad, el instrumento asignado al pad con el número de TRIGGER INPUT más bajo suena. Al duplicar los números para el parche y el aro, suena el instrumento del parche.



Se muestra un asterisco (*) a la derecha del número de nota para las entradas TRIGGER INPUTS que no suenan.

Ejemplo:

El número de nota "38 (D 2)" se ajusta para el parche y el aro de TRIGGER INPUT 2 (SNARE) y el parche de TRIGGER INPUT 3 (TOM 1). En este caso, al recibir el Número de Nota "38", sonará el instrumento asignado al parche de TRIGGER INPUT 2 (SNARE).

Acerca del Tiempo de Puerta

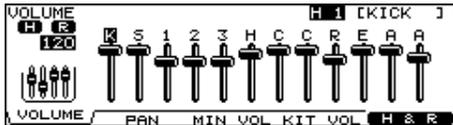
Normalmente los módulos de sonido producen sonido sólo en respuesta a los mensajes de "Nota activada" e ignoran los mensajes de "Nota desactivada". No obstante, los módulos de sonido y los samplers de uso general sí que reciben los mensajes de nota desactivada transmitidos y reaccionan desactivando el sonido.

Por ejemplo, si dispara un "bucle" en un sampler o incluso otro tipo de sonido, el tiempo de puerta cobra mayor importancia. Con los ajustes de fábrica, (los valores preset), el tiempo de puerta está ajustado al valor mínimo.

Capítulo 3. Ajustes del Mezclador

Parámetros del Mezclador [MIXER]

Sirven para ajustar el volumen, el panorama, etc.



1. Pulse [MIXER].
[MIXER] se ilumina.
2. Utilice [F1]–[F4] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Utilice [CURSOR (izquierda/derecha)] o [RIM] para seleccionar el instrumento que desee ajustar.
También puede seleccionar el instrumento golpeando un pad.
4. Utilice [+/-], [VALUE], o [CURSOR (arriba/abajo)] para realizar el ajuste.

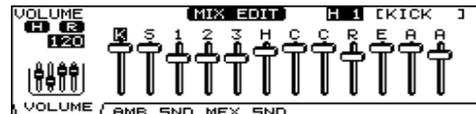
Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (VOLUME)]		
Volume	0–127	Volumen de cada entrada para disparador
[F2 (PAN)]		
Pan	L15–CTR–R15	Panorama de cada entrada para disparador
[F3 (MIN VOL)]		
Minimum Volume	0–10	Volumen mínimo de cada entrada para disparador (para que la gama de dinámica sea más estrecha.)
[F4 (KIT VOL)]		
Kit Volume	0–127	Volumen de todo el kit de percusión
Pedal HH Volume	0–127	Volumen del sonido del charles cerrado
XStick Volume	0–127	Volumen del sonido cross stick

* Pulsando [F5 (H & R)] en [F1 (VOLUME)], [F2 (PAN)], en la pantalla de ajuste de [F3 (MIN VOL)], puede elegir de ajustar el parche y el aro simultánea o individualmente.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla “DRUM KIT”.

Utilizar los deslizadores de la sección Group Faders para editar (MIX EDIT)

Puede utilizar los deslizadores GROUP FADERS para efectuar ajustes.



1. Pulse simultáneamente [MIXER] y [FADER].
[MIXER] parpadea. Puede cambiar la función de los deslizadores manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [MIXER]. Cuando el indicador inferior se ilumina, puede ajustar el volumen de AUX 1 y AUX 2.
2. Pulse [F1]–[F3] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Desplace el deslizador que corresponda a la entrada TRIGGER INPUT que desee ajustar.

* También puede utilizar [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)].

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (VOLUME)]		
Volume	0–127	Volumen de cada entrada para disparador
[F2 (AMB SND)]		
AMB SEND LEVEL	0–127	Nivel de envío para el ambiente acústico de cada entrada para disparador
[F3 (MFX SND)]		
MFX SEND LEVEL	0–127	Nivel de envío hacia los multi efectos de cada entrada para disparador

* Estos ajustes son compartidos siempre por el aro y el parche.

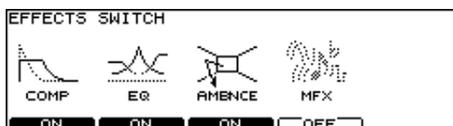
4. Pulse [EXIT] o [FADER] para volver a la pantalla “DRUM KIT”.

* Después de pulsar [EXIT] o [FADER], es posible que los valores para los deslizadores [GROUP FADERS] no refleje el volumen real del sonido asignado a ese deslizador. Cerciórese de mover los deslizadores un poco antes de realizar el ajuste.

Capítulo 4. Ajustes de los Efectos

Interruptores de Efectos ACTIVADOS/DESACTIVADOS [KIT] - [F4 (FX SW)]

Estos interruptores permiten activar/desactivar todos los efectos individuales dentro de cada uno de los kits de percusión.



1. Pulse [KIT] - [F4 (FX SW)].

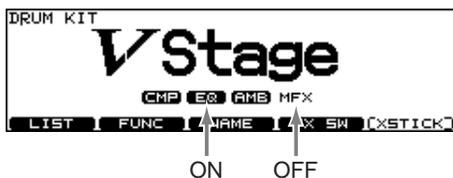
[KIT] se ilumina y se muestra la pantalla "EFFECTS SWITCH".

2. Pulse [F1]–[F4] para activar/desactivar los siguientes efectos.

- [F1]: Compresor de Pad (*1)
- [F2]: Ecuador de Pad (*1)
- [F3]: Ambiente acústico
- [F4]: Multiefectos

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

* El estado activado/desactivado de los efectos aparece en la pantalla "DRUM KIT"



* 1: Todos los compresores e ecualizadores de pad se activan/desactivan simultáneamente.

Utilizar el Compresor y la EQ [INST] - [F3 (COMP/EQ)]

Puede aplicar un Compresor y EQ individuales a cada sonido asignado a una entrada para disparador.

1. Pulse [INST] - [F3 (COMP/EQ)].

[INST] se ilumina.

2. Golpee el pad que desee ajustar.

3. Pulse [F2], [F3], o [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.

Botones de Funciones

[F2 (COMP)]

Se muestran los parámetros del compresor de Pad.

[F3 (EQ)]

Se muestran los parámetros de la ecualización de Pad.

4. Use [+/-] o [VALUE] para realizar el ajuste.

5. Pulse [F1] y/o [F4] para activar el compresor/ ecualizador para cada entrada para disparador.

[F1]: Activa/desactiva el compresor de pad

[F4]: Activa/desactiva el ecualizador de pad

[CMP ON], [EQ ON]

COMP/EQ se ajusta en ON, EFFECTS SWITCH en ON
Se aplica el efecto.

[CMP ON], [EQ ON]

COMP/EQ se ajusta en ON, EFFECTS SWITCH en OFF
No se aplica el efecto.

[OFF]

COMP/EQ se ajusta en OFF
No se aplica el efecto.

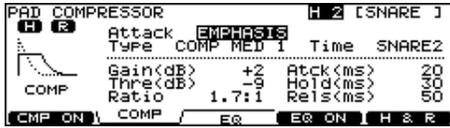
* Al pulsar [F5 (H & R)], puede elegir entre ajustar el parche y el aro individual o simultáneamente.



Con ciertos ajustes, el sonido puede distorsionarse

Compresor (COMP)

Un compresor sirve para ajustar la envolvente (los cambios en el volumen relativos al tiempo transcurrido) y los cambios en el carácter del sonido en respuesta a la dinámica de ejecución.



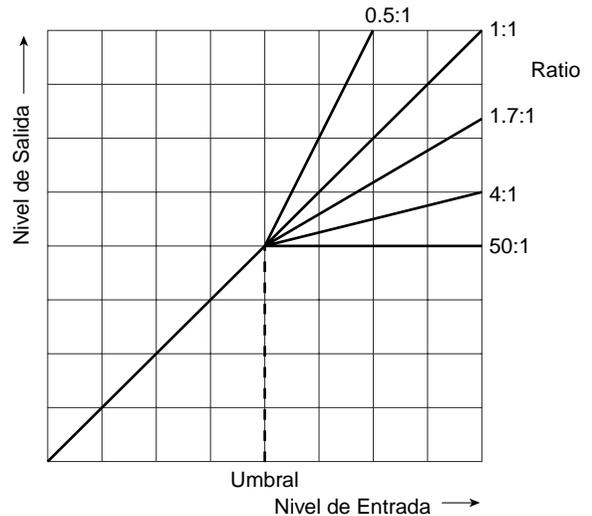
Parámetro	Valor	Descripción
Attack	EMPHASIS, CRUSH	EMPHASIS Realza el ataque. CRUSH Comprime el ataque.
Type	COMP SOFT 1-2, COMP MED 1-3, COMP HARD 1-2, LIMITER 1-2, EXPANDER 1-3	Modifica los valores de los parámetros Thre y ratio.
Time	KICK 1-3, SNARE1-3, TOM 1-3, CYM 1-2, OTHER1-3	Modifica los valores de los parámetros Atck, Hold y Rels.
Gain	-15- +20 (dB)	Nivel de salida del compresor

Para ajustes de una mayor precisión, ajuste los siguientes parámetros.

Parámetro	Valor	Descripción
Gain	-15- +20 (dB)	Nivel de salida del compresor
Thre (Umbral)	-30-0 (dB)	Nivel de volumen en el que empieza la compresión
Ratio	0.5:1-50:1	Ratio de compresión
Atck (Ataque)	0-255 (ms)	Tiempo transcurrido entre el momento en que el volumen alcanza el nivel del umbral y el momento en que se aplica el compresor
Hold	2-9999 (ms)	Se mantiene el tiempo de compresión
Rels (Desvanecimiento)	2-9999 (ms)	Tiempo transcurrido entre el momento en que el volumen caiga debajo del nivel del umbral y el momento en que se deje de aplicar el compresor

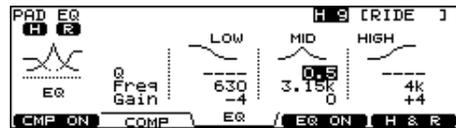
Acerca de los parámetros Umbral y Ratio

Tal como se muestra en la siguiente figura, estos parámetros determinan cómo se aplica compresión al volumen.



Ecuador (EQ)

Puede utilizar el ecualizador de tres bandas (para gamas de frecuencias bajas, medias y altas) para ajustar el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
Q	0.5-8.0 (only for MID)	Amplitud de la gama de frecuencias Cuanto más alto el valor de Q, más estrecha será la zona afectada.
Freq (Frecuencia)	20-1k (LOW), 20-8k (MID), 1k-8k (HIGH)	El punto en que ocurre el realce/corte
Gain	-15- +15 (dB)	Cantidad de realce/corte

Ambiente Acústico [AMBIENCE]

Puede elegir el tipo de espacio acústico en que sonará la percusión y modificar así el sonido.



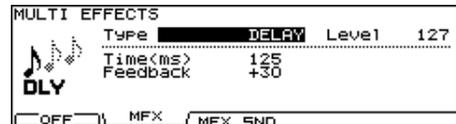
1. Pulse [AMBIENCE].
[AMBIENCE] se ilumina.
2. Pulse [F2]–[F4] o [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
4. Pulse [F1] para activar el ambiente acústico.

Parámetro	Valor	Descripción
[F2 (TYPE)]		
Room Type	BEACH, LIVING ROOM, BATH ROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER ROOM, THEATER, CAVE, GYMNASIUM, DOME STADIUM	Tipo de ambiente acústico
Level	0–127	Nivel general del efecto
[F3 (ROOM)]		
Room Size	TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE, HUGE	Dispone de 5 tamaños
Wall Type	WOOD, PLASTER, GLASS	Material de las paredes
Mic Position	LOW, HIGH	Ubicación del micrófono ambiental
Room Shape	0–100	Forma de la habitación
[F4 (AMB SND)]		
Send Level	0–127	Nivel de envío del efecto de Ambiente para cada instrumento

* Al pulsar [F5 (H & R)] en la pantalla de ajuste del [F4 (AMB SND)], podrá elegir de ajustar el parche y el aro tanto individual como simultáneamente.

Multiefectos [SHIFT] + [AMBIENCE]

Los multiefectos le permiten personalizar su sonido y también proporcionan una selección de configuraciones de salida.



1. Pulse [MULTI EFFECTS].
[AMBIENCE] se ilumina.
2. Pulse [F2], [F3], o [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
4. Pulse [F1] para activar los multiefectos.

Parámetro	Valor	Descripción
[F2 (MFX)]		
Type	REVERB, GATE REVERB, DELAY, PANNING DELAY, BEAT DELAY, FLANGER, PHASER, CHORUS, ENHANCER, PITCH SHIFT, OVERDRIVE, DISTORTION, LO-FI, RING MOD	Tipo de multiefecto
Level	0–127	Nivel general del efecto
[F3 (MFX SND)]		
Send Level	0–127	El nivel de ENVÍO de los efectos para cada instrumento

* Al pulsar [F5 (H & R)] en la pantalla de ajuste del [F3 (MFX SND)] podrá elegir de ajustar el parche y el aro tanto individual como simultáneamente.

Parámetros de los Multiefectos

DELAY

Añade un sonido de delay.

Parámetro	Valor	Descripción
Time	0–1600 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay
Feedback	-98–98 (%)	Cantidad de sonido de delay que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

PANNING DELAY

Se trata de un efecto de delay con ecos que cambian de izquierda a derecha en el campo estereofónico.

Parámetro	Valor	Descripción
TimeL	0–1600 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay
TimeR		
Level L	0–127	Nivel de volumen del sonido de delay
Level R		
Feedback	-98–98 (%)	Cantidad de sonido de delay que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

FLANGER

Produce una resonancia metálica que sube y baja que recuerda al sonido de un reactor despegando y aterrizando.

Parámetro	Valor	Descripción
Delay	0–15.0 (ms)	Timbre del flanger
LFO Rate	1–128	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Feedback	-98–98 (%)	Cantidad de sonido de flanger que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)
Phase	0–180	Amplitud del sonido

PHASER

Añade un sonido de phase-shifter al sonido original produciendo una modulación que parece dar vueltas sobre si.

Parámetro	Valor	Descripción
Freq	100–8000 (Hz)	Frecuencia básica en que se modula el sonido
LFO Rate	1–128	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Resonance	0–127	Cantidad de regeneración

CHORUS

Proporciona variedad tímbrica y espaciosidad al sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Delay	8.0–30.0 (ms)	Timbre del chorus
LFO Rate	1–128	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180	Amplitud del sonido

Capítulo 5. Ajustes de Disparador [TRIGGER]

Seleccionar el Tipo de Pad [F1 (BANK)]

Para asegurarse de que el TD-12 reciba correctamente las señales recibidas de los pads, seleccione el **tipo de disparador** (el tipo de pad empleado) en cada entrada para disparador.

Tipo de Disparador

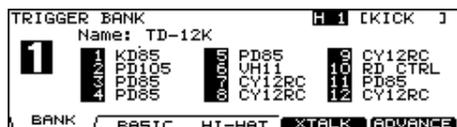
Un **Tipo de disparador** es un grupo de ajustes de disparador con los valores ajustados de forma óptima para un pad en particular. Las indicaciones como, por ejemplo, "KD85," "PD85," o "VH11," etc. en la pantalla anterior corresponden a esto. Cuando seleccione un tipo de disparador para un pad conectado a la unidad, cada uno de los parámetros estará ajustado a los valores más apropiados para ese pad, lo que permite tocarlo sin encontrarse con problemas de ajuste. Debe efectuar ajustes de precisión en los parámetros individuales para el pad en uso sólo cuando factores no relacionados con la selección del tipo de disparador adecuado le impiden obtener buenos resultados.

Banco de Disparadores

Los **Bancos de Disparadores** permiten guardar los 15 ajustes del disparador con unidad de información individual. El número grande que aparece en el borde izquierdo de la pantalla anterior muestra el número de Banco de Disparadores. Desplace el cursor hasta esta zona par seleccionar el Banco de Disparadores deseado.

1. Pulse [TRIGGER] - [F1 (BANK)].

[TRIGGER] se ilumina y se muestra la pantalla "TRIGGER BANK".



2. Pulse [CURSOR (izquierda)] para desplazar el cursor hasta el número de Banco de Disparadores.

3. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el Banco de Disparadores deseado.

4. Pulse [CURSOR (derecha)] para desplazar el cursor hasta el tipo de disparador deseado.

5. Golpee el pad que desee ajustar.

El cursor se desplaza hasta el tipo de disparador para el pad que haya golpeado. También puede realizar la selección con [CURSOR] o [TRIG SELECT].

6. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el tipo de disparador.

Tipo	Modelo Utilizado
PD125	PD-125
PD120	PD-120
PD105	PD-105
PD100	PD-100
PD80R	PD-85, PD-80R, PD-80
PD9	PD-9
PD8	PD-8
PD7	PD-7
PD6	PD-6
KD120	KD-120
KD80	KD-85, KD-80
KD8	KD-8
KD7	KD-7
CY15R	CY-15R
CY12RC	CY-12R/C
CY14C	CY-14C
CY8	CY-8
CY6	CY-6
CY12H	CY-12H
VH12	VH-12
VH11	VH-11
PAD1	Para pads que no sean de Roland
PAD2	
RT7K	RT-7K
RT5S	RT-5S
RT3T	RT-3T

* Al seleccionar el tipo de disparador, se ajustarán automáticamente los parámetros de disparador (excepto los parámetros de cancelación de crosstalk cancel) a los valores más apropiados para cada uno de los pads. Efectúe ajustes para el parámetro tal como precise.

* Al ajustar 3Way Trigger (p. 52) en ON, "RD CTRL" se muestra como tipo de disparador para TRIGGER INPUT 11 EDGE. Esto no puede modificarse

Tabla de Correspondencia para Entradas y Pads/Técnicas de Ejecución

Entrada para disparador	Pad de malla con disparador dual	Detección Posicional	Matiz de Golpe de Aro
KICK	-	-	-
SNARE	o	o	o
TOM 1-3	o	-	o
HI-HAT	-	-	-
CRASH 1, 2	-	-	-
RIDE	-	o	-
EDGE	-	-	-
AUX 1, 2	o	-	o

* Las técnicas Brush sweep y Cross Stick funcionan sólo con SNARE.

* Cada técnica de ejecución puede utilizarse con los instrumentos que corresponden a ello (p. 91).

Ajustar la Sensibilidad al Pad [F2 (BASIC)]

Al utilizar pads de otros fabricantes, ajuste los siguientes parámetros.

MEMO

El indicador de velocidad a la derecha en la pantalla indica la velocidad de los últimos dieciséis golpes, empezando por el golpe más reciente

1. Pulse [TRIGGER] - [F2 (BASIC)].

[TRIGGER] se ilumina y se muestra la pantalla TRIGGER BASIC.



2. Utilice [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.

3. Golpee el pad que desee ajustar.

Se muestra la pantalla de ajuste para el pad que haya golpeado. También puede realizar la selección utilizando [TRIG SELECT].

4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.

5. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT"

Parámetro	Valor	Descripción
Trig Type	vea p. 44	
Sensitivity	1-32	Sensibilidad al pad
Threshold	0-31	Nivel mínimo del pad
Curve	LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2	La manera en que los cambios en la dinámica de ejecución afecta al volumen

Pad Sensitivity

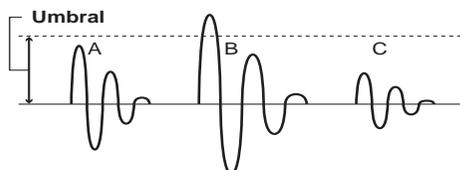
Puede ajustar la sensibilidad de los pads para optimizar su respuesta conforme con el estilo de ejecución de Vd. Esto permite tener un mayor control sobre la dinámica del volumen, basándolo en la fuerza de su ataque.

Sensitivity: 1-32

Una mayor sensibilidad permite al pad producir un nivel de volumen alto incluso si lo golpea suavemente. Una sensibilidad baja hace que el pad produzca un nivel de volumen bajo incluso si lo golpea con fuerza.

Nivel Mínimo del pad (Threshold)

Este ajuste hace que la unidad reciba una señal de disparador sólo cuando se golpea un pad con una fuerza mayor a la especificada. Puede utilizarlo para evitar que un pad suene en respuesta a las vibraciones procedentes de otro pad. En el siguiente ejemplo, B sonará pero A y C no.



Threshold: 0-31

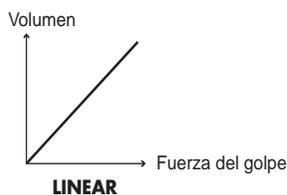
Al ajustarlo a un valor mayor, al golpear el pad suavemente, no sonará. Suba gradualmente el valor del Umbral mientras golpea el pad. Compruébelo y realice los ajustes necesarios. Repítalo hasta que obtenga el ajuste óptimo para su estilo de interpretación.

La Manera en que la Dinámica de la Ejecución Cambia el Volumen (Velocity Curve)

Ajusta la manera en que el volumen cambia en respuesta a la fuerza utilizada al golpear el pad. Ajuste esta curva hasta lograr la respuesta que le resulte más natural.

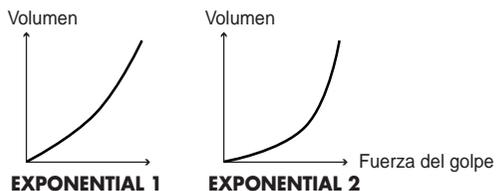
Curva: LINEAR

Es el ajuste normal. Produce la correspondencia más natural entre la fuerza del golpe y el cambio en el volumen.



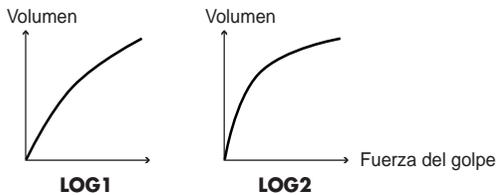
Curva: EXP1, EXP2

Comparado con LINEAR, un ataque fuerte produce un cambio mayor.



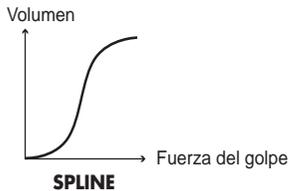
Curva: LOG1, LOG2

Comparado con LINEAR, un ataque suave produce un cambio mayor.



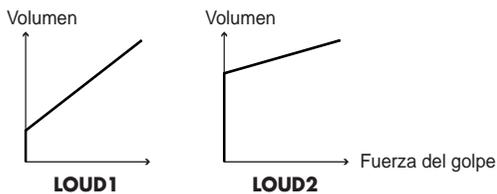
Curva: SPLINE

Produce cambios extremos en respuesta a los cambios de dinámica



Curva: LOUD1, LOUD2

Las variaciones en la fuerza del golpe producen pocos cambios y se mantiene un volumen constante. Al utilizar los triggers de percusión, estos ajustes ayudan a mantener niveles estables.



Ajustes del Charles [F3 (HI-HAT)]

1. Pulse [TRIGGER] - [F3 (HI-HAT)].

[TRIGGER] se ilumina y se muestra la pantalla "TRIGGER HIHAT".



2. Utilice [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.

3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.

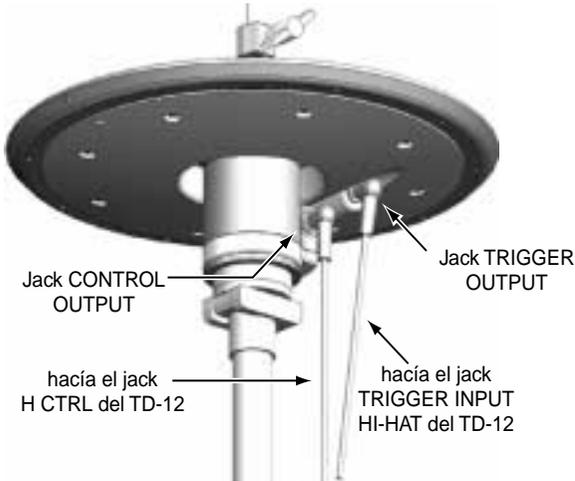
4. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Parámetro	Valor	Descripción
Hi-Hat Ctrl Type	VH12, VH11/FD	Controlador de Charles en uso VH12: VH-12 VH11/FD: VH-11, FD-8
Al ajustar HH Ctrl en "VH12"		
Offset	-100- +100	Recorrido de abertura del charles. Cuanto mayor sea el valor, más se "abre" el charles. Una vez realizado el ajuste automático (p. 48), haga ajustes de precisión hasta lograr el de su agrado.
Foot Splash Sens	-10- +10	Facilidad de emplear la técnica Foot Splash
Noise Cancel	1-3	Cantidad de fuerza para cancelar el ruido del plato y del canto cuando emplea la técnica "Foot Close." Cuanto mayor sea el valor, más difícil será evitar el ruido con la técnica "Foot Close."
Al ajustar HH Ctrl Type en "VH11/FD"		
Foot Splash Sens	-10- +10	Como será de fácil realizar el Foot Splash
CC Max	90, 127	Cantidad de Cambio de Control transmitida al pisar el pedal hasta el fondo.
CC Resolution	NORMAL, HIGH	Cantidad de Resolución de Datos transmitida desde el Pedal de Charles. (*1)

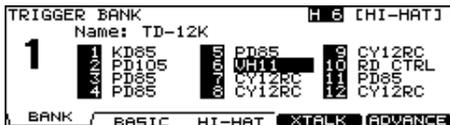
*2: Al controlar la afinación mediante el Pedal de Charles (p. 38), si ajusta "High", puede hacer que la afinación cambie de forma ininterrumpida

Conectar el VH-11 y Ajustar el TD-12

Conectar el Charles



1. Confirme que el VH-11 y el TD-12 estén conectados correctamente.
2. Después de asegurarse de que el charles no toca en absoluto el sensor de movimiento, encienda el TD-12.
 - * El offset (recorrido) no puede ser ajustado correctamente si el charles toca el sensor de movimiento cuando se enciende la unidad.
3. Afloje el tornillo y deje que el charles se apoye encima del sensor de movimiento.
4. Pulse [TRIGGER] - [F1 (BANK)].
[TRIGGER] se ilumina y se muestra la pantalla "TRIGGER BANK".
5. Pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el tipo de disparador para TRIGGER INPUT 6.
6. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar "VH11".



7. Pulse [F3 (HI-HAT)].

Se muestra la pantalla "TRIGGER HI-HAT".

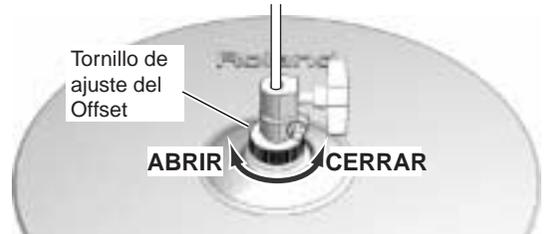


8. Compruebe los ajustes del TD-12.

Parámetro	Valor
Hi-Hat Type	VH11/FD
CC Max	90
CC Resolution	NORMAL

9. Mientras mira el medidor mostrado en el lado derecho de la pantalla del TD-12, ajuste el offset con el tornillo de ajuste del offset del VH-11.

Ajuste el offset para que un símbolo negro se muestre en el medidor.



Puntos de Ajuste del VH Offset

Si resulta difícil lograr un sonido de charles cerrado, haga girar el tornillo de offset VH en el sentido "CERRAR." Si resulta difícil lograr un sonido de charles abierto, haga girar el tornillo de offset VH en el sentido "ABRIR"

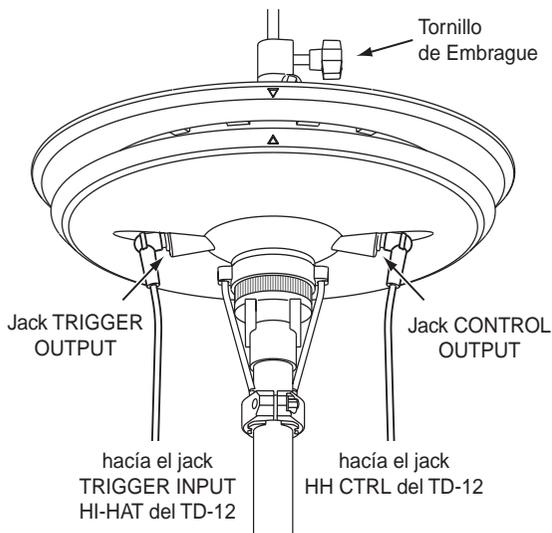
NOTE

Si el sonido se corta cuando golpea con fuerza el charles, haga girar el tornillo de ajuste de offset VH en el sentido "ABRIR".

10. Si es necesario, ajuste los demás parámetros (p. 46).

Conectar el VH-12 y Ajustar el TD-12

Conectar el Charles



Ajustar el "Offset"

1. Pulse [TRIGGER] - [F1 (BANK)].

[TRIGGER] se ilumina y se muestra la pantalla "TRIGGER BANK".

2. Pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el tipo de disparador deseado para TRIGGER INPUT 6.

3. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar "VH12."

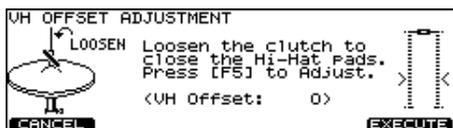
4. Pulse [F3 (HI-HAT)].

Se muestra la pantalla "TRIGGER HI-HAT".

5. Ajuste el tipo de charles en "VH12."

6. Pulse [F5 (OFFSET)].

Se muestra la pantalla "VH OFFSET ADJUSTMENT".

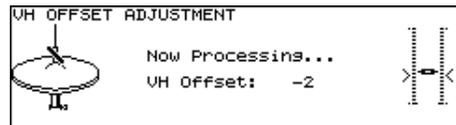


7. Afloje el tornillo del plato superior del charles y deje que se apoye en el plato inferior del charles.

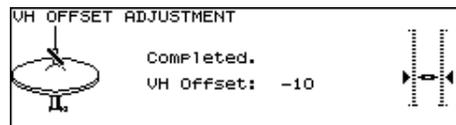
* NO toque el charles ni el pedal

8. Pulse [F5 (EXECUTE)].

[TRIGGER] parpadea y el parámetro "VH offset" se ajusta automáticamente.



Al terminar, [TRIGGER] dejará de parpadear y quedará iluminado. Se muestra la siguiente pantalla.



9. Ni fuera necesario, ajuste los demás parámetros (p. 46).

HINT

Al ajustar Hi-Hat Type en "VH12," también puede llevar a cabo esta operación manteniendo pulsado [KIT] y pulsando [TRIGGER] (p. 20).

Conectar y Ajustar el Pedal de Control del Charles (Serie FD)

Realizar los Ajustes del Charles

1. Pulse [TRIGGER] - [F3 (HI-HAT)].

[TRIGGER] se iluminan y se muestra la pantalla "TRIGGER HI-HAT".

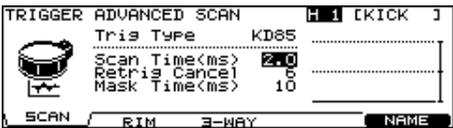
2. Ajuste el tipo de charles en "VH11/FD."

3. Si fuera necesario, ajuste los demás parámetros (p. 46).

Parámetros de Disparador Avanzados [F5 (ADVANCE)]

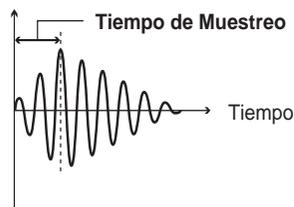
Los siguientes parámetros (Parámetros de Disparador Avanzados) se ajustan automáticamente a los valores más apropiados para cada pad al seleccionar el Tipo de Disparador (p. 44) y no requieren ajuste alguno, excepto cuando Vd. experimenta cualquiera de los problemas detallados en la explicación acerca de los parámetros.

1. Pulse [TRIGGER] -[F1 (BANK)] - [F5 (ADVANCE)].
2. Utilice [F1]–[F3] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Golpee el pad que desee ajustar.
Se muestra la pantalla de ajuste para el pad que haya golpeado. También puede realizar la selección utilizando [TRIG SELECT].
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
5. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (SCAN)]		
		
Trig Type	vea p. 44	
Scan Time	0–4.0 (ms)	Tiempo de detección de la señal del Disparador
Retrig Cancel	1–16	Detectar la atenuación de la señal del disparador
Mask Time	0–64 (ms)	Prevención del doble disparo (p. 51)
[F2 (RIM)]		
		
Trig Type	vea p. 44	
Rim Gain	0–3.2	respuesta dinámica del Aro/Canto (p. 51)
RimShot Adjust	0–8.0	Respuesta del golpe de aro (p. 51)
XStick Threshld	0–127	Respuesta del Cross stick (p. 51)
[F3 (3-WAY)]		
		
3Way Trigger (Ride & Edge)	OFF, ON	Tocar golpes de arco/Campana/Canto (p. 52)
[F5 (NAME)]	Nombre del Banco de Disparadores (p. 52)	

Tiempo de Detección de la Señal del Disparador (Scan Time)

Como el tiempo de subida (rise time) de la forma de onda de la señal del trigger puede ser distinto según las características de cada pad o trigger de instrumento de percusión acústico (pastilla), puede que observe que dos ataques idénticos (velocidad) produzcan sonidos con distintos niveles de volumen. Si esto ocurre, puede ajustar el parámetro Scan Time de forma que detecte con más precisión la velocidad de cada ataque.



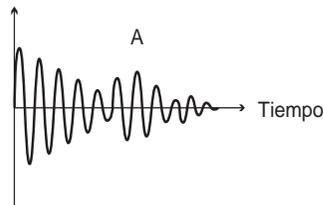
Scan Time: 0–4.0 (ms)

Mientras golpea repetidamente el pad con la misma fuerza, suba gradualmente el valor de Scan Time desde 0 msec, hasta que el volumen resultante se establezca al nivel más fuerte. Con este ajuste, pruebe ataques fuertes y débiles y cerciórese de que el volumen cambie de forma apropiada.

* *Cuanto mayor sea el valor, más largo será el tiempo que tardará en producirse el sonido. Ajústelo al valor más bajo posible.*

Detección de la Atenuación de la Señal del Disparador (Retrigger Cancel)

Es importante si utiliza disparadores de percusión acústica. Dichos disparadores pueden producir formas de onda alteradas, que pueden a su vez provocar el disparo erróneo en el Punto A de la siguiente figura. (**Retrigger**).



Ocurre especialmente en la parte de caída de la forma de onda. Retrigger Cancel detecta esta distorsión y evita que ocurra el redisparo.

Retrig Cancel: 1–16

Mientras golpea repetidamente el pad, suba el valor de "Retrig Cancel" hasta lograr que no se produzca el redisparo.

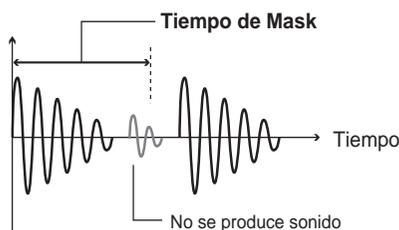
* *Aunque ajustar este parámetro a un valor alto evita el redisparo, entonces sería fácil que al tocar con rapidez (redobles, etc.) que se omitirían algunos sonidos. Ajústelo al valor más bajo posible que aún evite el redisparo.*

MEMO

También puede eliminar este problema de redisparo con el ajuste de Mask Time. Mask Time no detecta las señales de disparador si ocurren dentro del intervalo de tiempo especificado después de la recepción de la señal de disparador anterior. Retrigger Cancel detecta la atenuación del nivel de la señal del disparador y dispara el sonido después de haber determinado internamente cuales de las señales de disparador fueron generadas en realidad por haber golpeado el parche y cuales, eran señales de disparador falsas.

Evitar Disparos Dobles (Mask Time)

En un pad de bombo, por ejemplo, cuando la maza rebota y golpea el pad una segunda vez inmediatamente después del golpe intencional o, como con un bombo acústico, la deja en contacto con el parche, es posible que un golpe individual produzca un “doble disparo” (dos sonidos en vez de uno). El ajuste de Mask Time ayuda a evitar este tipo de problema. Una vez golpeado un parche, cualesquiera señales de trigger adicionales que tengan lugar dentro del “MASKTIME” (intervalo) especificado (0-64 milésimas de segundo) serán ignoradas.



Mask Time: 0-64 (ms)

Ajuste el valor de “Mask Time” mientras toca el pad.

Al utilizar el disparador de bombo, intente dejar que el batidor rebote y golpee el parche rápidamente, entonces suba el valor de “Mask Time” hasta lograr que el rebote del batidor no produzca sonido.

* Al ajustarlo a un valor muy alto, será difícil tocar rápidamente, Ajuste el valor lo más bajo posible.

MEMO

Si al golpear el parche una sola vez se producen dos o más sonidos, ajuste el parámetro Retrigger Cancel.

Respuesta Dinámica del Aro/Borde (Rim Gain)

Al conectar un pad PD-125/120/105, PD-80R, PD-9/8/7, o un pad de la serie CY, VH-12, o RT-5S (disparador), puede ajustar la relación entre la velocidad del ataque (la fuerza) en el aro/canto y el nivel de volumen resultante.

Rim Gain: 0-3.2

Los valores más altos permiten que el aro/canto produzca un volumen alto incluso cuando Vd. toca con suavidad. Los valores más bajos harán que el aro/canto produzca un volumen bajo incluso cuando Vd. toca con fuerza.

Respuesta del Golpe de Aro (Rim Shot Adjust)

Al conectar un PD-125/120/105/80R o RT-5S (disparador), podrá ajustar la sensibilidad de la respuesta del aro.

RimShot Adjust: 0-8.0

En algunos casos, suena un sonido de aro inesperadamente cuando se golpea con fuerza el parche. Puede mejorar esta situación bajando el valor del parámetro “RimShot Adjust.”

* Al ajustar un valor excesivamente bajo, es posible que sea difícil lograr que suenen el sonido de aro.

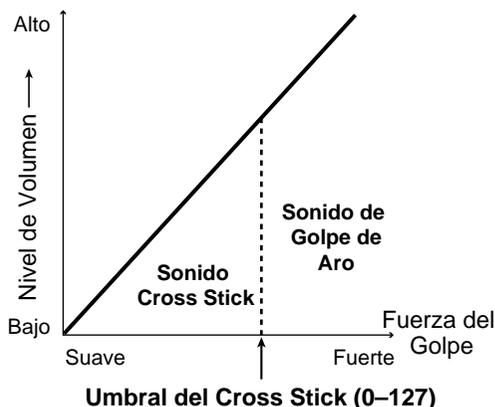
Umbral de Cross Stick (XStick Threshd)

Al conectar un PD-125/120/105/80R o RT-5S (disparador), puede determinar el “punto de cruce” entre los sonidos de cross stick y de golpe de aro.

XStick Threshd: 0-127

Al ajustarlo a un valor alto, será más fácil obtener el sonido cross stick. Al ajustarlo en “0,” al utilizar la técnica cross stick, obtendrá un sonido de golpe de aro “abierto”.

* Subir el valor excesivamente puede provocar que suene el sonido de cross stick también cuando ejecute un golpe de aro “abierto”.

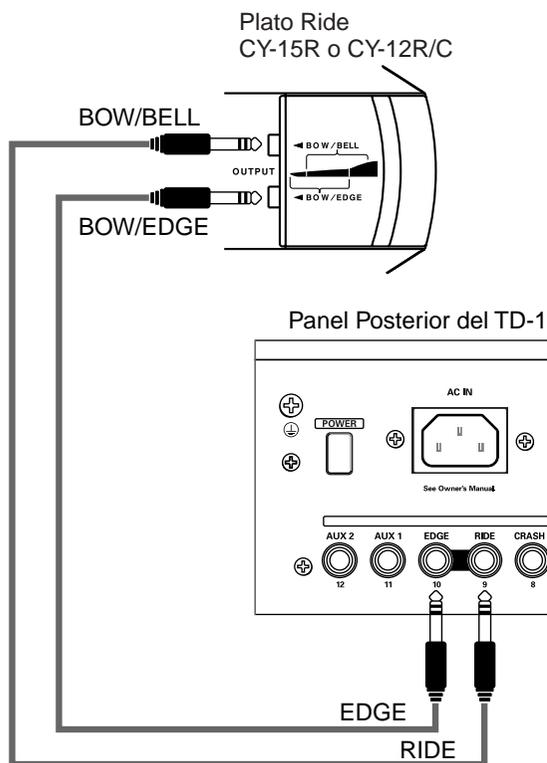


Tocar Golpes de Arco, Campana y Borde (3-Way Triggering)

Al utilizar un CY-15R o un CY-12R/C como RIDE, dispone de ejecuciones de disparo de tres vías superficie media, campana y canto).

3Way Trigger: OFF, ON

Realice las conexiones tal como se muestra más abajo y ajuste 3Way Trigger en "ON."



Correspondencias entre las Técnicas de Ejecución y la Entrada para Disparador

Técnica	TRIGGER INPUT del TD-12
Arco	10 RIDE parche
Golpe de Campana	10 RIDE aro
Golpe de Borde	11 EDGE aro

* No puede hacer sonar el sonido de parche -aro para el TRIGGER INPUT 11 EDGE.

* Cuando 3Way Trigger se ajusta en "ON," "RD CTRL" se muestra como tipo de disparador para TRIGGER INPUT 11 EDGE. No puede modificarse.

Dar Nombre a un Banco de Disparadores [F5 (Name)]

Puede dar nombre a todos los bancos de disparadores (hasta 12 caracteres).



1. En la pantalla "TRIGGER BANK", seleccione el banco de disparadores al que desee dar nombre.
2. [F5 (ADVANCE)] - [F5 (NAME)].
Se muestra la pantalla "TRIGGER BANK NAME".
3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter a modificarse.
4. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Se introduce un espacio en blanco en la posición indicada por el cursor.

[F2 (DELETE)]

Se suprime el carácter en la posición indicada por el cursor.

[F3 (SPACE)]

Se substituye el carácter indicado por el cursor por un espacio en blanco.

[F4 (CHAR)]

El carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o números y símbolos.

5. Cuando termine, pulse [EXIT].

Capítulo 6. Secuenciador (Reproducción)

El secuenciador del TD-12 organiza la música en seis partes. La parte del Kit de Percusión se utiliza para grabar/reproducir lo que se toca en los pads. Las Partes de Melodía, Bajo, Acompañamiento 1 y Acompañamiento 2 son las cuatro partes instrumentales de acompañamiento, y también existe otra parte de Percusión.

El conjunto de estas seis partes en una ejecución se denomina **patrón**.

Patrones Preset (Patrón P 1-150)

Los ajustes en los patrones Preset no pueden ser modificados. Ofrecemos estos patrones para utilizar en el estudio de la percusión o en actuaciones en directo o.

Patrones del Usuario (Patrón U 151-250)

Se trata de patrones que Vd. puede grabar. Puede grabar ejecuciones tal y como las toca utilizando los pads o un teclado MIDI externo a Tiempo Real. Los cambios en los ajustes de los patrones del Usuario se guardan automáticamente.

Utilizar Patrones Preset

No puede modificar los ajustes en los patrones Preset. Además, no puede modificar los patrones preset.

* Si intenta grabar, se muestra el siguiente mensaje en la pantalla.



Si desea modificar, editar o grabar cualesquiera ajustes de patrón Preset, primero debe copiarlos en un patrón del Usuario (p. 67).

Acerca del Copyright de los Patrones Preset

Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son grabaciones de sonido protegidos por copyright. Roland otorga a quienes adquieren este producto el permiso de utilizar las grabaciones de sonido contenidas en el mismo para la creación y grabación de obras musicales propios; siempre y cuando a las grabaciones de sonido contenidas en este producto no se las muestree, descargue o de otra manera regrebe, parcial o totalmente, para cualquier otro fin, incluyendo pero no limitado a la transmisión de toda o parte de las grabaciones de sonido vía internet u otro medio de transmisión sea ello digital o analógico, y/o la fabricación, para su comercialización o para otros fines, de cualquier compilación de sonidos frases o patrones muestreados, en CD-ROM o en medios equivalentes.

Las grabaciones de sonido contenidas en este producto son obras propias de Roland Corporation. Roland no se hace responsable del uso de las grabaciones de sonido contenidas en este producto y no asume responsabilidad alguna por cualquier infracción de copyright de terceras partes que resulte del uso de los sonidos, frases y patrones de este producto.

Funcionamiento Básico



[PATTERN]:

Selecciona patrones. Muestra la pantalla básica para el secuenciador.

[STOP]

Detiene la reproducción del patrón. Si lo pulsa con el patrón parado, volverá al principio del patrón.

[PLAY]

Inicia la reproducción del patrón.

[REC]

Activa el modo de espera de grabación.

[TEMPO]

Ajusta el Tempo (p. 55).

[CURSOR (arriba)]

Al pulsarlo con el patrón parado, volverá al principio del patrón.

[CURSOR (izquierda)]

Al pulsarlo con el patrón parado, volverá al compás anterior del patrón.

[CURSOR (derecha)]

Al pulsarlo con el patrón parado, adelantará al compás siguiente del patrón.

[CURSOR (abajo)]

Al pulsarlo con el patrón parado, adelantará hasta el final del patrón

* [CURSOR] no funciona mientras el patrón está sonando.

Seleccionar un Patrón [PATTERN]



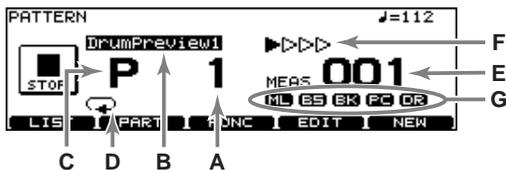
1. Pulse [PATTERN].

[PATTERN] se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN".

2. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón deseado.

* Si pulsa [F5 (NEW)], el patrón vacío con el número más bajo se selecciona.

Acerca de la pantalla "PATTERN"



- A:** Número de Patrón
Número de patrón seleccionado en ese momento.
- B:** Nombre del Patrón
Nombre del patrón seleccionado en ese momento.
- C:** Tipo de Patrón
"P" se muestra para los patrones preset y "U" para los patrones del usuario. Al seleccionar un patrón vacío, se muestra un asterisco (*).
- D:** Tipo Reproducción de Patrón (p. 61)
- E:** Número de Compás
La reproducción se inicia desde el compás indicado al pulsar [PLAY].
- F:** Tiempo del compás
- G:** Estado del Enmudecimiento de la Parte (p. 60)

HINT

Una vez haya terminado con los ajustes, pulse [PATTERN] para activar esta pantalla. Esto evita que se sobrescriban involuntariamente los datos durante una ejecución.

Seleccione un Patrón de la Lista [F1 (LIST)]

Aquí puede seleccionar patrones de la lista de nombres de patrones. Se muestra el número del patrón, el tiempo del compás, la duración del compás, el tipo reproducción de patrón y el tempo.

No.	Name	Beat	Len	Type	♩=
1	DrumPreview1	4/4	4	LOOP	112
2	DrumPreview2	4/4	4	LOOP	112
3	DrumFill 1	4/4	2	LOOP	112
4	DrumFill 2	4/4	2	LOOP	112
5	Wanna Ride?	4/4	29	LOOP	130

1. Pulse [PATTERN] - [F1 (LIST)].

Se muestra la pantalla "PATTERN LIST".

2. Use [VALUE], [+/-], o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el patrón deseado.

Botones de Funciones

[F1 (▲ PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE ▼)]

Se muestra la página siguiente de la lista.

[F5 (NEW)]

Se activa el patrón vacío con el número más bajo.

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PATTERN".

Reproducir un Patrón [PLAY]



1. Seleccione el patrón a reproducir.

2. Pulse [PLAY].

[PLAY] se ilumina y se inicia la reproducción del patrón.

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

[PLAY] se apaga y se vuelve al principio del compás que acaba de sonar.

4. Pulse [STOP] otra vez para volver al principio del patrón.

Ajuste del Tempo

1. Pulse [TEMPO].

[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".



- Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el tempo.
- Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Ajustar el Tempo golpeando un Pad (Tap Tempo)

Puede ajustar el tempo golpeando un pad o pulsando [PREVIEW] dos o más veces a intervalos de negra del tempo deseado.

1. Pulse [TEMPO].

[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".

2. Pulse [F3 (TAP)].

Se muestra la pantalla "TAP TEMPO".



- Desplace el cursor hasta "Tap Switch."
- Use [+/-] o [VALUE] para ajustar "ON."
- Pulse [CURSOR (abajo)] para desplazar el cursor hasta "Tap Pad."
- Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el pad (o [PREVIEW]) para utilizar la función Tap Tempo.
- Pulse [KIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Cuando "Tap Switch" esté ajustado en ON, se mostrará el tempo en la parte superior derecha de la pantalla.



Sincronizar con un aparato MIDI externo

Esta sección detalla los ajustes que permiten sincronizar un secuenciador externo y el secuenciador interno del TD-12. El aparato que suena se denomina "maestro" y el sincronizado a la reproducción "esclavo".

1. Pulse [TEMPO].

[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".

2. Pulse [F2 (SYNC)].

Se muestra la pantalla "TEMPO SYNC"



- Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.
- Pulse [KIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Parámetro	Valor	Descripción
Sync Mode	INTERNAL, EXTERNAL, AUTO, REMOTE	Vea más abajo.

INTERNAL:

Se utiliza el ajuste del tempo del TD-12 para la reproducción/grabación. Este ajustes viene seleccionado de fabrica.

EXTERNAL:

El secuenciador del TD-12 funciona de acuerdo con los datos de tempo (el reloj MID) procedentes del aparato externo.

AUTO:

Se trata de un ajuste útil que combina elementos de los ajustes INTERNOS y EXTERNOS. Si no se recibe señal de sincronización, se utiliza el ajuste del tempo del TD-12 para la reproducción/grabación. Cuando se recibe una señal de sincronización desde un aparato externo, el TD-12 se sincronizará con esa señal.

REMOTE:

El TD-12 obedecerá los mensajes de iniciar/pausa/parar procedentes de un aparato externo, pero la reproducción funcionará según su propio ajuste del tempo.

Sincronizar con la reproducción del secuenciador externo

En este caso, el TD-12 será el esclavo y un secuenciador externo será el master.

- Conecte el conector MIDI IN del TD-12 con un cable MIDI al conector MIDI OUT del secuenciador externo.
- Ajuste Sync Mode en "EXTERNAL."
- Inicie la reproducción en el secuenciador externo. Se inicia la reproducción sincronizada.

Ajustes de Parte [F2 (PART)]

Pantalla PATTERN PART (Sólo para Patrones del Usuario)



Ajustes para la Parte de Acompañamiento [F1 (BACKING)]

Aquí puede seleccionar el instrumento para las partes de acompañamiento (las partes que no sean la parte del kit de percusión y la parte de percusión), etc.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F1 (BACKING)].

Se muestra la pantalla "MELODY (BASS, BACKING1, BACKING2) PART".



3. Pulse [F1]–[F5] para seleccionar la parte que desee ajustar.

[F1]: Parte de Melodía

[F2]: Parte de Bajo

[F3]: Parte de Acompañamiento 1

[F4]: Parte de Acompañamiento 2

4. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.

5. Use [+/-] o [VALUE] para realizar los ajustes.

Parámetro	Valor	Descripción
Inst	Vea la Lista de Instrumentos de Acompañamiento (p. 94)	Instrumento de la Parte
Key Shift	-24–0– +24	Desplaza la afinación general (pasos de un semitono).
Bend Range	0– +24	Cantidad de cambio en la afinación con pitch bend en el nivel máximo (pasos de un semitono).

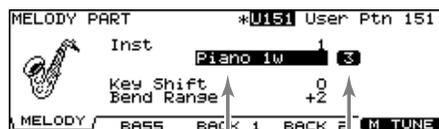
Números /Nombres de Instrumento

Puede cambiar de tone cambiando de número de instrumento. Seleccionando distintas variaciones dentro de cada número de instrumento, cambia el nombre de instrumento, lo que también selecciona otro tone.

Los números de instrumento corresponden a los números de programa (1-128).

Tones de Variación

Son tones con sutiles variaciones que se encuentran en los distintos números de instrumento. La cantidad de tones de variación varía según el número de instrumento seleccionado.



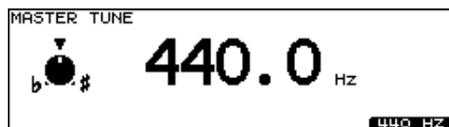
Nombre del Instrumento Número de Tones de Variación

Afinación General

Aquí puede ajustar la afinación general para las partes Melody, Bass, Backing 1 y Backing 2.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)] - [F2 (BACKING)] - [F5 (M TUNE)].

Se muestra la pantalla "MASTER TUNE".



2. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste. Master Tune: 415.3–466.2Hz

* Puede ajustarlo en 440.0 Hz pulsando [F5 (440 Hz)]

Ajustes de la Parte de Percusión [F2 (PERC)]

Seleccionar un Set de Percusión

Un conjunto de distintos **instrumentos de percusión** se denomina set de percusión. Se asigna un instrumento de percusión distinto a cada número de nota, para que Vd. pueda utilizar simultáneamente instrumentos múltiples.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (PERC)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION PART".

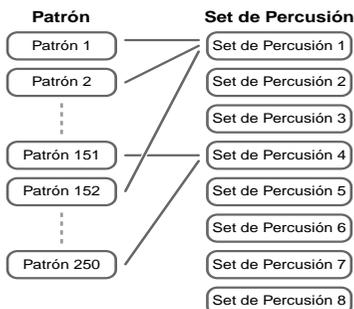


3. Use [+/-] o [VALUE] para ajustar el set de percusión.

Acerca de los Sets de Percusión

El TD-12 dispone de ocho sets de percusión.

Puede especificar cual de los sets de percusión va a utilizarse en cada patrón con el ajuste de Percussion Part del patrón (pulse [PATTERN]) - [(F2 (PART)) - [F2 (PERC))].



Al cambiar los ajustes del instrumento del set de percusión, cambiará simultáneamente los instrumentos de percusión en aquellos patrones que utilicen los mismo sets de percusión.

* *Los patrones preset utilizan los Sets de Percusión 1--5. Si modifica los ajustes de un set de percusión, recomendamos que primero copie el set de percusión que desee cambiar en el Set de Percusión 6 u otro set, y después modifique los ajustes en la copia.*

Ajustes del Set de Percusión

1. En la pantalla "PERCUSSION PART", pulse [F5 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET EDIT"



2. Efectúe los ajustes para el set de percusión.

3. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PERCUSSION PART".

Seleccionar un Instrumento de Percusión

Seleccione un instrumento para cada número de nota.

1. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de nota que desee ajustar.

2. Utilice [VALUE] o [+/-] para seleccionar el instrumento deseado.

MEMO

Puede escuchar el sonido del instrumento pulsando [PREVIEW].

Seleccionar un Instrumento de Percusión de la Lista [F1 (LIST)]

Aquí puede seleccionar elementos de la lista de los instrumentos disponibles.

1. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de nota que desee ajustar.

2. Pulse [F1 (LIST)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET INST LIST".



3. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR] para seleccionar el instrumento deseado.

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE >)]

Se muestra la página siguiente de la lista.

[F5 (OFF)]

Selecciona el instrumento #561 (OFF).

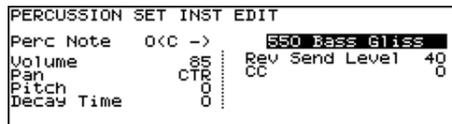
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".

Efectuar Ajustes para Cada Instrumento de Percusión [F2 (EDIT)]

Ajuste el volumen, el panorama, la afinación, la caída, etc. para cada instrumento de percusión.

1. Pulse [F2 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".



2. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro.

3. Use [+/-] o [VALUE] para realizar los ajustes.

Parámetro	Valor	Descripción
Perc Note	0 (C -)-127 (G 9)	Número de nota a ajustar
(Inst)	Vea la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 88)	Instrumento
Volume	0-127	-
Pan	L15-CTR-R15	Posición estereofónica
Pitch	-480+480	-
Decay Time	-31+31	-
Rev Send Level	0-127	Cantidad de Reverb
CC	0-127	Vea más abajo.

CC: Especifica como suena el instrumento que cambia de tone como, por ejemplo, una caja (el punto golpeado) o el charles (posición del pedal).

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".

Dar nombre a un set de percusión [F3 (NAME)]

Puede dar nombre a todos los sets de percusión (hasta 12 caracteres).



1. Pulse [F3 (NAME)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET NAME".

2. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.

3. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Se introduce un espacio en blanco en la posición indicada por el cursor.

[F2 (DELETE)]

Se suprime el carácter en la posición indicada por el cursor.

[F3 (SPACE)]

Se substituye el carácter indicado por el cursor por un espacio en blanco.

[F4 (CHAR)]

El carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o números y símbolos.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".

Ajustes de Volumen/Panorama para Cada Parte [F3 (MIXER)]

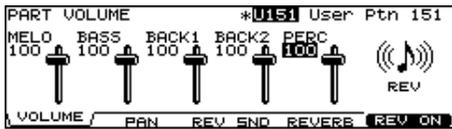
- * Aquí no puede ajustar la parte de Percusión. Ajustelo en los ajustes del MIXER (p. 39).
- * Para ajustar el volumen/panorama para cada instrumento de la parte de percusión, vea p. 57.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (MIXER)].

Se muestra la pantalla "PART VOLUME", "PART PAN", "PART REVERB SEND LEVEL" o "PART CHORUS SEND LEVEL".



3. Pulse [F1]–[F4] para seleccionar el parámetro.

4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la parte que desee ajustar.

5. Utilice [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor
[F1 (VOLUME)]	
PART VOLUME	0-127
[F2 (PAN)]	
PART PAN	L15-CTR-R15
[F3 (REV SND)]	
PART REVERB SEND LEVEL	0-127

Ajustes de la Reverb para las Partes de Acompañamiento [F3 (MIXER)] - [F4 (REVERB)]

Ajuste la cantidad de reverb y chorus para cada parte de acompañamiento.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (MIXER)] - [F4 (REVERB)].

Se muestra la pantalla "REVERB".



3. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro.

4. Use [+/-] o [VALUE] para realizar los ajustes

5. Pulse [F5 (REV SW)] para ajustar la reverb en ON o OFF.

Parámetro	Valor	Descripción
REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb
Time	0-127	Duración de la Reverb/Tiempo de Delay

Enmudecer una Parte Específica [F5 (MUTE)]

Puede enmudecer partes específicas en los patrones del usuario.

1. Pulse [PATTERN] - [F2 (PART)].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F5 (MUTE)].

Se muestra la pantalla "PART MUTE".



3. Pulse [F1]–[F5] para enmudecer o hacer que suene cada parte.

[F1]: Parte de Melodía

[F2]: Parte de Bajo

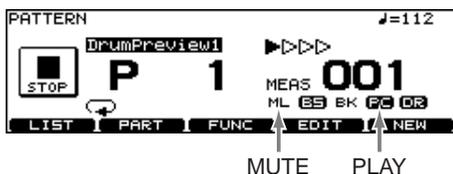
[F3]: Partes de Acompañamiento 1 y 2

[F4]: Parte de Percusión

[F5]: Parte de Kit de Percusión

4. Pulse [PATTERN] para volver a la pantalla "PATTERN".

* Puede comprobar el estado de enmudecimiento de la parte en la pantalla "PATTERN".



Ajustes de Patrón [F3 (FUNC)]

Sirve para efectuar varios ajustes para los patrones del usuario.

Ajustes de Tipo de Compás/Número de Compases/Tempo [F1 (SETUP)]

1. Pulse [PATTERN].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (FUNC)] - [F1 (SETUP)].

Se muestra la pantalla "PATTERN SETUP".



3. Pulse [CURSOR para seleccionar el parámetro deseado.

4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes

Parámetro	Valor	Descripción
Pattern Length	1–999	Número de Compases
Time Signature	Numerador: 1–15 Denominador: 2, 4, 8, 16	Tiempo del Compás
Tempo	20–260	–

NOTE

Cambie el parámetro Time Signature antes de empezar a grabar. No puede ajustar 1/8 y 1/16-3/16.

Elegir un Método de Reproducción [F2 (TYPE)]

1. Pulse [PATTERN].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (FUNC)] - [F2 (TYPE)].

Se muestra la pantalla "PATTERN TYPE"



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.

4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes

Parámetro	Valor	Descripción
Play Type	LOOP, ONESHOT, TAP, VLINK	Vea más abajo.
Tap Reset Time	OFF, 0.2-4.0	
Quick Play	OFF, ON	

Acerca del parámetro Play Type (LOOP, ONESHOT, TAP y VLINK)

LOOP (↺):

El patrón suena desde el principio hasta el fin y después se repite, empezando al principio del patrón. La reproducción seguirá hasta que pulse [STOP]. Loop es útil para practicar y en actuaciones en directo.

ONESHOT (→):

La reproducción se detiene cuando se llega al final del patrón. Esta prestación resulta útil cuando asigna patrones a los pads (Patrones de Pad; p. 37). Cada vez que golpee el pad al que está asignado el patrón, empezará a sonar automáticamente desde el principio del patrón.

Función Adicional para LOOP y ONESHOT

Quick Play: OFF, ON

Quick Play inicia la reproducción del patrón desde la primera nota (el primer evento) incluso si cuando grabó el patrón, dejó una pausa al principio. Por ejemplo, si hubiera tocado/grabado libremente, ignorando el reloj del tempo.

TAP (⚡):

Al ajustarse en Pad Pattern (Patrón de Pad (p. 35)), los sonidos se reproducirán en secuencia cada vez que golpee el pad. (Puede utilizar [PLAY] en vez de un pad.) Por ejemplo, si especifica "TAP" para un patrón que contenga una melodía y lo asigne a un pad, podrá tocar las notas de la melodía por orden golpeando repetidamente el pad. Puede ajustar el parámetro "Tap Reset Time" para que el patrón vuelva automáticamente al principio si transcurre ese intervalo de tiempo sin que haya vuelto a golpear ese pad. También puede tocar la línea de bajo con el bombo.

* Al utilizar la grabación a tiempo real (p. 64) para grabar patrones utilizando para la reproducción TAP, antes de empezar a grabar, efectúe los ajustes de la Cuantificación (p. 66).

VLINK (VLK):

Es una prestación "TAP" especial para la función V-LINK (p. 78). Puede cambiar de imagen por orden golpeando repetidamente un pad (o pulsando [PLAY]).

NOTE

TAP y VLINK no puede ser seleccionados con un patrón vacío.

Función adicional para TAP y V-LINK

Tap Reset Time: OFF, 0.2-4.0 (sec)

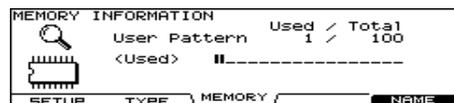
Esta función devuelve automáticamente el patrón a su principio si transcurre el intervalo de tiempo ajustado sin que se haya vuelto a golpear el pad. Éste es el intervalo de tiempo que reajusta el patrón. Si lo ajusta en "OFF," se deshabilita esta función.

HINT

Puede hacer que cambie la velocidad del patrón según la fuerza con que golpea el pad (Velocidad del Patrón de Pad). Vea p. 37.

Confirmar el Estado de Uso de la Memoria Interna del TD-12 [F3 (MEMORY)]

Puede confirmar el estado de uso de la memoria interna del TD-12.



Dar Nombre a un Patrón [F5 (NAME)]

Puede dar nombre a todos los patrones (hasta 12 caracteres).



1. Pulse [PATTERN] - [F3 (FUNC)] - [F5 (NAME)].
[PATTERN] se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN NAME".
2. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.
3. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Se introduce un espacio en blanco en la posición indicada por el cursor.

[F2 (DELETE)]

Se suprime el carácter en la posición indicada por el cursor.

[F3 (SPACE)]

Se substituye el carácter indicado por el cursor por un espacio en blanco.

[F4 (CHAR)]

El carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o números y símbolos.

Iniciar/Detener el Metrónomo (Clic) On/Off

1. Pulse [TEMPO].
[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".
2. Pulse [F5] para ajustar el "clic" en ON y OFF.



3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

MEMO

También puede activar/desactivar el "clic (metrónomo)" manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [TEMPO].

Utilizar el Indicador como Clic (Indicador de Tempo)

Puede utilizar el indicador del [TEMPO] como metrónomo visual.

1. Pulse [TEMPO].
[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".
2. Pulse [F4] para que [TEMPO] parpadee (ON) o se apague (OFF)



3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Ajustar el Clic

1. Pulse [TEMPO] - [F1 (CLICK)].

Se muestra la pantalla "CLICK SETTINGS".



2. Pulse [CURSOR para seleccionar el parámetro deseado.

3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (INST)]		
Inst	Vea la columna derecha.	Sonido del clic
Pan	L15-CENTER-R15	Posición estereofónica del clic
Amb Send Level	0-127	Cantidad de ambiente acústico para el clic Debe ajustar Ambiente en ON (p. 42)
	Cuando se muestra "---", este nivel se ajusta automáticamente en 0 para evitar que se oiga el sonido de clic.	
Output	MASTER +PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8	Salida destino para el clic También puede seleccionar pulsando [SETUP] - [F2 (OUTPUT)] [F2 (OTHER)] (p. 72).
[F2 (TIMESIG)]		
Time Signature	Numerador: 0-13 Denominador: 2, 4, 8, 16	Al ajustar el numerador en "0," no se añade ningún acento al primer tiempo.
Interval	1/2 (blanca), 3/8 (negra con puntillo), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/12 (tresillo de corcheas), 1/16 (semicorchea)	
[F3 (COUNT)]		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Marca una entrada antes de la reproducción
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Marca una entrada antes de la grabación
During Play	OFF, ON	Especifica si el clic suena durante la reproducción de un patrón (ON), o no (OFF).
During Rec	OFF, ON	Especifica si el clic suena durante la grabación de un patrón (ON), o no (OFF)

MEMO

Para ajustar el nivel de volumen del metrónomo (clic) accione los deslizadores [GROUP FADERS] - [CLICK] (p. 26).

Instrumentos del Clic

VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

Capítulo 7. Secuenciador (Grabar/Editar)

Grabar un Patrón [REC]

Lo que se toca en los pads o en un teclado MIDI externo puede grabarse (Grabación as Tiempo Real).

Su interpretación se grabará tal y como la toca, incluyendo los movimientos de pedal de control del charles y la Detección de Posición.



Tenga en cuenta que aunque existen 100 patrones del usuario, la cantidad de memoria disponible se determina calculando la cantidad de datos grabados en el TD-12.



Puede comprobar la cantidad de memoria disponible pulsando [PATTERN] - [F3 (FUNC)] - [F3 (MEMORY)].



Guardar datos de ejecución que describe todas las instancias en las que se utiliza el Pedal de Control del Charles, incluyendo la detección de la posición del golpe consume rápidamente la memoria del Usuario.

Cómo Grabar

El procedimiento es el mismo al grabar con pads o con un teclado MIDI.

(1) Seleccionar un Patrón Vacío

1. Pulse [PATTERN].

[PATTERN] se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN".



2. Pulse [F5 (NEW)].

Se selecciona automáticamente un patrón vacío.



Si todos los patrones han sido utilizados, no puede seleccionar esto. Antes de grabar, suprima un patrón que no necesite (p. 69).

* También puede efectuar la selección utilizando [+/-] o [VALUE].

(2) Ajuste del Tipo de Compás, el Número de Compases y el Tempo

1. En la pantalla “PATTERN” pulse [F3 (FUNC)] - [F1 (SETUP)].

Se muestra la pantalla “PATTERN SETUP”.



2. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro.
3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor
Pattern Length	1-999
Time Signature	Numerador: 1-15 Denominador: 2, 4, 8, 16
Tempo	20-260



Time Signature puede ajustarse en un patrón vacío. No puede ajustar 1/8 y 1/16-3/16.



Si ajusta REC Mode (p. 66) en “Replace,” no es necesario especificar el parámetro Length (duración). La grabación seguirá hasta que pulse [STOP], y el número de compases grabados se convertirá automáticamente en el especificado en el ajuste de “LENGTH”.



Puede hacer que suene el sonido de entrada (clic) antes del inicio de la grabación pulsando [TEMPO] - [F1 (CLICK)] - [F3 (COUNT)] y entonces ajustando el parámetro Count In Rec (p. 63).

Si graba desde los pads, no haga caso a los párrafos (3) y (4) de esta sección.

(3) Seleccione el Canal MIDI

Cerciérese de que el canal de transmisión de su teclado corresponda con el canal MIDI de la parte que desee grabar. Cada parte dispone de su propio canal MIDI. Los canales ajustados de fábrica son los siguientes:

Parte	Canal MIDI
Parte de Kit de Percusión	CH10
Parte de Percusión	CH11
Parte de Melodía	CH1
Parte de Bajo	CH2
Parte de Acompañamiento 1	CH3
Parte de Acompañamiento 2	CH4



Puede cambiar de canal MIDI pulsando [SETUP] - [F1 (MIDI)] - [F1 (MIDI CH)] (p. 72).



Puede grabar la parte de percusión con los pads pulsando [SETUP] - [F1 (MIDI)] - [F2 (GLOBAL)] y luego ajustando Local Control en “ON (PERC)” (p. 73).

(4) Ajuste de Partes

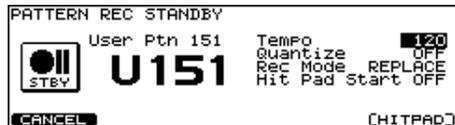
Siga los procedimientos detallados en **Ajustes de Partes [F2 (PART)]** (p. 56) para efectuar los ajustes de las partes.

(5) Especifique el Método de Grabación

1. En la pantalla “PATTERN” pulse [REC].

[PLAY] parpadea y [REC] se ilumina.

Se muestra la pantalla “PATTERN REC STANDBY” y empieza a sonar el metrónomo.



2. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.

3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor	Descripción
Tempo	20–260	–
Quantize	8th note–64th note, OFF	Vea más abajo.
Rec Mode	LOOP ALL, LOOP 1–2, REPLACE	Vea más abajo.
Hit Pad Start	OFF, ON	Al ajustarlo en “ON,” la grabación empieza en el momento en que golpea el pad en el modo de espera de grabación. Puede activar/desactivarlo pulsando [F5 (HITPAD)]. Esta función puede utilizarse sólo cuando Local Control está ajustado en “ON (DRUM)” (p. 73)

Quantize

Quantize (Cuantificación) es una función que rectifica las imprecisiones del ritmo de las notas al grabar. Antes de grabar, especifique el valor de nota básica y su interpretación se cuantificará automáticamente al intervalo rítmico ajustado. Normalmente se ajusta este intervalo a la nota más corta que aparece en la frase que se va a grabar. Al ajustar esta función en “OFF,” se graba el patrón con la colocación rítmica empleada en la interpretación.

* Al utilizar la función Tap Playback para reproducir un patrón que ha editado, primero cerciórese de que no esté ajustado en “OFF,” y luego cuantifique. Si la ajusta en “OFF,” entonces la función Tap Playback no responderá correctamente.

Modo Rec

LOOP ALL:

Se repite el patrón entero y en cada toma su interpretación será añadida (“sobregabado”) y mezclada con lo interpretada anteriormente.

LOOP 1, LOOP 2:

Determina la duración de la sección que va a grabar. Se repetirán secciones de 1 o 2 compases.

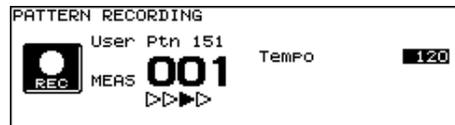
REPLACE:

La grabación continuará hasta pulse [STOP]. Se borran cualesquiera datos grabados previamente para todas las Partes.

(6) Grabar

1. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

[PLAY] deja de parpadear y queda iluminado. Se muestra la pantalla “PATTERN RECORDING”.



2. Toque con los pads o teclados MIDI para grabar.

3. Pulse [STOP] para detener la grabación.

[PLAY] y [REC] se apagan.



Puede dar nombre al patrón grabado (p. 62)

Comprobar los Tones y las Frases Durante la Grabación (Rehearsal)

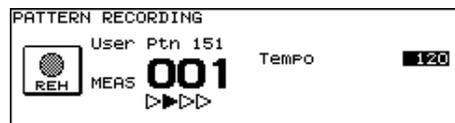
La función Rehearsal (ensayo) es una prestación que suspende temporalmente la grabación. Esto permite comprobar el siguiente instrumento que piensa utilizar o frase que va a grabar mientras esta en curso la grabación.

1. Inicie la grabación (p. 64).

2. Mientras está en curso la grabación, pulse [REC].

[REC] parpadea y se muestra la pantalla REHEARSAL.

En este punto, las interpretaciones realizadas con los pads o con un teclado MIDI no pueden grabarse.



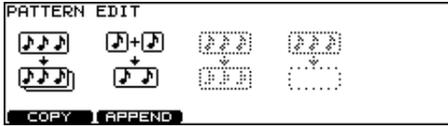
3. Pulse [REC] para reanudar la grabación.

[REC] se ilumina.

Editar un Patrón [F4 (EDIT)]

Puede editar patrones del usuario.

Pantalla PATTERN EDIT (Patrones Preset)

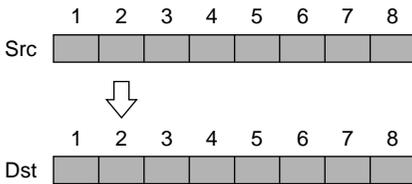


Pantalla PATTERN EDIT (Patrones del Usuario)

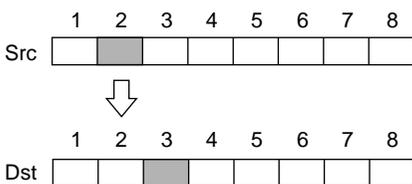


Copiar un Patrón [F1 (COPY)]

Copie el patrón tal como es en un Patrón del Usuario.



Puede copiar compases seleccionado de una parte o de un patrón. Al contrario que copiar un patrón íntegro, no se copian los ajustes como, por ejemplo, el instrumento y el volumen de parte, etc

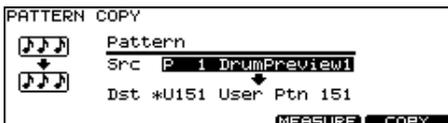


1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

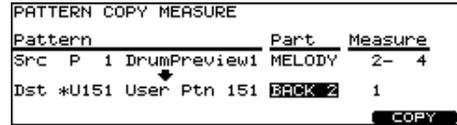
2. Pulse [F1 (COPY)].

Se muestra la pantalla "COPY PATTERN".



3. Si desea copiar compases seleccionados o una parte, pulse [F4 (MEASURE)].

Se muestra la pantalla "COPY PATTERN MEASURE".



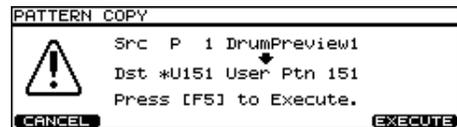
4. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro.

5. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón, la parte y los compases deseados.

	Patrón	Parte	Compás
Src	Patrón fuente de la copia	Parte fuente de la copia	Compases a copiar (Primer compás-Último compás)
Dst	Patrón destino de la copia	Parte destino de la copia	Primer compás del destino de la copia

6. Pulse [F5 (COPY)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].

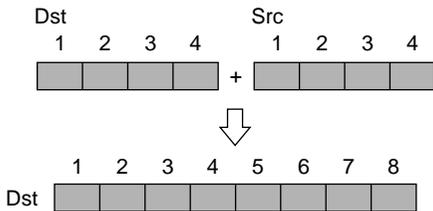
MEMO

- Si el número de compases en el patrón fuente de la copia y el patrón destino de la copia difieren, el número de compases puede subir o bajar según la diferencia.
- Al especificar "ALL" como parte fuente de la copia, entonces sólo "ALL" puede especificarse en la parte destino de la copia. Además, si se especifica algo que no sea "ALL" en la parte fuente de la copia, no puede especificar "ALL" en la parte destino de la copia.
- Al copiar entre partes de kit de percusión y partes de percusión o partes de acompañamiento, la copia tiene lugar de acuerdo con la correspondencia predeterminada entre números y pads. Sólo los números de nota asignados a los pads se copian.

Para más acerca de los números de nota y las entradas para disparador, vea **Lista de Sets de Percusión Preset** (p. 92).

Conectar dos Patrones [F2 (APPEND)]

Esto conecta dos patrones para crear un patrón. El patrón especificado como "Dst" será el primero y el patrón especificado como "Src" se conectará a éste primero. El nuevo patrón se crea en "Dst."



1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

2. Pulse [F2 (APPEND)].

"APPEND PATTERN".



3. Pulse [CURSOR (arriba)] para desplazar el cursor hasta "Src."

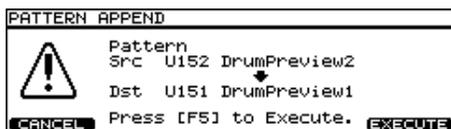
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el segundo patrón.

5. Pulse [CURSOR (abajo)] para desplazar el cursor hasta "Dst."

6. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón que vendrá primero.

7. Pulse [F5 (APPEND)].

Se muestra la pantalla de confirmación.

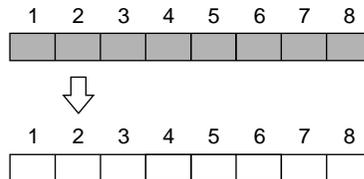


8. Pulse [F5 (EXECUTE)].

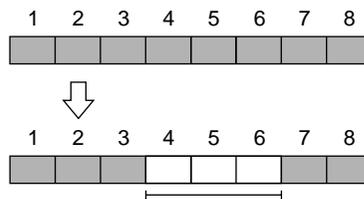
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].

Borrar un Patrón [F3 (ERASE)]

Esto borra el patrón. Se borran los datos de ejecución, mientras que los ajustes del tiempo de compás, duración de compás y otros ajustes se dejan intactos.



Puede borrar porciones del patrón, en unidades de un compás. Las porciones borradas se convierten en compases en blanco.



MEMO

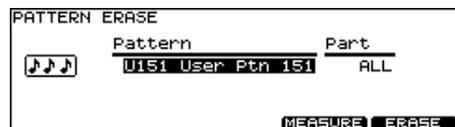
Aunque se borran los datos, la duración del patrón se deja sin cambios.

1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

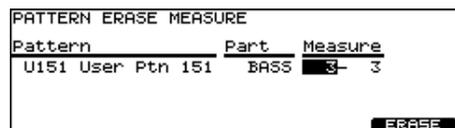
2. Pulse [F3 (ERASE)].

Se muestra la pantalla "ERASE PATTERN".



3. Si desea borrar compases seleccionados o partes, pulse [F4 (MEASURE)].

Se muestra la pantalla "ERASE PATTERN MEASURE".



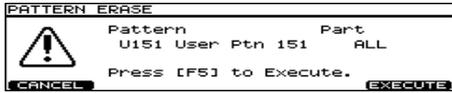
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el parámetro.

5. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón, la parte o los compases.

Patrón	Parte	Compás
Patrón a borrar	Parte a borrar	Compases a borrar (primer compás-último compás)

6. Pulse [F5 (ERASE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.

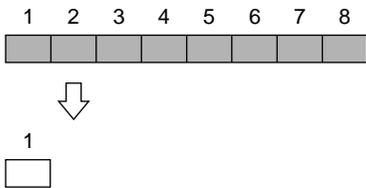


7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

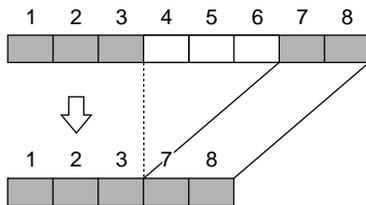
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)]

Suprimir un Patrón [F4 (DELETE)]

Suprime la ejecución del patrón, tiempo de compás, duración del compás, parte y otros ajustes, creando un patrón vacío.



Puede suprimir compases innecesarios del patrón y conectar las porciones delante y detrás del espacio resultante.



MEMO

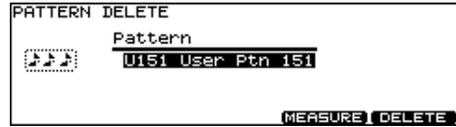
- Los datos de ejecución que siguen a los datos borrados se desplazan hacia delante (los datos de ejecución de esa parte quedan recortados).
- Cuando se especifican todas las partes en la zona señalada, al suprimirlos el patrón en si quedará más corto.
- Al suprimir todos los compases para todas las partes, se suprimirá el patrón en si, produciendo un patrón que no contiene datos de ejecución (un patrón vacío). Los ajustes, incluyendo la duración del compás también recuperan sus valores iniciales.

1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT"

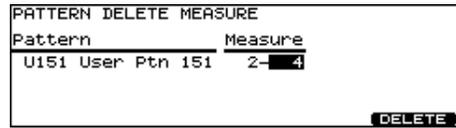
2. Pulse [F4 (DELETE)].

Se muestra la pantalla "DELETE PATTERN".



3. Si desea suprimir compases seleccionados, pulse [F4 (MEASURE)].

Se muestra la pantalla "DELETE PATTERN MEASURE".



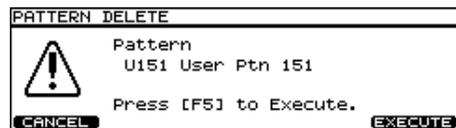
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el parámetro.

5. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón y los compases.

Patrón	Compás
Patrón a suprimir	Compases a suprimir (primer compás-segundo compás)

6. Pulse [F5 (DELETE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)]

Capítulo 8. Función Copiar [COPY]

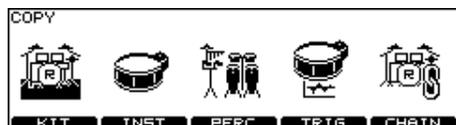
Puede copiar kits de percusión, instrumentos, etc. en el destino que desee.

NOTE

Al copiar, sobrescribirá los datos existentes en el destino. Téngalo en cuenta al llevar a cabo esta operación.

1. Pulse [COPY].

[COPY] se ilumina y se muestra la pantalla "COPY".



2. Pulse [F1]–[F5] para seleccionar el material que desee copiar.

[F1 (KIT)]: kit de percusión

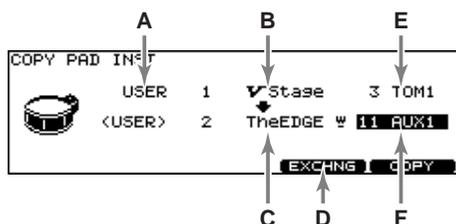
[F2 (INST)]: instrumento de percusión

[F3 (PERC)]: set de percusión

[F4 (TRIG)]: banco de disparadores

[F5 (CHAIN)]: cadena de kits de percusión

3. Utilice [CURSOR], [+/-], o [VALUE] para seleccionar la fuente de la copia y el destino de la copia.



A: tipo de fuente de la copia (PRESET o USER,)

B: fuente de la copia

C: destino de la copia

D: botón de intercambio

(Se muestra al haber seleccionado "USER" como tipo de fuente de la copia.)

E: pad fuente de la copia

(Aparece cuando se copia un instrumento de percusión.)

F: pad destino de la copia

(Aparece cuando se copia un instrumento de percusión.)

4. Pulse [F4] o [F5].

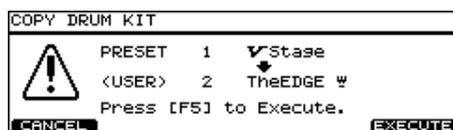
[F4 (EXCHNG)]:

Se intercambia el contenido de la fuente de la copia y el destino de la copia. (Puede seleccionarlo cuando "USER" se emplea como fuente de la copia.)

[F5 (COPY)]:

El contenido anterior del destino de la copia queda sobrescrito por el contenido de la fuente de la copia.

Se muestra la pantalla de confirmación. (Ejemplo: Copiar un kit de percusión)



* Para cancelar, pulse [F1 (EXIT)].

5. Pulse [F5 (EXECUTE)] para llevar a cabo el procedimiento.

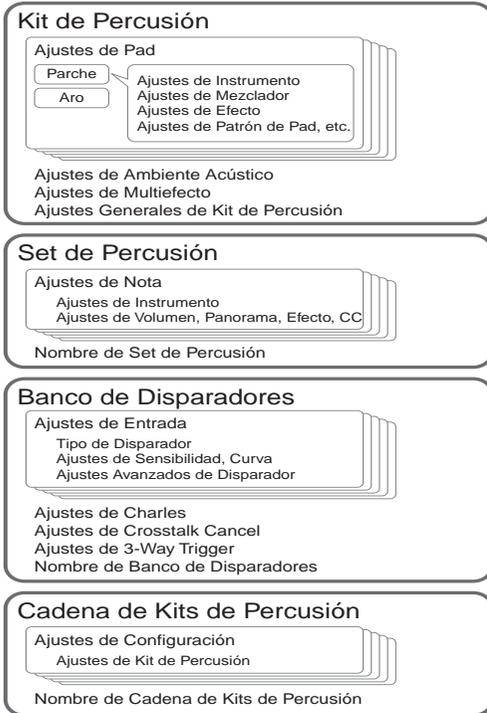
HINT

- "EXCHNG" resulta útil para cambiar el orden de los datos en una secuencia.
- Para recuperar los ajustes de fábrica originales, seleccione "PRESET" como tipo de fuente de la copia



Para más detalles acerca de cómo copiar un patrón, vea la p. 67.

Acerca de los Ajustes Copiados



Kits de Percusión

Se copian todos los ajustes del kit de percusión.

Ajustes copiados

Ajustes de Kit de Percusión	Ajustes Generales de kit de percusión	Volume, Drum Kit Name, Midi Settings, etc.
	Ajustes de Ambiente Acústico	On/Off, Performance Space, Wall Material, Effect Level, etc.
	Ajustes de Multiefectos	On/Off, Effect Type, Effect Level, etc.
Ajustes de Pad	Ajustes de Instrumento	Instrument, V-EDIT/EDIT, Volume, Pan and Other Mixer Settings
	Ajustes de Efectos	Compressor, Equalizer, Ambience/Multi-effects Send Level
	Ajustes adicionales de distintas funciones	Función Pad Pattern Función Pitch Control, MIDI Settings, etc.

Instrumentos

Los ajustes de instrumento de pad copiados incluyen los ajustes tanto para el parche como para el aro.

Ajustes copiados

- Ajustes de Instrumento
- Ajustes V-EDIT/EDIT

* No se copian los ajustes de los efectos ni los del mezclador.

Sets de Percusión

Se copian todos los ajustes del set de percusión.

Ajustes copiados

Ajustes de Set de Percusión	Nombre del Set de Percusión
Ajustes de Nota	Ajustes de Instrumentos
	Ajustes de Volume, Pan, Effect, CC

Banco de Disparadores

Se copian todos los ajustes del banco de disparadores.

Ajustes copiados

Ajustes del Banco de Disparadores	Ajustes de Charles
	Ajustes de Crosstalk Cancel
	Ajustes de 3-Way Trigger
Ajustes de Entrada	Nombre del Banco de Disparadores
	Tipo de Disparador
	Ajustes de Sensibilidad, Curva
	Ajustes Avanzados de Disparador

Cadena de Kits de Percusión

Se copian todos los ajustes de la cadena de kits de percusión.

Ajustes copiados

- Nombre de la Cadena de Kits de Percusión
- Ajustes de los pasos del kit de percusión

Capítulo 9. Ajustes Globales del TD-12 [SETUP]

Pantalla SETUP



Ajustes y Operaciones MIDI [F1 (MIDI)]

Ajustar los canales MIDI para Cada Parte [F1 (MIDI CH)]

Para cada parte, puede especificar el canal en el que el TD-12 va a recibir y transmitir mensajes.

1. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F1 (MIDI CH)].
Se muestra la pantalla "MIDI CHANNEL".



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la parte que desee ajustar.
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el parámetro deseado.
5. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

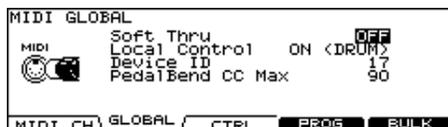
Parámetro	Valor	Descripción
Tx/Rx	OFF, ON	Ajusta en ON o OFF la transmisión y recepción de mensajes MIDI.
Channel	CH1-CH16	canal de transmisión y recepción

* Las partes de kit de percusión y de percusión pueden solaparse y ajustarse en "CH10." Al recibir un número de nota duplicado, sonará el instrumento asignado a la parte del kit de percusión (el instrumento del pad). Si se recibe otro número de nota, suena el instrumento correspondiente a la parte de percusión.

* Otras partes y canales MIDI no pueden solaparse.

Ajustes MIDI Globales para el TD-12 [F2 (GLOBAL)]

1. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina.
2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F2 (GLOBAL)].
Se muestra la pantalla "MIDI GLOBAL".



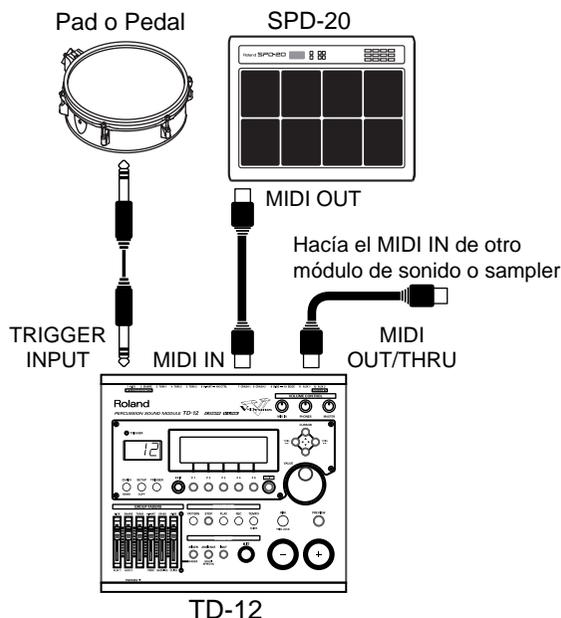
3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.
4. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes

Parámetro	Valor
Soft Thru	OFF, ON
Local Control	OFF, ON (DRUM), ON (PERC)
Device ID	1-32
V-LINK MIDI Ch	CH1-CH16
V-LINK Device ID	1-32, 128

Soft Thru

Esta sección explica cómo utilizar el Roland SPD-20 (aun controlador MIDI) junto con los pads del TD-12 para hacer que suenen sonidos internos y un módulo de sonido externo.

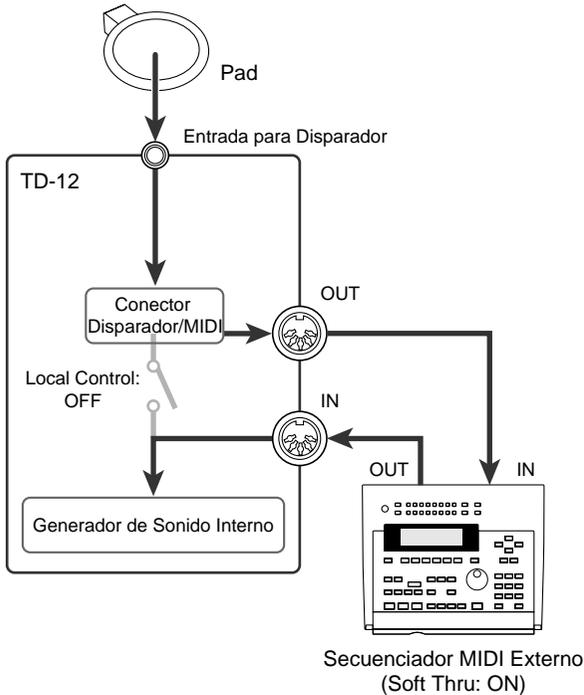
Al ajustar Soft Thru en "ON," los mensajes recibidos en MIDI IN también se transmitirán desde el conector MIDI OUT/THRU.



Local Control

Es necesario cuando se desea disparar sonidos en un módulo de sonido externo y/o grabar su interpretación en un secuenciador MIDI externo, y NO utilizar los sonidos internos del TD-12. Si es lo que desea, ajuste Local Control en "OFF." Las señales de disparador de los pads irán directamente al conector MIDI OUT/THRU.

El modo por defecto en el TD-12 es Local Control ajustado en "ON."



Si efectúa las conexiones y graba tal como se indica, con un ajustes de "ON" en Local Control, las notas duplicadas se retransmitirán al TD-12 y no sonarán correctamente.

ON (DRUM):

Los datos de ejecución procedentes del pad se envían a la parte del kit de percusión. Es lo que debe ajustar normalmente.

ON (PERC):

Los datos de ejecución procedentes del pad se envían a la parte de percusión y no sonarán los kits de percusión. Selecciónelo sólo cuando graba la parte de percusión con los pads.

NOTE

Al ajustar Local Control en "ON (PERC)," sil cambia de kit de percusión, el sonido no cambiará porque no puede hacer que suenen los kits de percusión con los pads.

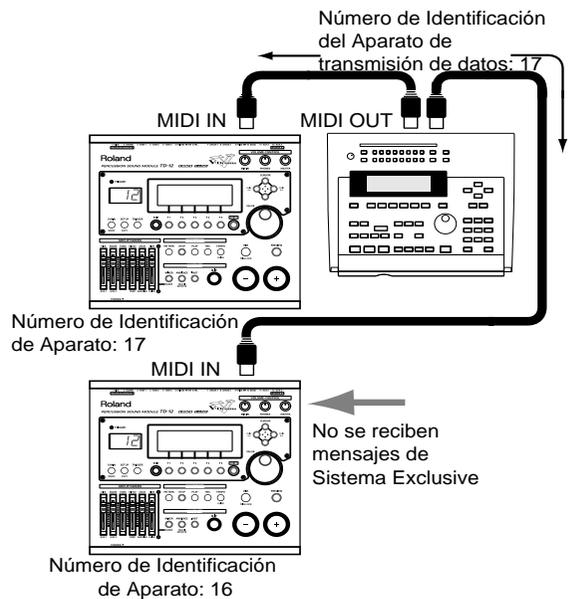
Device ID

El ajuste detallado aquí es necesario sólo si desea transmitir simultáneamente datos separados a dos o más unidades TD-12. No cambie este ajuste en ningún otro caso. (De fábrica, el device ID (número de identificación de aparato) se ajusta en "17").

* Si no encuentra el ajuste de Device ID que se utilizó cuando guardó los datos vía un volcado de datos, no podrá recargar los datos volcados guardados.

Ejemplo:

Pongamos por supuesto que cuando se guardaron los datos vía volcado de datos (p. 75), el Device ID del TD-12 estaba ajustado en "17." Al retransmitir estos datos al TD-12, no los recibirá si para el Device ID se ajusta cualquier otro valor que no sea "17."



PedalBend CC Max

Este ajuste especifica la gama de los mensajes de Cambio de Control utilizados en la función Pitch Control (p. 38). No será necesario modificar el ajuste al interpretar o grabar con el TD-12 y los pads.

La función Pitch Control utiliza el mismo mensaje de Cambio de Control que la función charles abierto/cerrado (ajuste de fábrica: "FOOT (4)"). De origen, Pitch Control utiliza valores de 0 a 90 para cambiar la afinación. Al recibir un valor de 90, la afinación cambia a ser la ajustada en el parámetro Pedal Bend Range. Ajuste PedalBend CC Max a 127 sólo si desea utilizar un aparato MIDI externo para cambiar la afinación utilizando valores en 0 y 127.

* No es necesario modificar los ajustes de fábrica al grabar ejecuciones del TD-12 en un aparato MIDI externo y al reproducir dichas ejecuciones en un aparato MIDI externo.
* Al ajustarse a "127", el cambio en la afinación parará en la afinación ajustada en el parámetro Pedal Bend Range, incluso si Vd. siga pisando completamente el pedal de control del charles.

Mensajes MIDI para Matices de Expresión en las Ejecuciones [F3 (CTRL)]

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F3 (CTRL)].

Se muestra la pantalla "MIDI CONTROL".



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.

4. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor	Descripción
Pedal CC	OFF, MODULATION(1), BREATH(2), FOOT(4), EXPRESSION(11),	Cambio de Control usado para transmitir/recibir cuanto ha cerrado el charles
Snare CC	GENERAL1(16)– GENERAL4(19)	Cambio de Control usado para transmitir/recibir la posición del golpe en la caja, el ride y el tom 1–4
Ride CC		
Toms CC		
HH Note# Border	0–127	Vea más abajo.

* Al ajustar un cambio de control para más de un parámetro, se muestra un asterisco (*) a la derecha del parámetro no disponible.

HH Note# Border (Límite del Número de Nota del Charles)

El único motivo por el que tendrá que modificar este ajustes, será cuando dispare un módulo de sonido exterior des de el TD-12.

El número de nota que se transmite cuando golpea el charles cambia según cuanto ha cerrado el charles pisando el pedal. El parámetro "Hi-Hat Note Number Border" permite ajustar la posición del pedal en al que el número de nota cambiará de charles abierto a charles cerrado. Mientras observa el número de nota transmitido por el TD-12 y el valor del mensaje de Cambio de Control, realice el ajuste hasta que el número de nota se cambia cuando el pedal está en el punto de su recorrido deseado. Al utilizar un VH-11 como charles, ajustar este valor a 80 hace que se transmita el número de nota del charles cerrado cuando el pedal está en una posición ligeramente más abierta que la posición cerrada.

NOTE

Si cambia el ajuste del parámetro Hi-hat Note Number Border, el charles de un patrón que ha sido grabado en el secuenciador interno tocando los pads puede sonar de manera distinta de la que se grabó en realidad.

Cambiar de Kit de Percusión Vía MIDI (Cambio de Programa) [F4 (PROG)]

Puede ajustar el número de cambio de programa para cada kit de percusión/set de percusión.

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F4 (PROG)].

Se muestra la pantalla "MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)" o "MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)".



3. Pulse [F3 (DRM KIT)], [F4 (PRC GRP)] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el kit de percusión o el set de percusión que desee ajustar.

[F3 (DRM KIT)]: Kit de Percusión

[F4 (PRC GRP)]: Set de Percusión

4. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

Los kits de percusión/sets de percusión del TD-12 se cambian cuando se recibe un mensaje de Cambio de Programa desde un aparato MIDI externo.

Al cambiar de kit de percusión/set de percusión del TD-12, se transmite el mensaje de Cambio de Programa ajustado aquí.

Activar/Desactivar la Recepción/Transmisión de Cambios de Programa

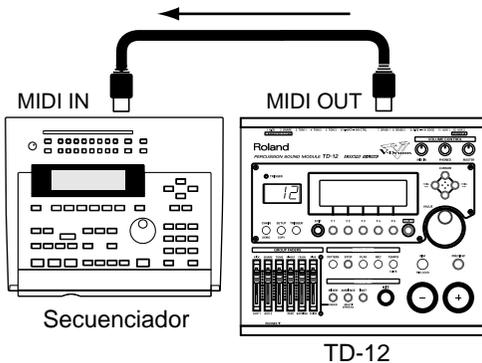
El las pantallas "MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)" y "MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)", al pulsar [F1], activará o desactivará la recepción de cambios de programa y al pulsar [F2] activará/desactivará su transmisión.

Guardar Datos en un Aparato MIDI externo (Volcado) [F5 (BULK)]

Guardar Datos

Para guardar datos, utilice el secuenciador externo como haría al grabar datos musicales y efectúe los siguientes pasos en el TD-12 tal como se muestra en la figura.

1. Conecte el MIDI OUT del TD-12 con un cable MIDI al conector MIDI IN del secuenciador externo.

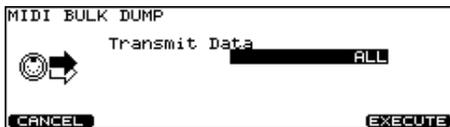


2. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

3. Pulse [F1 (MIDI)] - [F5 (BULK)].

Se muestra la pantalla "MIDI BULK DUMP".



4. Pulse [+/-], [VALUE] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el contenido a enviar.

Transmisión de Datos	Descripción
ALL	Todos los datos incluyendo kits de percusión, sets de percusión del usuario, patrones del usuario
SETUP	Ajustes de disparador, de pad, entre otros
ALL DRUM KITS	Todos los datos para los kits de percusión 1-50
1 DRUM KIT	Sólo los datos para el kit de percusión seleccionado
ALL TRIG BANKS	Todos los ajustes para los bancos de disparadores 1-4
1 TRIG BANK	Sólo los ajustes para el banco de disparadores seleccionado
ALL PERC GROUPS	Todos los datos para los sets de percusión del usuario 1-8
1 PERC GROUP	Sólo los datos para el set de percusión seleccionado
ALL PATTERNS	Todos los datos de los patrones del usuario 151-250

5. Inicie el procedimiento de grabación en el secuenciador externo.
6. Pulse [F5 (EXECUTE)] para iniciar el envío de los datos.



* Si desea detener el envío, pulse [F5 (STOP)].

7. Cuando termine, se mostrará la siguiente pantalla.



NOTE

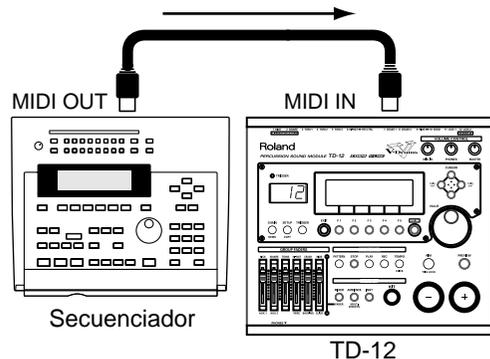
Bulk Dump (volcado de datos) es un tipo de mensaje de Sistema Exclusive. Cerciérese de utilizar un secuenciador MIDI externo capaz de grabar mensajes de Sistema Exclusive. Además, confirme que el secuenciador no esté ajustado a "Do not receive System Exclusive messages."

Cargar Datos en el TD-12

NOTE

Ahora, todos los datos actuales del TD-12 quedarán sobrescritos. Asegúrese de haber hecho la necesaria copia de seguridad.

- Conecte el conector MIDI IN del TD-12 con un cable MIDI al conector MIDI OUT del secuenciador externo.



8. Pulse "PLAY" en el secuenciador externo para transmitir los datos al TD-12.

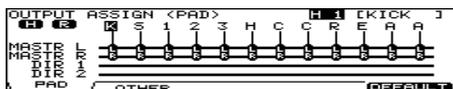
Los datos recibidos se escriben en el TD-12.

Seleccionar la Salida de Destino [F2 (OUTPUT)]

Aquí puede seleccionar la salida de destino para cada una de las entradas TRIGGER INPUT, partes de secuenciador y el sonido que entrará por el jack MIX IN.

Salida de Destino para los Instrumentos de Percusión

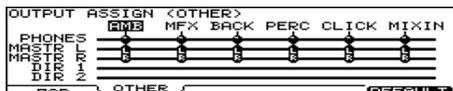
1. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina.
2. Pulse [F2 (OUTPUT)] - [F1 (PAD)].
Se muestra la pantalla "OUTPUT ASSIGN (PAD)".



3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la entrada TRIGGER INPUT.
También puede efectuar la selección golpeando un pad.
4. Use [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la salida de destino.
* Puede recuperar los ajustes de fábrica de todas las salidas de destino (MASTER L+R) pulsando [F5 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)].

Salida Destino para las Partes de Secuenciador/Clic del Metrónomo/ Señal de MIX IN [F2 (OTHER)]

1. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina.
2. Pulse [F2 (OUTPUT)] - [F2 (OTHER)].
Se muestra la pantalla "OUTPUT ASSIGN (OTHER)".



3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la fuente deseada.
AMB: Ambiente acústico
MFX: Multiefectos
BACK: Partes de acompañamiento del secuenciador
PERC: Parte de percusión del secuenciador
CLICK: Clic del Metrónomo
MIXIN: Señal de entrada del jack MIX IN

4. Use [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la salida de destino.

* Puede recuperar los ajustes de fábrica de todas las salidas de destino (MASTER L+R y PHONES) pulsando [F5 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)].



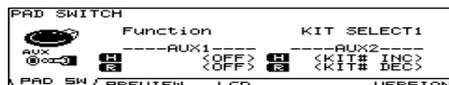
Esquema (p. 100)

Ajustar los Conmutadores [F3 (CONTROL)]

Utilizar los pads como conmutadores [F1 (PAD SW)]

Los pads conectados a TRIGGER INPUT 12 (AUX2) y/o 11 (AUX1) pueden ajustarse de forma que puedan cambiar kits de percusión y reproducir patrones.

1. Conecte el(los) pad(s) a TRIGGER INPUT 12 (AUX2) y/o 11 (AUX1).
2. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "SETUP".
3. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F1 (PAD SW)].
Se muestra la pantalla "PAD SWITCH".
4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la función.
5. Al ajustar "USER", pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "AUX1" y "AUX2."
6. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la función para los parches y los aros de AUX1 y AUX2.



Función	AUX1		AUX2	
	Parche	Aro	Parche	Aro
OFF	OFF		OFF	
KIT SELECT1	OFF		KIT# INC	KIT# DEC
KIT SELECT2		KIT# DEC	KIT# INC	
CHAIN SELECT1	OFF		CHAIN # INC	CHAIN # DEC
CHAIN SELECT2		CHAIN# DEC	CHAIN# INC	
PATTERN SELECT1	OFF		PTN# INC	PTN# DEC
PATTERN SELECT2		PTN# DEC	PTN# INC	

Función	AUX1		AUX2	
	Parche	Aro	Parche	Aro
USER	Seleccione los ítemes deseados de la siguiente tabla.			

OFF	Desactiva Pad Switch.
KIT# INC	Llama al siguiente kit.
KIT# DEC	Llama al kit anterior.
CHAIN# INC	Llama a la siguiente cadena de kits.
CHAIN# DEC	Llama a la cadena de kit anterior.
PTN# INC	Llama al patrón siguiente.
PTN# DEC	Llama al patrón anterior.
XSTICK SW	Activa/desactiva el sonido cross-stick (p. 32).

HINT

- Si desea que no suene el pad utilizado con pad conmutador, pulse [MIXER] - [F1 (VOLUME)] y ajuste el nivel de volumen para AUX2 y/o AUX1 a "0" (p. 39). O pulse [INST] y seleccione "561 Off" para AUX2 y/o AUX1 (p. 33).
- Para evitar que se dispare la reproducción de patrones al golpear un pad, desactive el ajuste de Pad Pattern (p. 37).
- Para poder utilizar los conmutadores de pad para cambiar de kits en una Cadena de Kits de Percusión (p. 80), FUNCTION debe ajustarse en "KIT SELECT 1 o en "KIT SELECT 2" y Vd. debe pulsar [CHAIN], para que se ilumine su indicador. (Debe efectuar de ante mano los ajustes de la Cadena de Kits de Percusión.)

Velocidad del botón PREVIEW [F2 (PREVIEW)]

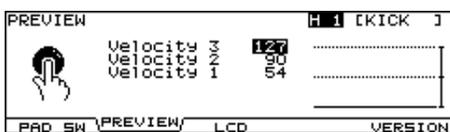
Puede comprobar el sonido del instrumento asignado a la salida seleccionada pulsando [PREVIEW]. El procedimiento detallada aquí ajusta la velocidad (el volumen) utilizado con el instrumento al pulsar [PREVIEW].

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "SETUP".

2. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F2 (PREVIEW)].

Se muestra la pantalla "PREVIEW".



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.

4. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.

HINT

- Puede pulsar [PREVIEW] para comprobar los sonidos con la velocidad correspondiente a la posición del cursor.
- Manteniendo pulsado [KIT], al pulsar [PREVIEW], podrá pasar por los tres niveles de velocidad ajustados aquí mientras comprueba el sonido (p. 25).

Ajustar el Contraste de la Pantalla [F3 (LCD)]

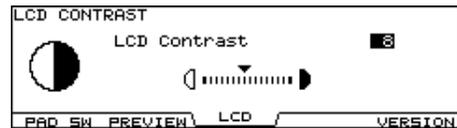
El contraste de la pantalla se verá afectada por la ubicación del TD-12 y la iluminación de la sala en que se encuentra. Ajuste este parámetro cuando sea necesario.

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla SETUP.

2. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F3 (LCD)].

Se muestra la pantalla "LCD CONTRAST".



3. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.

* También puede ajustarlo pulsando [KIT] y haciendo girar [VALUE].

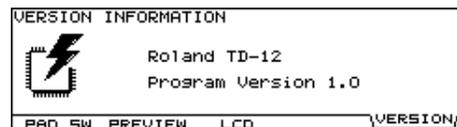
Comprobar la Versión del Programa Interno del TD-12 [F5 (VERSION)]

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "SETUP".

2. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F5 (VERSION)].

Se muestra la pantalla "VERSION INFORMATION".



Sincronizar Imágenes a una Ejecución del TD-12 [F4 (V-LINK)]

¿Qué es V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) es una prestación promovido por Roland que permite vincular la ejecución de música con material visual. Utilizando aparatos de video compatibles con V-LINK, efectos visuales pueden vincularse e formar parte de los elementos expresivos de una presentación.

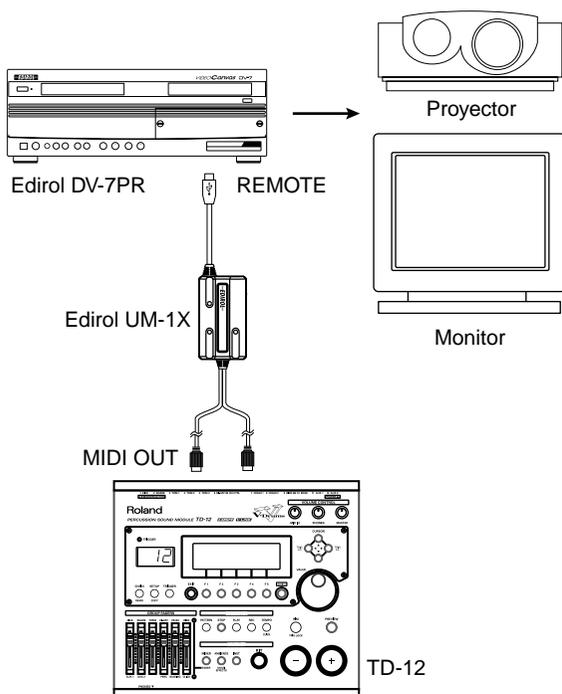
Por ejemplo, utilizando el TD-12 y el Edirol DV-7PR juntos, puede utilizar los pads conectados al TD-12 para cambiar las imágenes del Edirol DV-7PR (clips/palettes).

* Para poder utilizar V-LINK con el TD-12 y el Edirol DV-7PR, debe efectuar las conexiones utilizando un Edirol UM-1/UM-1S (suministrado por separado).

Ejemplos de Conexiones

* Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apáguelos todos. Esto ayudará a evitar el mal funcionamiento de los aparatos y/o que se dañen.

Use un Edirol UM-1 para conectar el MIDI OUT del TD-12 al jack remote del Edirol DV-7PR.

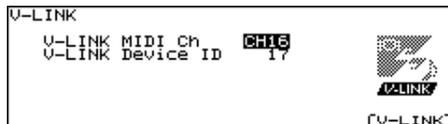


Utilizar V-LINK

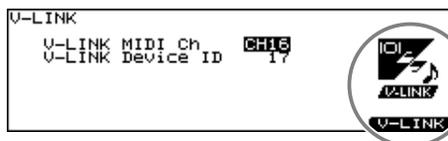
Activar/desactivar V-LINK

1. Pulse [SETUP] - [F4 (V-LINK)].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "V-LINK".



2. Pulse [F5 (V-LINK)] para activar/desactivar.



* Antes de activar V-LINK, encienda el Edirol DV-7PR.

3. Pulse [KIT] para que se muestre la pantalla "DRUM KIT".

Cuando la función V-LINK está activada, se muestra el icono V-LINK en la pantalla "DRUM KIT".



* Al encender el TD-12, siempre encontrará la función V-LINK ajustada en OFF.

V-LINK MIDI Ch (Canal MIDI para V-LINK)

Si la función V-LINK está activada, los datos de ejecución grabados en la parte de acompañamiento del secuenciador se transmiten en este canal.

* El ajuste de fábrica es "CH16."

V-LINK Device ID

Ajuste este Número de Identificación para que coincida con el del aparato de video que se controla con el TD-12. Si lo ajusta en "128," puede controlar el aparato de video a pesar del Número de Identificación que tenga.

* El ajuste de fábrica es "17."

Funciones de V-LINK que el TD-12 Puede Controlar y los Mensajes MIDI

Al hacer que suene un patrón pulsando un pad, (Patrón de Pad; p. 37), puede asignar las siguientes funciones a los mensajes de nota grabados en las partes de acompañamiento del patrón para controlar aparatos de video compatibles con V-LINK.

- * Las partes de acompañamiento son aquellas partes que no sea la parte de batería ni la parte de percusión del secuenciador interno.
- * Ajuste Play Type (p. 61) del patrón en "V-LINK."

Función de V-LINK		Mensajes MIDI Transmitidos
Palette 1-20	Seleccionar un palette	Nota Activada (*1)
Clip 1-28	Seleccionar un clip	Nota Activada (*2)
Dissolve Time	Cambiar el tiempo de transición entre clips	Nota Activada (*2) (Velocidad)

*1		*2	
Nº Palette	Nº Nota.	Nº Clip.	Nº Nota.
Palette 1	37 (C#2)	Clip 1	36 (C2)
Palette 2	39 (D#2)	Clip 2	38 (D2)
Palette 3	42 (F#2)	Clip 3	40 (E2)
Palette 4	44 (G#2)	Clip 4	41 (F2)
Palette 5	46 (A#2)	Clip 5	43 (G2)
Palette 6	49 (C#3)	Clip 6	45 (A2)
Palette 7	51 (D#3)	Clip 7	47 (B2)
Palette 8	54 (F#3)	Clip 8	48 (C3)
Palette 9	56 (G#3)	Clip 9	50 (D3)
Palette 10	58 (A#3)	Clip 10	52 (E3)
Palette 11	61 (C#4)	Clip 11	53 (F3)
Palette 12	63 (D#4)	Clip 12	55 (G3)
Palette 13	66 (F#4)	Clip 13	57 (A3)
Palette 14	68 (G#4)	Clip 14	59 (B3)
Palette 15	70 (A#4)	Clip 15	60 (C4)
Palette 16	73 (C#5)	Clip 16	62 (D4)
Palette 17	75 (D#5)	Clip 17	64 (E4)
Palette 18	78 (F#5)	Clip 18	65 (F4)
Palette 19	80 (G#5)	Clip 19	67 (G4)
Palette 20	82 (A#5)	Clip 20	69 (A4)
		Clip 21	71 (B4)
		Clip 22	72 (C5)
		Clip 23	74 (D5)
		Clip 24	76 (E5)
		Clip 25	77 (F5)
		Clip 26	79 (G5)
		Clip 27	81 (A5)
		Clip 28	83 (B5)



Para detalles sobre los clips/palettes y los parámetros dissolve time y retrigger point, vea el manual del usuario del DV-7PR de Edirol.



El TD-12 no es compatible con el modo dual del Edirol DV-7PR.

Recuperar los Ajustes de Fábrica [F5 (F RESET)]

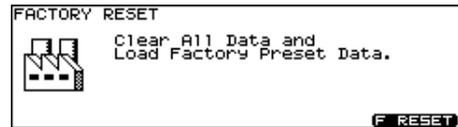
Sirve para recuperar los ajustes de fábrica del TD-12 (Factory Reset).



Al llevar a cabo esta operación, se perderán todos los ajustes guardados en el TD-12. Utilice la operación Volcado de Datos (p. 75) para guardar cualesquiera datos y ajustes en un aparato MIDI externo.

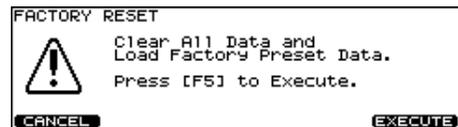
1. Pulse [SETUP] - [F5 (F RESET)].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "FACTORY RESET".



2. Pulse [F5 (RESET)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].

3. Pulse [F5 (EXECUTE)] para ejecutar la operación Factory Reset.

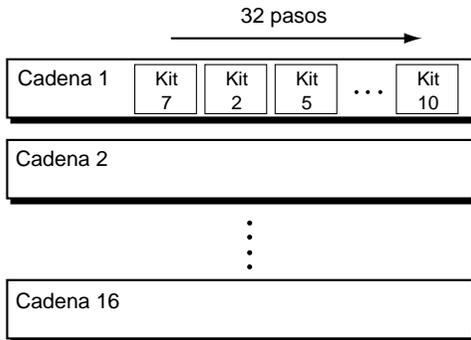
Una vez terminada la operación Factory Reset, se mostrará la pantalla "DRUM KIT".



Al llevar a cabo la operación Factory Reset, los valores de ajuste de los deslizadores [GROUP FADERS] se ajustarán al nivel de volumen máximo, a pesar de la posición de los mismos.

Capítulo 10. Cadenas de Kits de Percusión [CHAIN]

Drum Kit Chain permite pasar por los kits de percusión que haya elegido y en el orden que Vd. desee. El TD-12 le permite crear y guardar 16 cadenas distintas de hasta 32 pasos cada una.



Crear una Cadena de Kits de Percusión

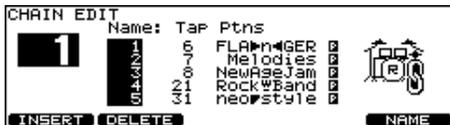
1. Pulse [CHAIN] para activar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se ilumina y se muestra la pantalla "DRUM KIT CHAIN".



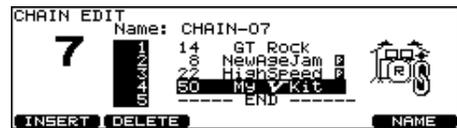
2. Pulse [F1 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "CHAIN EDIT".



3. Pulse [CURSOR (izquierda)] para desplazar el cursor hasta el número de la cadena deseada.
4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el número de cadena.
5. Pulse [CURSOR (derecha)] para desplazar el cursor hasta el paso (el orden en que se seleccionarán los kits de percusión) en la zona derecha de la pantalla.

6. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el paso.
7. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el kit de percusión.
8. Repita los pasos 6 y 7 para crear la cadena de kits de percusión.



9. Pulse [EXIT].

Se muestra la pantalla "DRUM KIT CHAIN".

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Un paso con el mismo kit se introduce en la posición indicada por el cursor y los pasos después de este punto se desplazan un espacio hacia atrás.

[F2 (DELETE)]

El paso en la posición indicada por el cursor se suprime y los pasos después de este punto se desplazan un espacio hacia delante.

[F5 (NAME)]

Puede dar nombre a la cadena de kits de percusión.

Dar Nombre a una Cadena de Kits de Percusión [F5 (NAME)]

El nombre de cada cadena puede tener hasta 12 caracteres.



1. Seleccione la cadena de kits de percusión a la que desee dar nombre en la pantalla “DRUM KIT CHAIN”.
2. Pulse [F1 (C EDIT)] - [F5 (NAME)].
Se muestra la pantalla “CHAIN NAME”.
3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.
4. Use [VALUE], [+/-] o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Se introduce un espacio en blanco en la posición indicada por el cursor.

[F2 (DELETE)]

Se suprime el carácter en la posición indicada por el cursor.

[F3 (SPACE)]

Se substituye el carácter indicado por el cursor por un espacio en blanco.

[F4 (CHAR)]

El carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o números y símbolos.

5. Cuando termine, pulse do veces [EXIT] para volver a la pantalla “DRUM KIT CHAIN”.

Tocar con una Cadena de Kits de Percusión

1. Pulse [CHAIN] para activar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se ilumina.



2. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de la cadena que va a utilizar.
3. Use [+/-] o [VALUE] para llamar a los kits que va a utilizar en cada uno de los pasos en la cadena.
4. Una vez terminada la interpretación, pulse [CHAIN] o [EXIT] para desactivar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se apaga.



Con la función Interruptor de Pad, puede utilizar los pads para activar cadenas de kits de percusión. Para más detalles, vea y **Utilizar los Pads como Conmutadores [F2 (PAD SW)]** (p. 76).



Si la diferencia entre el nivel de volumen de los distintos kits representa un problema, pulse [MIXER] - [F4 (KIT VOL)] y ajuste “Kit Volume” (el volumen general del kit)

Las siguientes Cadenas de Kits de Percusión han sido configuradas de antemano en los ajustes de fábrica.

1. Tap Ptns
2. Loop Ptns
3. Acoustic
4. Electronic
5. Percussion
6. Ambience

Mensajes y Mensajes de Error

Esta sección detalla los mensajes (mensajes de error) que el TD-12 produce y explica el significado de cada mensaje, indicándole las medidas que debe tomar.



Cuando se muestra "ACCEPT" encima de [F5], como aparece en la figura, al pulsar ese botón, cerrará la ventana de mensaje.



Mensajes de Error

Mensaje	Significado	Acción
Backup Battery Low!	La pila interna del TD-12 (que sirve para mantener los datos en la memoria del usuario) ha quedado casi sin carga.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland para reemplazar la pila.
Backup NG!	Es posible que se hayan dañado los datos en la memoria del TD-12. La pila de seguridad interna del TD-12 (que sirve para mantener los datos en la memoria del usuario) se ha quedado completamente sin carga; se han perdido los datos internos.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland para reemplazar la pila. Siga lo que indica los mensajes que aparecen en pantalla para llevar a cabo la operación Factory Reset (p. 79); entonces podrá utilizar la unidad provisionalmente.
MIDI Communication Error!	Es posible que se haya interrumpido la corriente al aparato MIDI conectado al conector MIDI IN del TD-12.	Compruebe el estado del aparato MIDI en cuestión.
System Error!	Se han producido un problema con el sistema interno.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland.
Measure Maximum!	Se ha excedido el número máximo de compases que pueden grabarse en un patrón; no puede llevar a cabo más grabaciones ni ediciones que añadan compases.	Suprime los compases innecesarios del patrón que va a grabar o editar (69).
Data Overload!	El patrón contiene una cantidad excesiva de datos y por ello no ha salido con éxito de la salida MIDI OUT.	Pruebe de eliminar la parte que contiene demasiados datos.
Not Enough Memory!	La grabación o la edición del patrón no ha sido llevado a cabo debido a que no se disponía de memoria suficiente	Pruebe de suprimir los patrones innecesarios (p. 69)
BULK DUMP Checksum Error!	Es incorrecto el valor del checksum de un mensaje de sistema exclusiva.	Rectifique el valor.
BULK DUMP Receive Address Error!	La dirección de recepción de un mensaje de sistema exclusiva es incorrecta.	Rectifique la dirección.
BULK DUMP Receive Data Error!	Se ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.	Si se muestra repetidamente el mismo mensaje de error, significa que existe un problema con los mensajes MIDI transmitidos al TD-12.
BULK DUMP Receive Time Out!	El intervalo de la recepción de los mensajes de sistema exclusiva era demasiado largo.	Haga que el intervalo de los datos sea más corto.

Mensajes

Mensaje	Significado	Acción
BULK DUMP Receiving... Please Wait.	En este momento la unidad está recibiendo un Volcado de datos.	–
BULK DUMP Aborted!	Se ha suspendido la transmisión del Volcado de datos.	–
Preset Pattern!	No se puede grabar en un patrón Preset.	Copie el patrón en un patrón del usuario.
Empty Pattern!	Este patrón no contiene datos de ejecución; no puede editarse.	Seleccione otro patrón con datos de ejecución.
No Empty Pattern!	No quedan patrones vacíos para grabar.	Suprima un patrón innecesario (p. 69).
MIDI Offline!	Un cable MIDI ha sido desconectado. (O la comunicación con el aparato MIDI externo ha sido interrumpida por algún motivo)	Ceróirse de que los cables MIDI no hayan sido desconectados y que estén en buen estado.
MIDI Buffer Full!	La unidad ha recibido una gran cantidad de mensajes MIDI en un intervalo de tiempo corto y no ha sido capaz de procesarlos completamente.	Confirme que el aparato MIDI externo está conectado correctamente. Si el problema sigue, reduce la cantidad de mensajes MIDI siendo enviados al TD-12.
Power On Too Long. Please Turn Off!	La unidad lleva demasiado tiempo ENCENDIDA.	Apague el TD-12 y vuelva a encenderlo.
Auto Shutdown Completed. Please Turn Off!		

Lista de Kits de Percusión Preset

Nº.	Nombre del Kit	Patrón de Pad	Descripción
1	V Stage		Sonido V-drums estándar, ideal para comprobar las posibilidades de la prestación V-editing.
2	TheEDGE		Kit Slash metal kit creado utilizando EQ, Comp y Ambiente.
3	Jazz		Sonido de combo de jazz. Puede simular el sonido que se obtiene dejando la maza en contacto con el parche del bombo.
4	Custom		Se trata de un sonido brillante y definido.
5	processing		Sonidos procesados utilizados en la música dance y estilos similares.
6	FLA>n<GER *	Tap, 1Shot	Suenan acordes en el borde del plato Crash 1 Los aros de la Caja y del Tom utilizan un patrón one-shot con un efecto de flanger.
7	Melodies *	Tap	Patrones Tap asignados al Bombo, Caja, Charles y los platos Crash y Ride permiten realizar ejecuciones de conjunto.
8	NewAgeJam *	Tap, 1Shot	Suenan acordes en el borde del plato Crash 1 y frases en los aros de Tom 1 & Tom 2 y en la campana del plato Ride.
9	LatinDrms *	Bucle	Suenan patrones de música latina en el arco del plato Crash 1 También ofrece el sonido de golpe de aro característico del Tom.
10	Brushes		Kit de Escobillas que permite ejecutar a la perfección barridos de escobillas.
11	Fusion		Kit de fusión
12	Skanky		Un sonido desenfadado, funky y vivo.
13	_ / Spark! _ /		Sonidos con una gama de dinámica amplia y ataque rápida.
14	GT Rock		Sonido de Rock de los 80 seco (No se aplica Ambiente.)
15	UrbanPop		Sonido brillante transparente ideal para música en que los sintetizadores tienen protagonismo.
16	JazzSizzle		Kit de Jazz con platos sizzle.
17	BigRock		Un Kit de Rock Duro que ofrece el característico bombo grueso y un sonido de caja enorme.
18	RotoKit		Un Kit con roto-kick y roto-toms.
19	UNIVERSE		Un Kit que ofrece un sonido con uso libre de Ambiente.
20	Cognito *	Bucle	Un Kit con el sonido de alta definición apropiado para todos los estilos de Funk Hay distintos instrumentos de percusión asignados a los aros de los Toms.
21	Rock Band *	Bucle, Tap	El bajo suena en el bombo, los acordes y solos en el arco y el borde del plato Crash 1 y los aros de los toms.
22	HighSpeed *	Bucle	Un kit apropiado para estilos musicales de tempo rápido.
23	A.O.R *	Bucle	Un Kit de Rock seco y simple
24	ShortCut *	Bucle	Kit de Drum and bass con una caída corta.
25	JazzGig *	Bucle	Un Kit de Big Band con Ambiente brillante.

Nº.	Nombre del Kit	Patrón de Pad	Descripción
26	TEK MIX *	Bucle	Un Kit con una mezcla de sonidos electrónicos.
27	Groover *	Bucle	Kit de Funk con un charles fijo en el parche del Tom 2 y un cencerro en su aro.
28	DoubleBass *	Bucle	Bombo doble tocado con el pedal del charles Hay un sonido de charles fijo asignado al borde del Charles.
29	PopReggae *	Bucle	Kit de batería Reggae con timbales asignados a los aros.
30	Booth *	Bucle	Kit de ambiente acústico de estudio de grabación. Hay patrones de 7/4 asignados al arco de los platos Crash 1 y Crash 2.
31	neo style *	Tap, 1Shot	Sonidos de efectos especiales. Un patrón Tap de Acordes está asignado al borde del plato Crash 1, y patrones one-shot en los aros de Tom 1, 2 & 3.
32	Airtime		Se trata de un kit que suena muy grueso con mucho efecto Ambiente.
33	Zeppy		Suena como un kit en una sala de conciertos con un poco de delay producido por las paredes.
34	Drumline		Sonido de Banda Municipal de Desfile.
35	SlapBack		Dispone de delay de multiefectos.
36	GatePumper		Esta batería suena como si estuviera en una habitación grande con paredes de madera
37	Stadium		Un kit con reverberación de estadio.
38	70s Record		Un kit vintage de los años 70.
39	90s Power		Sonido estilo "rhythm machine" de los años 90.
40	BreakBeats		Sonido de baja fidelidad.
41	TR-808		Kit de la caja de ritmo TR-808
42	TR-909		Kit de la caja de ritmo TR-909.
43	Hexa<[]>drum		Sonido de batería electrónica de estilo antiguo.
44	Cosmosis		Una combinación de sonidos electrónicos y procesados.
45	OrchPerc *	Tap, 1Shot	Kit de percusión orquestal. Hay patrones tap de instrumentos de cuerda asignados a los aros del Tom 1, 2 & 3.
46	LatinToys *	Bucle	Sonido de percusión latina. Hay un patrón de 6/4 asignado al arco del plato Crash 1.
47	AfricanPerc*	Bucle	Sonido de percusión africana. Suena un patrón de xilófono en el arco del plato Crash.
48	Tabla/Sitar*	Bucle, Tap	Sonido de percusión india. Puede tocar con el sonido de sitar en el arco del plato Crash 1 y en el aro del Tom 1
49	SurVivor		Sonido de kit psicodélico con mucho ambiente acústico.
50	My VKit		Utilícelo como kit de destino de la copia Todos los parámetros están ajustados a sus valores por defecto. EQ, Comp, Ambiente y Effects están ajustado en OFF.

Acerca de los Patrones de Pad

Bucle: Patrón en Bucle: Se inicia la reproducción cuando se golpea el pad al que está asignado el patrón y se detiene al volver a golpearlo.
Tap: Patrón Tap: Acordes o melodías suenan una vez cada vez que se golpee el pad al que está asignado el patrón.
1Shot: Patrón One-Shot: Se inicia la reproducción (una sola vez) cuando se golpea el pad al que está asignado el patrón

* Los kits con el icono "PADPTN" () al lado de su nombre utilizan la función Patrón de Pad (Bucle, One-Shot, Tap).

* Para detener un Patrón en Bucle que suene, golpee otra vez el pad que ha golpeado para hacerlo sonar o pulse el botón [STOP] del TD-12.

* Para desactivar a la vez todos los patrones de pad asignados al kit de percusión, ajuste PadPtn Master SW en OFF. Se aplica individualmente a los kits.

Procedimiento: Pulse [KIT] - [F2 (FUNC)] - [F4 (PAD PTN)] y después ajuste PadPtn Master SW en "ALL PADS OFF."

Lista de Patrones Preset

Nº	Nombre	Categoría	T.S	Len	Tempo	Tipo
1	DrumPreview1	Batería	4/4	4	112	Bucle
2	DrumPreview2	Batería	4/4	4	112	Bucle
3	DrumFill 1	Batería	4/4	2	112	Bucle
4	DrumFill 2	Batería	4/4	2	112	Bucle
5	Wanna Ride?	Varietades (Rock)	4/4	29	130	Bucle
6	Early Flight	Varietades (Pop)	4/4	20	90	Bucle
7	Djembe'nBass	Varietades (Fusión)	4/4	16	154	Bucle
8	Walk Alone	Varietades (Balada)	4/4	22	110	Bucle
9	2-Steppin'	Varietades (Variado.)	4/4	16	130	Bucle
10	12bar4/4Trip	Varietades (Variado.)	4/4	12	160	Bucle
11	Paris Nights	Varietades (Pop)	4/4	8	116	Bucle
12	Disco LIVES!	Varietades (Funk/R&B)	4/4	8	135	Bucle
13	Chillin'	Varietades (Balada)	4/4	4	120	Bucle
14	Flitting	Varietades (Variado.)	4/4	8	150	Bucle
15	Salsa minor	Varietades (Latino)	4/4	24	176	Bucle
16	80's Rock	Rock	4/4	32	130	Bucle
17	LittleDoggie	Rock	4/4	8	100	Bucle
18	CrossOver110	Rock	4/4	16	110	Bucle
19	Rockin'	Rock	4/4	16	110	Bucle
20	Rockin' Hard	Rock	4/4	18	95	Bucle
21	Shufflin'	Rock	4/4	26	140	Bucle
22	Rockmay	Rock	4/4	8	100	Bucle
23	Flee	Rock	4/4	4	120	Bucle
24	ScaryHop	Rock	4/4	8	97	Bucle
25	Grr-unge	Rock	4/4	4	111	Bucle
26	Afterglow	Rock	4/4	4	112	Bucle
27	Rain Dance	Pop	4/4	8	115	Bucle
28	Party Time	Pop	4/4	8	102	Bucle
29	Water Fall	Pop	4/4	4	80	Bucle
30	Happy R&B	Pop	4/4	8	104	Bucle
31	Holiday	Pop	4/4	8	111	Bucle
32	Jammin'	Pop	4/4	8	113	Bucle
33	Festival	Pop	6/4	4	164	Bucle
34	Pop X	Pop	4/4	8	124	Bucle
35	King Strut	Pop	4/4	4	84	Bucle
36	Funky Strut	Funk/R&B	4/4	4	70	Bucle
37	Blue Funk	Funk/R&B	4/4	8	105	Bucle
38	The Chase	Funk/R&B	4/4	4	112	Bucle
39	Space Funk	Funk/R&B	4/4	8	85	Bucle
40	SmoothSchool	Funk/R&B	4/4	10	88	Bucle
41	In the House	Funk/R&B	4/4	4	100	Bucle
42	Brown Funk	Funk/R&B	4/4	18	130	Bucle
43	Old Soul	Funk/R&B	4/4	8	114	Bucle
44	Funk Hop	Funk/R&B	4/4	4	102	Bucle
45	Night Groove	Funk/R&B	4/4	4	88	Bucle
46	Smooth Sail	Funk/R&B	4/4	4	89	Bucle
47	Thick Funk	Funk/R&B	4/4	12	102	Bucle
48	7/4 Funk A	Funk/R&B	7/4	4	110	Bucle
49	7/4 Funk B	Funk/R&B	7/4	4	110	Bucle
50	NuFunkA 5/4	Funk/R&B	5/4	4	176	Bucle

Nº	Nombre	Categoría	T.S	Len	Tempo	Tipo
51	NuFunkB 4/4	Funk/R&B	4/4	4	176	Bucle
52	Funk 5/4A	Funk/R&B	5/4	2	86	Bucle
53	Funk 4/4B	Funk/R&B	4/4	4	86	Bucle
54	Jupiter	Fusión	4/4	8	93	Bucle
55	Mars	Fusión	4/4	4	70	Bucle
56	Afro-Shuffle	Fusión	4/4	8	120	Bucle
57	Night Bird	Fusión	4/4	20	78	Bucle
58	Lite as Air	Fusión	4/4	16	85	Bucle
59	Fun Times	Fusión	4/4	8	90	Bucle
60	kool breeze	Fusión	4/4	8	105	Bucle
61	LateNiteTalk	Fusión	4/4	16	95	Bucle
62	Fast Track	Fusión	4/4	4	105	Bucle
63	Bug Juice	Fusión	4/4	4	74	Bucle
64	R&B Groove	Fusión	4/4	12	80	Bucle
65	Smooth Grv	Fusión	4/4	19	73	Bucle
66	Suspended	Fusión	4/4	18	95	Bucle
67	Slow Fusión	Fusión	4/4	15	85	Bucle
68	Jazz Swing	Jazz	4/4	48	208	Bucle
69	Jazz Waltz	Jazz	3/4	40	110	Bucle
70	Jazz Ballad	Jazz	4/4	36	110	Bucle
71	6/8 Jazz	Jazz	6/8	26	101	Bucle
72	Smooth Jazz	Jazz	4/4	20	183	Bucle
73	Swing&Latino	Jazz	4/4	92	188	Bucle
74	Aqua	Latino	4/4	26	105	Bucle
75	LoungeLizard	Latino	4/4	8	110	Bucle
76	Ocean	Latino	4/4	4	94	Bucle
77	Salsa major	Latino	4/4	16	176	Bucle
78	Latino 24	Latino	4/4	24	130	Bucle
79	Afro Jazz	Latino	4/4	22	194	Bucle
80	Latino Jazz	Latino	4/4	26	167	Bucle
81	Songo	Latino	4/4	16	109	Bucle
82	Blues Latino	Blues	4/4	12	55	Bucle
83	Rockabilly	Blues	4/4	24	192	Bucle
84	Sweet Reggae	Reggae	4/4	12	150	Bucle
85	New Reggae	Reggae	4/4	4	116	Bucle
86	Rastamon	Reggae	4/4	4	86	Bucle
87	Ska-Daddle	Reggae	4/4	4	156	Bucle
88	Fallout	Balada	4/4	24	120	Bucle
89	Just Chill	Balada	4/4	8	92	Bucle
90	6/8 Ballad	Balada	6/8	21	50	Bucle
91	Comin' Home	Country	4/4	8	123	Bucle
92	Country Bild	Country	4/4	8	102	Bucle
93	Kyoto Tale	Variado.	4/4	16	100	Bucle
94	La Riviera!	Variado.	4/4	2	170	Bucle
95	THINK FAST	Variado.	4/4	8	170	Bucle
96	Barrel House	Variado.	4/4	8	121	Bucle
97	R 3 D 3	Variado.	4/4	12	120	Bucle
98	Dopeness	Variado.	4/4	4	160	Bucle
99	Romantico	Variado.	4/4	4	133	Bucle
100	N'Sanity 101	Variado.	4/4	16	170	Bucle

Nº	Nombre	Categoría	T.S	Len	Tempo	Tipo
101	Toxic Change	Variado.	4/4	4	130	Bucle
102	Alien Attack	Variado.	4/4	4	104	Bucle
103	Prowl	Variado.	4/4	4	80	Bucle
104	Guttn'	Variado.	4/4	4	68	Bucle
105	BigBandBass	Perc & Bass	4/4	32	145	Bucle
106	Latino Bass	Perc & Bass	4/4	8	120	Bucle
107	Shuffle Bass	Perc & Bass	4/4	12	125	Bucle
108	Fusión Bass	Perc & Bass	4/4	16	110	Bucle
109	ShuffleFnkBs	Perc & Bass	4/4	16	100	Bucle
110	Soul Funk Bs	Perc & Bass	4/4	16	140	Bucle
111	2BeatAfro Lp	Patrón de Pad	4/4	2	102	Bucle
112	Djembe Beat	Patrón de Pad	4/4	4	94	Bucle
113	Latino Lp 6/4	Patrón de Pad	6/4	2	170	Bucle
114	African Xylo	Patrón de Pad	4/4	2	100	Bucle
115	Sitar Drone	Patrón de Pad	4/4	1	90	Bucle
116	Rock Rhythm	Patrón de Pad	4/4	2	112	Bucle
117	Rock Bass	Patrón de Pad	4/4	3	112	Tap
118	RockGt Chrds	Patrón de Pad	4/4	16	112	Tap
119	RockGt Lead1	Patrón de Pad	4/4	41	112	Tap
120	RockGt Lead2	Patrón de Pad	4/4	25	112	Tap
121	RockGt Lead3	Patrón de Pad	4/4	31	112	Tap
122	Jam Fretless	Patrón de Pad	4/4	8	120	Tap
123	Jam SynVibe	Patrón de Pad	4/4	36	120	Tap
124	Jam Vibes	Patrón de Pad	4/4	18	120	Tap
125	Jam Sweep	Patrón de Pad	4/4	32	120	Tap
126	Jam D/E	Patrón de Pad	4/4	4	120	1Shot
127	Roll Snr Rim	Patrón de Pad	2/4	1	168	1Shot
128	Roll Tom1Rim	Patrón de Pad	2/4	1	168	1Shot
129	Roll Tom2Rim	Patrón de Pad	2/4	1	168	1Shot
130	Roll Tom3Rim	Patrón de Pad	2/4	1	168	1Shot
131	AsianRoad	Patrón de Pad	4/4	16	168	Tap
132	Tune Bass	Patrón de Pad	4/4	3	120	Tap
133	Tune Chord	Patrón de Pad	4/4	8	120	Tap
134	Tune Alp A1	Patrón de Pad	4/4	4	120	Tap
135	Tune Alp A2	Patrón de Pad	4/4	4	120	Tap
136	Tune Alp B1	Patrón de Pad	4/4	1	120	Tap
137	Tune Alp B2	Patrón de Pad	4/4	2	120	Tap
138	Tune Alp C1	Patrón de Pad	4/4	1	120	Tap
139	Tune Alp C2	Patrón de Pad	4/4	2	120	Tap
140	Tune Ending	Patrón de Pad	4/4	2	120	Tap
141	Tune Alp Gm6	Patrón de Pad	4/4	28	120	Tap
142	8 Chords	Patrón de Pad	4/4	16	168	Tap
143	Applause	Patrón de Pad	4/4	2	116	1Shot
144	Samba Tap	Patrón de Pad	4/4	1	120	Tap
145	Sitar Rag	Patrón de Pad	4/4	17	100	Tap
146	OrchString1	Patrón de Pad	4/4	8	128	Tap
147	OrchString2	Patrón de Pad	4/4	8	128	Tap
148	OrchString3	Patrón de Pad	4/4	8	128	Tap
149	7 Notes	para V-LINK	4/4	7	128	VLink
150	12 Notes	para V-LINK	4/4	12	128	VLink

T.S: Tipo de Compás

Len: Duración del Patrón (Número e Compases)

Tipo: Tipo de Reproducción (Vea p. 61.)

Bucle: Patrón en Bucle

Tap: Patrón Tap

1Shot: Patrón One-Shot

VLink: Patrón V-LINK

Nº	Nombre	Comentario	Nº	Nombre	Comentario	Nº	Nombre	Comentario
TOM			207	8"Roto T1		Tom Electrónico		
151	12"Birch T1		208	8"Roto T1R		269	ClscElec1 T1	
152	12"Birch T1R	*P	209	10"Roto T2		270	ClscElec1 T2	
153	13"Birch T2		210	10"Roto T2R		271	ClscElec1 T3	
154	13"Birch T2R	*P	211	12"Roto T3		272	ClscElec1 T4	
155	16"Birch T3		212	12"Roto T3R		273	ClscElec2 T1	
156	16"Birch T3R	*P	213	14"Roto T4		274	ClscElec2 T2	
157	18"Birch T4		214	14"Roto T4R		275	ClscElec2 T3	
158	18"Birch T4R	*P	215	16"Roto T5		276	ClscElec2 T4	
159	12"GT T1		216	16"Roto T6		277	ClscElec3 T1	
160	12"GT T1R	*P	217	18"Roto T7		278	ClscElec3 T2	
161	13"GT T2		218	18"Roto T8		279	ClscElec3 T3	
162	13"GT T2R	*P	219	18"RotoExLo1		280	ClscElec3 T4	
163	16"GT T3		220	18"RotoExLo2		281	ClscElec4 T1	
164	16"GT T3R	*P	221	Ballad T1		282	ClscElec4 T2	
165	18"GT T4		222	Ballad T2		283	ClscElec4 T3	
166	18"GT T4R	*P	223	Ballad T3		284	ClscElec4 T4	
167	10"Univ T1		224	Ballad T4		285	TR808 T1	
168	10"Univ T1R	*P	225	Swing T1		286	TR808 T2	
169	12"Univ T2		226	Swing T2		287	TR808 T3	
170	12"Univ T2R	*P	227	Swing T3		288	TR808 T4	
171	14"Univ T3		228	Swing T4		289	TR909 T1	
172	14"Univ T3R	*P	229	Pop1 T1		290	TR909 T2	
173	16"Univ T4		230	Pop1 T2		291	TR909 T3	
174	16"Univ T4R	*P	231	Pop1 T3		292	TR909 T4	
175	12"Clasc T1		232	Pop1 T4		Charles		
176	12"Clasc T1R	*P	233	Pop2 T1		293	14"P-HatHH	
177	13"Clasc T2		234	Pop2 T2		294	14"P-HatHHEg	
178	13"Clasc T2R	*P	235	Pop2 T3		295	13"Hatz HH	
179	16"Clasc T3		236	Pop2 T4		296	13"Hatz HHEg	
180	16"Clasc T3R	*P	237	Round T1		297	14"Hatz HH	
181	18"Clasc T4		238	Round T2		298	14"Hatz HHEg	
182	18"Clasc T4R	*P	239	Round T3		299	14"Dark HH	
183	12"Fiber T1		240	Round T4		300	14"Dark HHEg	
184	12"Fiber T1R	*P	241	80'sDry T1		301	14"Edge HH	
185	14"Fiber T2		242	80'sDry T2		302	14"Edge HHEg	
186	14"Fiber T2R	*P	243	80'sDry T3		303	TriangleHH	
187	16"Fiber T3		244	80'sDry T4		304	HandCym HH	
188	16"Fiber T3R	*P	245	90'sBig T1		305	Brush HH	
189	18"Fiber T4		246	90'sBig T2		306	CR78 HH	
190	18"Fiber T4R	*P	247	90'sBig T3		307	TR808 HH	
191	12"Maple T1		248	90'sBig T4		308	TR909 HH	
192	12"Maple T1R	*P	249	90'sPower T1		309	Tekno HH	
193	14"Maple T2		250	90'sPower T2		310	Elec HH	
194	14"Maple T2R	*P	251	90'sPower T3		Plato Crash		
195	16"Maple T3		252	90'sPower T4		311	16"DarK CrBw	
196	16"Maple T3R	*P	253	OctaTom C Hi		312	16"DarK CrEg	*I
197	18"Maple T4		254	OctaTom B		313	16"Thin CrBw	
198	18"Maple T4R	*P	255	OctaTom A		314	16"Thin CrEg	*I
199	12"Oak T1		256	OctaTom G		315	16"PaperCrBw	
200	12"Oak T1R	*P	257	OctaTom F		316	16"PaperCrEg	*I
201	14"Oak T2		258	OctaTom E		317	16"FsPwrCrBw	
202	14"Oak T2R	*P	259	OctaTom D		318	16"FsPwrCrEg	*I
203	16"Oak T3		260	OctaTom C		319	18"PowerCrBw	
204	16"Oak T3R	*P	261	Mallet T1		320	18"PowerCrEg	*I
205	18"Oak T4		262	Mallet T2		321	18"Med CrBw	
206	18"Oak T4R	*P	263	Mallet T3		322	18"Med CrEg	*I
			264	Mallet T4		323	19"NY CrBw	
			265	Brush T1		324	19"NY CrEg	*I
			266	Brush T2		325	18"Fast CrBw	
			267	Brush T3		326	18"Fast CrEg	*I
			268	Brush T4		327	18"Fast CrBl	
						328	Brush Cr	
						329	Brush CrEg	*I
						330	Mallet Cr	*I

Lista de Instrumentos de Percusión

Nº	Nombre	Comentario	Nº	Nombre	Comentario	Nº	Nombre	Comentario
Plato Splash			Percusión			451	Timpani C	
331	6" Splash SpBw		384	Bongo Hi		452	Timpani G	
332	6" Splash SpEg		385	Bongo HiSlap		453	ConcertBD	
333	8" Thin SpBw		386	Bongo Lo		454	ConcertBD Mt	
334	8" Thin SpEg		387	Bongo LoSlap		455	HandCymbal	
335	8" Bell SpBw		388	Conga Hi		456	HandCymbalMt	
336	8" Bell SpEg		389	Conga HiMute		457	Triangle	
337	8" Open SpBw		390	Conga HiSlap		458	TriangleCls	
338	8" Open SpEg		391	Conga Lo		459	Triangle2	
339	10" Med SpBw		392	Conga LoMute		460	Triangle2Cls	
340	10" Med SpEg		393	Cajon Bass		461	Crotale	
Plato Chino			394	Cajon Mute		462	BellTree	
341	12" PgyBack		395	Cajon Slap		463	SleighBell	
342	12" PgyBackEg	*I	396	Cowbell Hi		464	TreeChimes	
343	16" Swish		397	Cowbell Lo		465	ThaiGong	
344	16" Swish Eg	*I	398	Cowbell Mute		466	TinyGong	
345	18" CB Low		399	CowbellMambo		467	Gong	
346	18" CB Low Eg	*I	400	Claves		468	OrchestraHit	
347	20" U-China	*I	401	SquareBlock		469	SnareRoll	
348	China PgBack	*I	402	Block Hi		470	ConcertSnare	
349	Crash PgBack	*I	403	Block Lo		471	SteelDrum	
Plato Ride			404	Maracas		472	Celesta	
350	18" PRideRd	*P	405	Caxixi		473	Glockenspiel	
351	18" PRideRdB1		406	Shaker		474	Kalimba	
352	18" PRideRdEg	*I	407	Tambourine1		475	Marimba	
353	18" Bop Rd	*P	408	Tambourine2		476	TubularBell	
354	18" Bop RdB1		409	Tambourine3		477	Vibraphone	
355	18" Bop RdEg	*I	410	Guiro Long		478	Xylophone	
356	20" HeavyRd	*P	411	Guiro Short		Percusión Analógica		
357	20" HeavyRdB1		412	Timbale Hi		479	CR78Cowbell	
358	20" HeavyRdEg	*I	413	Timbale HiRm		480	CR78Guiro	
359	20" Med Rd	*P	414	Timbale Lo		481	CR78Maracas	
360	20" Med RdB1		415	TimbalePaila		482	CR78MtlBeat	
361	20" Med RdEg	*I	416	Agogo Hi		483	CR78Tamb	
362	20" TurkeyRd	*P	417	Agogo Lo		484	TR808Clap	
363	20" TurkeyRdB1		418	Cabasa		485	TR808Claves	
364	20" TurkeyRdEg	*I	419	Cuica Hi		486	TR808Cowbell	
365	19" NY Rd	*P	420	Cuica Lo		487	TR808Maracas	
366	19" NY RdB1		421	Cuica Acc		488	TR808XStick	
367	19" NY RdEg	*I	422	Pandeiro		489	TR909Clap	
368	20" Lite Rd	*P	423	PandeiroMute		SFX		
369	20" Lite RdB1		424	PandeiroSlap		490	Hi-Q	
370	20" Lite RdEg	*I	425	Surdo Hi		491	Poa	
371	22" CleanRd	*P	426	Surdo HiMute		492	Pyon	
372	22" CleanRdB1		427	Surdo Lo		493	Picoon	
373	22" CleanRdEg	*I	428	Surdo LoMute		494	Byon	
374	18" FormuRd	*P	429	Whistle		495	Kyun	
375	18" FormuRdB1		430	WhistleShort		496	Psyun	
376	18" FormuRdEg	*I	431	VibraSlap		497	Boom	
377	20" Bell Rd	*P	432	Tabla Na		498	SuperLow	
378	20" Bell RdB1		433	Tabla Te		499	TimeWarp1	
379	20" Bell RdEg	*I	434	Tabla Ti		500	TimeWarp2	
380	Brush Rd		435	Tabla Tin		501	Transform1	
381	Brush RdEg		436	Tabla Tun		502	Transform2	
382	Mallet1 Rd	*I	437	Baya Ge		503	Transform3	
383	Mallet2 Rd	*I	438	Baya Gin		504	Tekno FX1	
			439	Baya Ka		505	Tekno FX2	
			440	Baya Slide		506	Tekno FX3	
			441	PotDrum		507	Ring FX	
			442	PotDrum Acc		508	Drop Out	
			443	PotDrum Mute		509	LaserGun	
			444	Djembe Tone		510	Spiral	
			445	Djembe Slap		511	Emergency	
			446	Djembe Bass		512	Wonderer	
			447	TalkingDr				
			448	TalkingDr Up				
			449	Castanet				
			450	WoodBlock				

Nº Nombre Comentario

Instrumentos Adicionales

513	Click
514	Beep
515	Sticks
516	Sticks2
517	MetroBell
518	MetroClick
519	FingerSnaps
520	Clap
521	R8Slap
522	Motor
523	Engine
524	Glass
525	Burt
526	Boing1
527	Boing2
528	Bounce
529	VerbyHit
530	AfroStomp
531	Bomb!
532	TuningTom
533	ReverseCrash
534	ReverseChina
535	PhaseCrash
536	PhaseRide
537	Scratch1
538	Scratch2
539	Scratch3
540	Scratch4
541	TapeStop
542	TapeRewind
543	Voice OK
544	Voice Yeah

Acerca de los Comentarios

*P (Posición):

Puede obtener varios cambios en el timbre en relación con el punto en que golpea el pad con la baqueta. En los sonidos de aro, puede obtener variaciones en el sonido variando la porción de la baqueta que entra en contacto con el parche.

*I (Intervalo):

Puede obtener ataques ininterrumpidos ejecutando redobles o golpes continuos con baquetas.

*X (XStick):

Al ajustar el interruptor Cross Stick Switch en ON, podrá utilizar ambas técnicas "Rim Shot" y "Cross Stick" en el aro.

*BRUSH:

Puede utilizar la técnica "Brush Sweep."

Acerca de los instrumentos Caja/Tom

La última letra de cada instrumento indica el sonido del golpe de parche o del golpe de aro.

(Ejemplo)

S:	sonido de parche de Caja
SR:	sonido de aro de Caja
T1:	sonido de parche de Tom 1
T1R:	sonido de aro de Tom 1

Acerca de los Platos

La última letra del nombre de cada instrumento indica el sonido de golpe de superficie media, golpe de canto o golpe de campana.

(Ejemplo)

HH:	superficie media del charles
HHEg:	canto del charles
CrBw:	superficie media del plato crash
CrEg:	canto del plato crash
Rd:	superficie media del plato ride
RdBl:	campana del plato ride
RdEg:	canto del plato ride

* *Damos nuestro agradecimiento a Spectrasonics.*

Copyright

Cuando Vd. adquiere el módulo de sonidos de percusión TD-12 de un distribuidor autorizado de Roland, Roland Corporation le concede una licencia de los sonidos incorporados en dicho aparato para su uso comercial en la producción de música, en actuaciones públicas, actuaciones difundidas por radio/televisión, etc. Los sonidos no se los venden a Vd.

Vd. puede utilizar cualquiera de los sonidos incorporados tanto en grabaciones comerciales como no comerciales sin pagar derechos de licencia adicionales. No obstante, debe observar estrictamente las siguientes normas en cualquier grabación musical que utilice material procedente del TD-12.

La reproducción o duplicación de cualquier sonido incorporado en el TD-12, tal como se encuentra en este módulo de sonido o reformateándolo, mezclándolo, filtrándolo, resintetizándolo, procesándolo o editándolo de cualquier otra manera para utilizarlo en otro producto o para la reventa, está estrictamente prohibido sin el permiso expreso por escrito de Roland. Toda entrega, trueque, préstamo, alquiler, reedición, redistribución o reventa de los sonidos incorporados en el TD-12 está expresamente prohibido.

Hablando claramente: Sea creativo en su aplicación de los sonidos del TD-12 y limite su uso al uso propio de Vd. NO LOS COPIE.

Lista de Sets de Percusión Preset

Set de Percusión

Kit de Percusión

	1. Latin Toys	2. Indian Perc	3. African Perc	4. Salsa	5. SFX	6-8. User	Kit de Percusión	
	1. Latin Toys						6-8. User	
	2. Indian Perc							
	3. African Perc							
	4. Salsa							
	5. SFX							
	6-8. User							
Note No.							Kits 1-50	
C-1	0	Bass Gliss	Bass Gliss	Bass Gliss	Off	Off	Bass Gliss	
	1	GuitarScrtch	GuitarScrtch	GuitarScrtch	Off	Off	GuitarScrtch	
	2	WahGt1 Down	WahGt1 Down	WahGt1 Down	Off	Off	WahGt1 Down	
	3	WahGt1 Up	WahGt1 Up	WahGt1 Up	Off	Off	WahGt1 Up	
	4	WahGt2 Down	WahGt2 Down	WahGt2 Down	Off	Off	WahGt2 Down	
	5	WahGt2 Up	WahGt2 Up	WahGt2 Up	Off	Off	WahGt2 Up	
	6	CR78Guiro	CR78Guiro	CR78Guiro	Off	Off	CR78Guiro	
	7	CR78Tamb	CR78Tamb	CR78Tamb	Off	Off	CR78Tamb	
	8	TR808Clap	TR808Clap	TR808Clap	Off	Off	TR808Clap	
	9	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Off	Off	TR808Cowbell	
	10	TR808Maracas	TR808Maracas	TR808Maracas	Off	Off	TR808Maracas	
	11	TR909Clap	TR909Clap	TR909Clap	Off	Off	TR909Clap	
C0	12	Hi-Q	Hi-Q	Hi-Q	Off	Off	Hi-Q	
	13	R8Slap	R8Slap	R8Slap	Off	Off	R8Slap	
	14	Scratch2	Scratch2	Scratch2	Off	Off	Scratch2	
	15	Scratch3	Scratch3	Scratch3	Off	Off	Scratch3	
	16	Sticks	Sticks	Sticks	Off	Off	Sticks	
	17	Click	Click	Click	Off	Off	Click	
	18	MetroClick	MetroClick	MetroClick	Off	Off	MetroClick	
	19	MetroBell	MetroBell	MetroBell	Off	Off	MetroBell	
	20	Clap	Clap	Clap	Off	Off	Clap	
	21	VibraSlap	VibraSlap	VibraSlap	Off	Off	VibraSlap	
	22	SquareBlock	TriangleCls	Cabasa	Bongo Hi	Off	Off	
	23	Off	Off	Off	Bongo HiSlap	Off	Off	
C1	24	Beep	Beep	Beep	Bongo Lo	Hi-Q	Beep	
	25	Crotale	ThaiGong	Kalimba	Bongo LoSlap	Poa	Off	
	26	SquareBlock	Triangle	Cabasa	Cabasa	Pyon	Off	
	27	Conga Lo	Baya Ge	Triangle2	Conga HiMute	Picoon	Off	
	28	Conga LoMute	Baya Slide	Triangle2Cls	Conga HiSlap	Byon	Off	
	29	Guiro Short	TinyGong	VibraSlap	Conga Lo	Kyun	Off	
	30	Guiro Long	Gong	AfroStomp	Conga LoMute	Psyun	Off	
	31	Cuica Hi	PotDrum	Block Hi	Cajon Bass	Boom	Sticks	
	32	Cuica Lo	PotDrum Acc	Block Lo	Cajon Mute	SuperLow	Click	
	33	Cowbell Hi	Tambourine2	Tambourine2	Cajon Slap	TimeWarp1	MetroClick	
	34	Cowbell Lo	Tambourine3	Tambourine3	Cowbell Hi	TimeWarp2	MetroBell	
	35	CowbellMambo	PotDrum	Djembe Bass	Cowbell Lo	Transform1	Off	
C2	36	Cowbell Mute	Baya Ge	Djembe Bass	CowbellMambo	Transform2	Off	
	37	PandeiroSlap	Tabla Tin	Djembe Slap	CowbellMambo	Transform3	Off	
	38	PandeiroMute	Tabla Na	Djembe Tone	Pandeiro	Tekno FX1	Off	
	39	Conga LoMute	Baya Slide	PotDrum Acc	Surdo LoMute	Tekno FX2	18" Birch T4R	
	40	PandeiroSlap	Tabla Tin	Djembe Slap	PandeiroSlap	Tekno FX3	Off	
	41	Conga Lo	Baya Ge	PotDrum Mute	Surdo Lo	Ring FX	18" Birch T4	
	42	Claves	TriangleCls	Caxixi	Maracas	Drop Out	Off	
	43	Conga Hi	Baya Gin	PotDrum	Surdo Hi	LaserGun	Off	
	44	Claves	TriangleCls	Caxixi	Shaker	Spiral	Off	
	45	Bongo Lo	Tabla Tun	TalkingDr	Timbale Lo	Emergency	Off	
	46	Claves	Triangle	Caxixi	Shaker	Wonderer	Off	
	47	Bongo LoSlap	FingerSnaps	TalkingDr Up	TimbalePaila	Click	Off	
C3	48	Bongo Hi	Tabla Ti	TalkingDr	Timbale Hi	Beep	Off	
	49	TriangleCls	Crotale	SleighBell	Guiro Short	Sticks	Off	
	50	Bongo HiSlap	Tabla Te	TalkingDr Up	Timbale HiRm	Sticks2	Off	
	51	SleighBell	ThaiGong	Kalimba	WhistleShort	MetroBell	Off	
	52	Agogo Lo	TreeChimes	Cowbell Lo	Cuica Lo	MetroClick	Off	
	53	Cowbell Hi	ThaiGong	Kalimba	VibraSlap	FingerSnaps	Off	
	54	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Agogo Hi	Clap	Tambourine1	
	55	Triangle	TreeChimes	TreeChimes	Guiro Long	R8Slap	Off	
	56	Cowbell Mute	Cowbell Mute	Cowbell Mute	Cabasa	Motor	Cowbell Mute	
	57	Agogo Hi	Crotale	Cowbell Hi	Cuica Hi	Engine	Off	
	58	Conga HiMute	Baya Ka	PotDrum Acc	Surdo HiMute	Glass	Off	
	59	TreeChimes	ThaiGong	Kalimba	Whistle	Burt	Off	

- Puede guardar hasta ocho sets de percusión.
 - Puede cambiar los instrumentos utilizados en cada set de percusión.
- Para detalles, vea **Ajustes de los Sets de Percusión** (p. 57)

Lista de Sets de Percusión Preset

	Nº de Nota	1. Latin Toys	2. Indian Perc	3. African Perc	4. Salsa	5. SFX	6-8. User	
								(5) Tom3 Rim
								(10) Ride-Edge Rim
								Drum Kit 1-50
								(Trigger Inputs)
C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Pandeiro	Boing1	Bongo Hi	-
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	PandeiroMute	Boing2	Bongo Lo	-
	62	Conga Hi	Conga Hi	Conga Hi	PandeiroSlap	Bounce	Conga Hi	-
	63	Conga HiSlap	Conga HiSlap	Conga HiSlap	Surdo Hi	VerbyHit	Conga HiSlap	-
	64	Conga Lo	Conga Lo	Conga Lo	Surdo HiMute	AfroStomp	Conga Lo	-
	65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Surdo Lo	Bomb!	Timbale Hi	-
	66	Timbale Lo	Timbale Lo	Timbale Lo	Surdo LoMute	TuningTom	Timbale Lo	-
	67	Agogo Hi	Agogo Hi	Agogo Hi	Whistle	ReverseCrash	Agogo Hi	-
	68	Agogo Lo	Agogo Lo	Agogo Lo	WhistleShort	ReverseChina	Agogo Lo	-
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	VibraSlap	PhaseCrash	Cabasa	-
	70	Maracas	Maracas	Maracas	Tabla Na	PhaseRide	Maracas	-
	71	WhistleShort	WhistleShort	WhistleShort	Tabla Te	Scratch1	WhistleShort	-
	72	Whistle	Whistle	Whistle	Tabla Ti	Scratch2	Whistle	-
C5	73	Guiro Short	Guiro Short	Guiro Short	Tabla Tin	Scratch3	Guiro Short	-
	74	Guiro Long	Guiro Long	Guiro Long	Tabla Tun	Scratch4	Guiro Long	-
	75	Claves	Claves	Claves	Baya Ge	TapeStop	Claves	-
	76	Block Hi	Block Hi	Block Hi	Baya Gin	TapeRewind	Block Hi	-
	77	Block Lo	Block Lo	Block Lo	Baya Ka	Voice OK	Block Lo	-
	78	Cuica Hi	Cuica Hi	Cuica Hi	Baya Slide	Voice Yeah	Cuica Hi	-
	79	Cuica Lo	Cuica Lo	Cuica Lo	PotDrum	Vocoder1	Cuica Lo	-
	80	TriangleCls	TriangleCls	TriangleCls	PotDrum Acc	Vocoder2	TriangleCls	-
	81	Triangle	Triangle	Triangle	PotDrum Mute	TeknoHit	Triangle	-
	82	Shaker	Shaker	Shaker	Djembe Tone	PhillyHit	Shaker	-
	83	SleighBell	SleighBell	SleighBell	Djembe Slap	FunkHit	SleighBell	-
C6	84	BellTree	BellTree	BellTree	Djembe Bass	Bass Gliss	BellTree	-
	85	Castanet	Castanet	Castanet	TalkingDr	Guitar Gliss	Castanet	-
	86	Surdo LoMute	Surdo LoMute	Surdo LoMute	TalkingDr Up	GuitarScrtrch	Surdo LoMute	-
	87	Surdo Lo	Surdo Lo	Surdo Lo	Castanet	CutGt Down	Surdo Lo	-
	88	Bongo HiSlap	Bongo HiSlap	Bongo HiSlap	WoodBlock	CutGt Up	Bongo HiSlap	-
	89	Bongo LoSlap	Bongo LoSlap	Bongo LoSlap	Timpani C	WahGt1 Down	Bongo LoSlap	-
	90	Conga HiMute	Conga HiMute	Conga HiMute	Timpani G	WahGt1 Up	Conga HiMute	-
	91	Conga LoMute	Conga LoMute	Conga LoMute	ConcertBD	WahGt2 Down	Conga LoMute	-
	92	PandeiroMute	PandeiroMute	PandeiroMute	ConcertBD Mt	WahGt2 Up	PandeiroMute	-
	93	Pandeiro	Pandeiro	Pandeiro	HandCymbal	Sine 440Hz	Pandeiro	-
	94	PandeiroSlap	PandeiroSlap	PandeiroSlap	HandCymbalMt	For PadCheck	PandeiroSlap	-
	95	TreeChimes	TreeChimes	TreeChimes	Triangle	Off	TreeChimes	-
C7	96	Crotale	Crotale	Crotale	TriangleCls	Off	Crotale	-
	97	Gong	Gong	Gong	Triangle2	Off	Gong	-
	98	Cajon Bass	Cajon Bass	Cajon Bass	Triangle2Cls	Off	Cajon Bass	-
	99	Cajon Mute	Cajon Mute	Cajon Mute	Crotale	Off	Cajon Mute	-
	100	Cajon Slap	Cajon Slap	Cajon Slap	BellTree	Off	Cajon Slap	-
	101	CowbellMambo	CowbellMambo	CowbellMambo	SleighBell	Off	CowbellMambo	-
	102	SquareBlock	SquareBlock	SquareBlock	TreeChimes	Off	SquareBlock	-
	103	Caxixi	Caxixi	Caxixi	ThaiGong	Off	Caxixi	-
	104	Timbale HiRm	Timbale HiRm	Timbale HiRm	TinyGong	Off	Timbale HiRm	-
	105	TimbalePaila	TimbalePaila	TimbalePaila	Gong	Off	TimbalePaila	-
	106	Cuica Acc	Cuica Acc	Cuica Acc	OrchestraHit	Off	Cuica Acc	-
	107	Surdo Hi	Surdo Hi	Surdo Hi	SnareRoll	Off	Surdo Hi	-
	108	Surdo HiMute	Surdo HiMute	Surdo HiMute	ConcertSnare	Off	Surdo HiMute	-
C8	109	PotDrum	PotDrum	PotDrum	SteelDrum	Off	PotDrum	-
	110	PotDrum Acc	PotDrum Acc	PotDrum Acc	Celesta	Off	PotDrum Acc	-
	111	PotDrum Mute	PotDrum Mute	PotDrum Mute	Glockenspiel	Off	PotDrum Mute	-
	112	Djembe Tone	Djembe Tone	Djembe Tone	Kalimba	Off	Djembe Tone	-
	113	Djembe Slap	Djembe Slap	Djembe Slap	Marimba	Off	Djembe Slap	-
	114	Djembe Bass	Djembe Bass	Djembe Bass	TubularBell	Off	Djembe Bass	-
	115	TalkingDr	TalkingDr	TalkingDr	Vibraphone	Off	TalkingDr	-
	116	TalkingDr Up	TalkingDr Up	TalkingDr	Xylophone	Off	TalkingDr Up	-
	117	Tabla Na	Tabla Na	Tabla Na	CR78Cowbell	Off	Tabla Na	-
	118	Tabla Te	Tabla Te	Tabla Te	CR78Guiro	Off	Tabla Te	-
	119	Tabla Ti	Tabla Ti	Tabla Ti	CR78Maracas	Off	Tabla Ti	-
C9	120	Tabla Tun	Tabla Tun	Tabla Tun	CR78MtlBeat	Off	Tabla Tun	-
	121	Baya Ge	Baya Ge	Baya Ge	CR78Tamb	Off	Baya Ge	-
	122	Baya Gin	Baya Gin	Baya Gin	TR808Clap	Off	Baya Gin	-
	123	Baya Ka	Baya Ka	Baya Ka	TR808Claves	Off	Baya Ka	-
	124	Baya Slide	Baya Slide	Baya Slide	TR808Cowbell	Off	Baya Slide	-
	125	Tambourine2	ConcertBD	AfroStomp	TR808Maracas	Off	ConcertBD	-
	126	6" SplazhSpEg	HandCymbal	HandCymbal	TR808XStick	Off	HandCymbal	-
	127	Off	Off	Off	TR909Clap	Off	Off	--

Lista de Instrumentos de Acompañamiento

PC CC0 Nombre VOCES

PIANO

1	0	PIANO 1	1
	8	PIANO 1W	2
	16	PIANO 1D	1
2	0	PIANO 2	1
	8	PIANO 2W	2
3	0	PIANO 3	1
	8	PIANO 3W	2
4	0	HONKY-TONK	2
	8	HONKY-TONK W	2

E. PIANO

5	0	E.PIANO 1	1
	8	DETUNED EP 1	2
	24	60'S E.PIANO	1
	64	FM+SA EP	2
	65	HARD RHODES	2
6	0	E.PIANO 2	2
	64	BRIGHT FM EP	2

CLAVI

7	0	HARPSICHORD	1
	8	COUPLED HPS.	2
	16	HARPSI.W	2
	24	HARPSI.O	2
8	0	CLAV.	1
	64	FUNK CLAV.	2

CHROMATIC PERCUSSION

9	0	CELESTA	1
10	0	GLOCKENSPIEL	1
11	0	MUSIC BOX	1
12	0	VIBRAPHONE	1
	8	VIB.W	2
13	0	MARIMBA	1
14	0	XYLOPHONE	1
15	0	TUBULAR-BELL	1
	8	CHURCH BELL	1
	9	CARILLON	1
16	0	SANTUR	1

ORGAN

17	0	ORGAN 1	1
	8	DETUNED OR.1	2
	16	60'S ORGAN 1	1
	32	ORGAN 4	2
	64	SC88 ORGAN 4	1
	65	EVEN BAR	2
18	0	ORGAN 2	1
	8	DETUNED OR.2	2
	32	ORGAN 5	2

19	0	ORGAN 3	2
20	0	CHURCH ORG.1	1
	8	CHURCH ORG.2	2
	16	CHURCH ORG.3	2

21	0	REED ORGAN	1
22	0	ACCORDION FR	2
	8	ACCORDION IT	2

23	0	HARMONICA	1
24	0	BANDONEON	2

GUITAR

25	0	NYLON-STR.GT	1
26	0	STEEL-STR.GT	1
	8	12-STR.GT	2
	64	NYLON+STEEL	2

27	0	JAZZ GT.	1
	8	HAWAIIAN GT.	1

28	0	CLEAN GT.	1
	8	CHORUS GT.	2

29	0	MUTED GT.	1
	64	MUTED GT.2	2
	65	POP GT.	1
	66	FUNK GT.	1 *
	67	FUNK GT.2	1 *

30	0	OVERDRIVE GT	1
	64	FDBK.ODRV.GT	2

31	0	DISTORTIONGT	1
	8	FEEDBACK GT.	2
	64	HEAVY GT.	1
	65	FDBK. HVY.GT	2
	66	MUTED DIS.GT	1
	67	ROCK RHYTHM	2

32	0	GT.HARMONICS	1
	8	GT.FEEDBACK	1

*: VELOCITY SWITCH
The tone switches at velocity 116.

BASS

33	0	ACOUSTIC BS.	2
	64	ELCTRC.AC.BS	2

34	0	FINGERED BS.	1
	64	FUNK BASS	2
	65	REGGAE BASS	2

35	0	PICKED BS.	1
	64	MUTE PICKBS1	1
	65	MUTE PICKBS2	1

36	0	FRETLESS BS.	1
----	---	--------------	---

37	0	SLAP BASS 1	1
	64	SLAP BASS 3	1
	65	RESO SLAP	1
	66	SLAP BASS 4	1

38	0	SLAP BASS 2	1
----	---	-------------	---

SYN. BASS

39	0	SYNTH BASS 1	1
	1	SYNTHBASS101	1
	8	SYNTH BASS 3	1
	64	TB33 BS 1	1
	65	TB33 BS 2	1
	66	TB33 BS 3	1
40	0	SYNTH BASS 2	2
	16	RUBBER BASS	2
	64	SH101 BS 1	1
	65	SH101 BS 2	1
	66	SH101 BS 3	1
	67	MODULAR BASS	2

ORCHESTRA

41	0	VIOLIN	1
	8	SLOW VIOLIN	1
42	0	VIOLA	1
43	0	CELLO	1
44	0	CONTRABASS	1
45	0	TREMOLO STR	1
46	0	PIZZICATOSTR	1
47	0	HARP	1
48	0	TIMPANI	1

STRINGS

49	0	STRINGS	1
	8	ORCHESTRA	2
50	0	SLOW STRINGS	1
51	0	SYN.STRINGS1	1
	8	SYN.STRINGS3	2
	64	SYN.STRINGS4	2
	65	OB STRINGS	2
52	0	SYN.STRINGS2	2
53	0	CHOIR AAHS	1
	32	CHOIR AAHS 2	1

54	0	VOICE OOHS	1
55	0	SYNVOX	1
56	0	ORCHESTRAHIT	2

BRASS

57	0	TRUMPET	1
58	0	TROMBONE	1
	1	TROMBONE 2	2
59	0	TUBA	1
60	0	MUTEDTRUMPET	1
61	0	FRENCH HORN	2
	1	FR.HORN 2	2
62	0	BRASS 1	1
	8	BRASS 2	2

SYN. BRASS

63	0	SYNTH BRASS1	2
	8	SYNTH BRASS3	2
	16	ANALOGBRASS1	2
	64	SYNTH BRASS5	2
	65	POLY BRASS	2
	66	QUACK BRASS	2
	67	OCTAVE BRASS	2
64	0	SYNTH BRASS2	2
	8	SYNTH BRASS4	1
	16	ANALOGBRASS2	2
	64	SOFT BRASS	2
	65	VELO BRASS 1	2
	66	VELO BRASS 2	2

REED

65	0	SOPRANO SAX	1
66	0	ALTO SAX	1
67	0	TENOR SAX	1
68	0	BARITONE SAX	1
69	0	OBOE	1
70	0	ENGLISH HORN	1
71	0	BASSOON	1
72	0	CLARINET	1

PIPE

73	0	PICCOLO	1
74	0	FLUTE	1
75	0	RECORDER	1
76	0	PAN FLUTE	1
77	0	BOTTLE BLOW	2
78	0	SHAKUHACHI	2
79	0	WHISTLE	1
80	0	OCARINA	1

SYN. LEAD

81	0	SQUARE WAVE	2
	1	SQUARE	1
	8	SINE WAVE	1
82	0	SAW WAVE	2
	1	SAW	1
	8	DOCTOR SOLO	2
	64	BIG LEAD	2
	65	WASPY SYNTH	2
83	0	SYN.CALLIOPE	2
84	0	CHIFFER LEAD	2
85	0	CHARANG	2
	64	DIST. LEAD 1	2
	65	DIST. LEAD 2	2
	66	FUNK LEAD	2
86	0	SOLO VOX	2
87	0	5TH SAW WAVE	2
	64	BIG FIVES	2
88	0	BASS & LEAD	2

64	BIG & RAW	2
65	FAT & PERKY	2

SYN. PAD

89	0	FANTASIA	2
90	0	WARM PAD	1
	64	THICK PAD	2
	65	HORN PAD	2
91	0	POLYSYNTH	2
	64	80'S POLYSYN	2
92	0	SPACE VOICE	1
93	0	BOWED GLASS	2
94	0	METAL PAD	2
	64	PANNER PAD	2
95	0	HALO PAD	2
96	0	SWEEP PAD	1
	64	POLAR PAD	1
	65	CONVERGE	1

SYN. SFX

97	0	ICE RAIN	2
98	0	SOUNDTRACK	2
	64	ANCESTRAL	2
	65	PROLOGUE	2
99	0	CRYSTAL	2
	1	SYN MALLET	1
100	0	ATMOSPHERE	2
101	0	BRIGHTNESS	2
102	0	GOBLIN	2
103	0	ECHO DROPS	1
	1	ECHO BELL	2
	2	ECHO PAN	2
	64	ECHO PAN 2	2
	65	BIG PANNER	2
	66	RESO PANNER	2
104	0	STAR THEME	2

ETHNIC MISC

105	0	SITAR	1
	1	SITAR 2	2
106	0	BANJO	1
107	0	SHAMISEN	1
108	0	KOTO	1
	8	TAISHO KOTO	2
109	0	KALIMBA	1
110	0	BAGPIPE	1
111	0	FIDDLE	1
112	0	SHANAI	1

PERCUSSIVE

113	0	TINKLE BELL	1
114	0	AGOGO	1
115	0	STEEL DRUMS	1

116	0	WOODBLOCK	1
	8	CASTANETS	1

117	0	TAIKO	1
	8	CONCERT BD	1

118	0	MELO. TOM 1	1
	8	MELO. TOM 2	1

119	0	SYNTH DRUM	1
	8	808 TOM	1
	9	ELEC PERC.	1

120	0	REVERSE CYM.	1
-----	---	--------------	---

GUITAR BASS FX

121	0	GT.FRETNOISE	1
	1	GT.CUT NOISE	1
	64	WAH BRUSH GT	1
	65	GT. SLIDE	1
	66	GT. SCRATCH	1
	67	BASS SLIDE	1

SFX

122	0	BREATH NOISE	1
	1	FL.KEY CLICK	1

123	0	SEASHORE	1
	1	RAIN	1
	2	THUNDER	1
	3	WIND	1
	5	BUBBLE	2

124	0	BIRD	2
	1	DOG	1
	3	BIRD 2	1

125	0	TELEPHONE 1	1
	1	TELEPHONE 2	1
	3	DOOR	1
	5	WIND CHIMES	2

126	0	HELICOPTER	1
	2	CAR-STOP	1
	9	BURST NOISE	2
	64	SPACE TRI.	1

127	0	APPLAUSE	2
	3	PUNCH	1

128	0	GUN SHOT	1
	2	LASERGUN	1
	3	EXPLOSION	2

PC: Número de Programa
(Número del Instrumento)

CC0: Valor del número de
cambio de control 0

VOCES: Número de Voces

* Para cambiar de instrumento en el aparato MIDI externo, envíe "0" en CC32# (Selección de Banco de Cambio de Control) desde el aparato externo al TD-12.

* El valor del CC32# (Selección de Banco de Cambio de Control) transmitido por el TD-12 siempre es "0."

Tabla de MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O 9nH, v = 1-127 O 8nH, v = 64	O O *4	
After Touch	Key's Channel's	O *3 X	O *3 X	
Pitch Bend		X	O *4	
Control Change	0, 32	O	O *4	Bank Select
	1	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Modulation
	2	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Breath Controller
	4	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Foot Controller
	6, 38	X	O *4	Data Entry
	7	X	O	Volume
	10	X	O *4	Panpot
	11	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Expression
	16-19	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	General Purpose Controller 1-4
	64	X	O *4	Hold 1
91	X	O *4	Effects 1 (Reverb Send Level)	
100, 101	X	O *4	RPN LSB, MSB	
Program Change	: True Number	O 0-127 *5 *****	O 0-127 *5 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	O X	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123-127) O O X	
Puntos de Interés		*1 Uno está seleccionado como posición del golpe. *2 Uno está seleccionado como pedal del charles. *3 Sólo la parte de percusión. *4 Sólo la parte de acompañamiento. *5 O X están disponibles.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Tabla de MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Modo	Default Messages Altered	Modo 3 X *****	Modo 3 X *****	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O 9nH, v = 1-127 O 8nH, v = 64	O O	
After Touch	Key's Channel's	O *3 X	O *3 X	
Pitch Bend		O *4	O *4	
Control Change	0, 32	O *6 *7	X	Bank Select
	1	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Modulation
	2	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Breath Controller
	4	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Foot Controller
	6, 38	O *4 *6 *7	X	Data Entry
	7	O *6 *7 *10	X	Volume
	10	O *4 *6 *7	X	Panpot
	11	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Expression
	16-19	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 General Purpose Controller 1-4
	64	O *4	O	*4 Hold 1
91	O *4 *6 *7	X	Effects 1 (Reverb Send Level)	
100, 101	O *4 *6 *7	X	RPN LSB, MSB	
Program Change :	True Number	O 0-127 *5 *6 *7 *****	X	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	Only reception/transmission of Bulk Data.
System Common :	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time :	Clock Commands	O O	O *8 O *9	
Aux Messages :	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	X X X X X X	O O X O (123-127) X X	
Puntos de Interés	<p>*1 Se selecciona Uno como posición del golpe. *7 Se transmite al modificarlo. *2 Se selecciona uno como pedal de charles. *8 Recibe si Sync Modo se ajusta en "EXTERNAL" o "AUTO." *3 Sólo la parte de percusión. *9 Recibe si Sync Modo se ajusta en "EXTERNAL," "AUTO," o "REMOTE." *4 Sólo la parte de acompañamiento. *10 Excepto la parte de percusión. *5 O X están disponibles. *6 Se transmite cuando se selecciona un patrón.</p>			

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Características Técnicas

TD-12: Módulo de Sonido de Percusión

Generador de Sonido

Modelado Variable de Instrumentos de Percusión

Polifonía Máxima

64 Voces

Instrumentos

Instrumentos de Percusión: 560 (172,161 variaciones)

Instrumentos de Acompañamiento: 262

Kits de Percusión

50

Cadenas de Kits de Percusión

16 cadenas (32 pasos por cadena)

Parámetros de Instrumento

V-EDIT (Bombo):

Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz

V-EDIT (Caja):

Shell Material, Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Strainer Adjustment

V-EDIT (Tom):

Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz

V-EDIT (Charles):

Cymbal Size, Fixed Hi-Hat

V-EDIT (Plato):

Cymbal Size, Sizzle Type, Sustain

EDIT:

Pitch, Decay

Parámetros del efecto Ambience

Room Type, Room Size, Wall Type, Mic Position, Room Shape

Parámetros de Mezclador

Volume, Pan, Minimum Volume, Output Assign

Tipos de Efecto

Ecuador de Pad (para cada pad)

Compresor de Pad (para cada pad)

Multiefectos: 5 tipos

Reverb (para la parte de acompañamiento)

Sets de Percusión

8

Secuenciador

Patrones del Usuario: 100

Patrones Preset: 150

Partes: 6

Tipo de Ejecución: Oneshot, Bucle, Tap

Tempo: 20–260

Resolución: 192 clics por negra

Método de Grabación: A Tiempo Real

Almacenamiento Máxima de Notas: aproximadamente. 20,000
Notas

Sonidos del "Clic" (metrónomo): 20

Pantalla

64 x 240 puntos (LCD gráfico retroiluminado)

7 segmentos, 3 caracteres (LED)

Indicador del Nivel del Disparador (LED)

Controladores

Deslizadores: 6

Botón Preview (velocidad: 3 pasos)

Conectores

Jack Trigger Input x 12
Jack Hi-Hat Control (VH-11, VH-12, FD-8)
Jacks Master Output (L/MONO, R): tipo fono de 1/4 pulgadas
Jack Direct Output x 8: tipo fono de 1/4 pulgadas
Jack Headphones: tipo fono de 1/4 pulgadas estéreo
Jack de entrada Mix: tipo fono de 1/4 pulgadas estéreo
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)
Entrada AC

Impedancia de Salida

1.0 k ohms

Alimentación

AC 115 V, AC 117V, AC220V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz)

Consumo

13 W

Dimensiones

260 (ancho) x 248 (hondo) x 108 (alto) mm

Peso

2.6 kg.

Accesorios

Manual del Usuario
Cable de Alimentación

Opciones

Pads (PD-8, PD-85, PD-105, PD-125)
Platos (CY-8, CY-12R/C, CY-14C, CY-15R)
Disparadores de Bombo (KD-7, KD-8, KD-85, KD-120)
Charles (VH-11, VH-12)
Pedal de Control de Charles (FD-8)
Soportes (MDS-12BK, MDS-20BK)
Soporte para Plato (MDY-10U)
Soporte para Pad (MDH-10U)

* También tiene a su disposición el documento separado "MIDI Implementado". Este documento proporciona detalles completos acerca de la manera en que MIDI ha sido implementado en esta unidad. Si requiere esta publicación (por ejemplo, si propone llevar a cabo programación a nivel de byte), contacte con el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado.

* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso.

Índice

Símbolos

+/- 14, 24

Numérico

3-WAY 50

A

Kit de Percusión Acústico 34
ADVANCE 50
AMB SEND LEVEL 39
Parámetro Amb Send Level 63
APPEND 68

B

Instrumento de Acompañamiento 94
Parte de Acompañamiento 59
BANK 44
BASIC 45
Golpe de Campana 23
Parámetro Bend Range 56
Esquema 100
Golpe de Arco 22–23
BR MIDI 38
BRUSH 32
Escobillas 38
Número de Nota de Escobillas 38
Parámetro Brush Switch 32
BULK 75
Volcado de Datos 75

C

Parámetro CC Max 46
Parámetro CC Resolution 46
CHAIN 13, 80–81
Canal 72
CHAR 32, 62, 81
CHINA 36
Técnica Choke (amortiguar) 23
Clic 25, 62–63, 76

Instrumentos de la Claqueta 63
Conexión 17–18, 78
Serie FD 48
VH-11 20, 47
VH-12 48
CONTROL 37, 76
COPY 13, 67, 70
COUNT 63
Función Count In Play 63
Función Count In Rec 63
CRASH 36
Técnica Cross Stick 22, 32, 38
crosstalk 49
CTRL 74
CURSOR 14
Cursor 24
Curva 45
CY-12R/C 22
Plato 22, 36

D

Tiempo de Caída 36
DELETE 32, 62, 69, 80–81
Canción de Autodemostración 27
Número de Identificación de Aparato 73
DIRECT OUT 15
Pantalla 13
Contraste de la Pantalla 26, 77
Instrumento de Percusión 88
DRUM KIT 14
Kit de Percusión 30, 32
Cadena de Kits de Percusión 80–81
Durante de función Play 63
Durante de Grabación 63

E

Golpe de Borde 22–23
EDIT 34, 58, 67
Editar 34
ERASE 68
Mensaje de Error 82
EXCHNG 70
EXIT 14

F

F RESET	79
Reajuste de Fábrica	28, 79
FADER	26
FIXED	35
Charles Fijo	35
Parámetro Foot Splash Sens	46
FUNC	31
Botón de Función	24
FX SW	32

G

Puerta	38
Tiempo de Puerta	38
GLOBAL	72
GROUP FADERS	14, 26, 39

H

H & R	33, 39–40, 42
HEAD	35
Golpe de Parche	22
Afinación del Parche	35
Tipo de Parche	35
Auriculares	18
HH MIDI	38
HH Note# Border	74
HI-HAT	35
Charles.....	20, 23, 38, 47–48
Tipo de Control de Charles	46
Parámetro Hit Pad Start	66

I

INSERT	32, 62, 80–81
INST	33
Inst	56, 63
Instrumento	
Percusión	33
Nombre del Instrumento	34, 56
Número del Instrumento.....	56
Intervalo	63

K

Desplazamiento de Tecla	56
KICK	35
KIT	14, 30
Parámetros de Kit	31
Tempo del Kit	31
KIT VOL	39
Volumen del Kit	31, 39

L

LCD	77
LED de pantalla	13
LIST	31, 34, 57
Control Local.....	73
LOOP	61, 66

M

Parámetro Mask Time	51
MASTER	14
MASTER OUT	15
Afinación General	56
Material	35
MEMORY	61
Parche de Malla	21
Mensaje	83
Metronomo	25, 62
MFX SEND LEVEL	39
MIDI	38, 72, 96
MIDI CH	72
Canal MIDI	65
MIDI IN	15
MIDI OUT/THRU	15
MIN VOL	39
Volumen Mínimo	39
MIX EDIT	39
MIX IN	14–15, 18, 76
MIXER	39, 59
MOUNT TYPE	49
MUFFLE	35
Amortiguación	35

N

NAME 32, 58, 62, 80–81
 Cancelación de Ruido 46
 N° de Nota 38
 Número de Nota 38, 92

O

Offset 20, 46–48
 ONESHOT 61
 Golpe de Aro Abierto..... 22
 Instrumentos Adicionales..... 36
 OUTPUT 76
 Salida 63
 Salida de Destino 76

P

Pad 17, 21–22
 Patrón de Pad 37
 PAD PTN 32
 PAD SW 76
 Tipo de Pad 44
 Parámetro PadPtn 37
 Parámetro PadPtn Master Sw 32
 Parámetro PadPtn Velocity 37
 Panorama 39, 63
 PART 56
 Parte 59
 PART PAN 59
 PART REVERB SEND LEVEL 59
 PART VOLUME 59
 Patrón 25, 54, 67
 PATTERN EDIT 67
 Duración del Patrón 60, 65
 PD-105 21–22
 PD-85 21–22
 PDLBEND 38
 Pedal 17
 Parámetro Pedal Bend Range 38
 Parámetro Pedal CC 74
 Volumen del Pedal de Charles 31, 39
 PERC 57
 Instrumento de Percusión 57–58
 Parte de Percusión 57
 Set de Percusión 57–58
 PHONES 14
 Afinación..... 36

Parámetro Play Type 61
 Método de Reproducción 61
 Método de Ejecución 22
 Parámetro Position Ctrl 38
 Detección Posicional 23
 POWER 15
 El Encendido 19
 Kit de Percusión Preset 28
 Patrón Preset 53
 Presión 23
 PREVIEW 14, 25, 55, 57, 77
 PROG 74
 Cambio de Programa 74

Q

Cuantificación 66
 Función Quick Play 61

R

Grabación a Tiempo Real 64
 REC 64
 Modo Rec 66
 Grabación 64–66
 Método de Grabación 66
 Ensayo 66
 REPLACE 66
 Parámetro Retrig Cancel 50
 Cancelación del Redisparador 50
 REVERB 59
 Reverb 59
 RIDE 36
 Parámetro Ride CC 74
 RIM 14, 50
 Ganancia del Aro 51
 Golpe de Aro 22
 Parámetro RimShot Adjust 51

S

SCAN 50
 Tiempo de Escaneo 50
 Sensibilidad 45
 SEQUENCER 14
 Secuenciador 53, 64
 SETUP 13, 60, 72

Golpe de Aro Poco Profundo	22
SHELL	35
Parámetro Shell Depth	35
SHIFT	14
Tamaño	35-36
Parámetro Sizzle Type	36
SNARE	35
Parámetro Snare Buzz	35
Parámetro Snare CC	74
Parámetro Soft Thru	72
SPACE	32, 62, 81
SPLASH	36
Soporte	16
Pieza de sujeción del soporte	16
paso	80
Parámetro Strainer Adj.	35
Sustain	36
Modo Sync	55

T

TAP	61
Parámetro Tap Ptn Mute Grp	37
Parámetro Tap Reset Time	61
TEMPO	31
Tempo	26, 55, 60, 65
Indicador del Tempo	62
Tensión	21
Umbral	45
Tiempo.....	59
Tipo de Compás	60, 63, 65
TIMESIG	63
TOM	35
Parámetro Toms CC	74
TRIG	14
TRIG LOCK	14, 33
TRIGGER	14, 44
Banco de Disparadores	44
Indicador del Disparador	13
TRIGGER INPUT	15
Tipo de Disparador	44
Afinación.....	56
Canal de Transmisión	38
Tx/Rx	72

U

Patrón del Usuario	53
--------------------------	----

V

VALUE	14, 24
Variación	56
V-EDIT	34
Curva de Velocidad	45
VERSION	77
VH-11	20, 23, 47
VH-12	23, 48
V-LINK	61, 78
Número de Identificación de Aparato V-LINK	78
V-LINK MIDI Ch	78
VOLUME	31
Volumen	39

X

XSTICK	32
Nº de Nota XStick.....	38
Parámetro XStick Thrshld	51
Parámetro XStick Volume	31, 39
XTALK	49
XTALK CANCEL	49
XTALK GROUP	49

APUNTES

Contiene Pilas de Litio**ADVARSEL!**

Lithiumbatteri - Eksplosjonsfare ved feilagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

PRECAUCIÓN

Si se reemplacen las pilas incorrectamente, existe la posibilidad de explosión. Debe reemplazarlas sólo con pilas del mismo tipo o del tipo equivalente recomendado por el fabricante. Siga las instrucciones del fabricante para deshacerse de las pilas.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

DECLARACIÓN SOBRE INTERFERENCIAS DE FRECUENCIAS RADIOFÓNICAS ESTIPULADAS POR LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogar. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación:

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Normas de la FCC. Su uso queda sujeto a las dos siguientes condiciones:

- (1) Este aparato no puede ocasionar interferencias dañinas y
- (2) Este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar el funcionamiento incorrecto.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo. Este equipo requiere cables de interfaz blindados para cumplir el Límite FCC de Clase B

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple con los requisitos de las Normativas Sobre Aparatos Electrónicos de Canadá.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Cuando la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa de Roland más cercano o con el distribuidor Roland autorizado de su país, de los que detallamos a continuación.

ÁFRICA

EGIPTO

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
AKD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNIÓN

Maïson FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SUD ÁFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH AFRICA
P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesburg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.Box 22032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd.
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd. (BEIJING OFFICE)
10F, No.18 Anhuaili
Chaoyang District, Beijing 100011
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd. (GUANGZHOU OFFICE)
2/F, No.30 Si You Nan Er Jie Yi
Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T.,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALASIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

FILOPINAS

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J, Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPÚR

Sweet Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: (024) 934-9555

TAIWÁN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9F, No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue,
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NUEVA ZELANDA

Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRASÍL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

JUAN BANSBACH Instrumentos Musicales
Ave. I. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataziel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MÉJICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMÁ

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Musiland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPA

ÁUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

REP. CHECA

K-AUDIO
Kardasovska 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnevej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCIA

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA

Roland Scandinavia As, Fialil Finland
Elamontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

ALEMANIA

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGRIA

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO Pl.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 424444

ITALIA

Roland Italy S. p. a.
Viale delle Industrie 8,
20020 Anese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA

MX MUSIC SP.Z.O.O.
Ul. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGÁL

Roland Iberia, S.L. Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANÍA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSIA

MuTek
3-Bogatyrska Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

ESPAÑA

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garc a Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA

Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SUIZA

Roland (Switzerland) AG
Industristrasse 5, Postfach,
CH-4452 Ilmenegg,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRANIA

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9EJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roheroy Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAÉL

Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd
8 Refizil Ha'aliva Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafa ISRAEL
TEL: (02) 6823666

JORDANIA

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousefi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LIBANO

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: 210-1441

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 423-554

ARABIA SAUDÍ

aDawlah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, AlKhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SÍRIA

Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.Box 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA

Ant Muzik Aletleri Ithalat
Viz Ithracat Ltd Sti
Siraselvilcer Caddesi Siraselvilcer
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249624

E.A.U.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabel Road, Al Sherroq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

AMÉRICA DEL NORTE

CANADÁ

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)

170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

15 de Enero de 2005 (Roland)



Impreso en papel 70% reciclado