

Roland®

DIGITAL STUDIO WORKSTATION

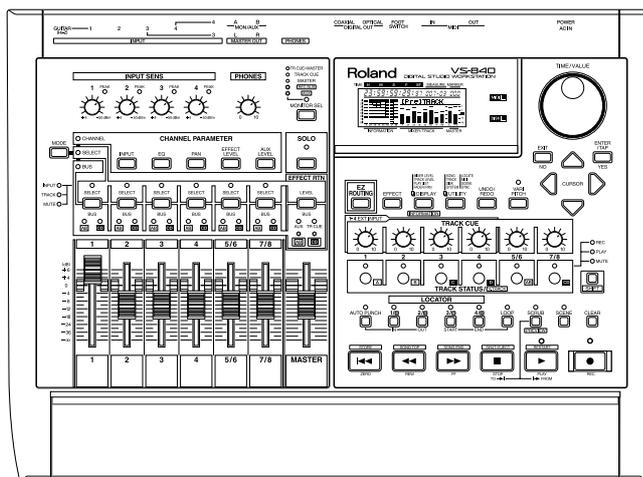
VS-840 VS-840S



MANUAL DEL USUARIO

Le agradecemos la compra de la Estación de Trabajo para Estudios Digitales Roland VS-840/VS-840S.

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones tituladas : "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (página 2 del Manual del Usuario), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (página 3 del Manual del Usuario), y "NOTAS IMPORTANTES" (página 10 del Manual del Usuario). Estas secciones ofrecen información importante acerca de la correcta utilización de la unidad. Además, para familiarizarse con todas las funciones de la unidad, lea la Referencia Rápida y el Manual del Usuario en su totalidad. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras referencias.



Copyright © 1997 • ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta puede ser reproducida en forma alguna sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION.

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS QUVRIR		
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.		



The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

INSTRUCTIONS PERTAINING TO A RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS SAVE THESE INSTRUCTIONS

WARNING - When using electric products, basic precautions should always be followed, including the following:

1. Read all the instructions before using the product.
2. Do not use this product near water — for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, in a wet basement, or near a swimming pool, or the like.
3. This product should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer.
4. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
5. The product should be located so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.
6. The product should be located away from heat sources such as radiators, heat registers, or other products that produce heat.
7. The product should be connected to a power supply only of the type described in the operating instructions or as marked on the product.
8. The power-supply cord of the product should be unplugged from the outlet when left unused for a long period of time.
9. Care should be taken so that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through openings.
10. The product should be serviced by qualified service personnel when:
 - A. The power-supply cord or the plug has been damaged; or
 - B. Objects have fallen, or liquid has been spilled onto the product; or
 - C. The product has been exposed to rain; or
 - D. The product does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance; or
 - E. The product has been dropped, or the enclosure damaged.
11. Do not attempt to service the product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

For the USA

GROUNDING INSTRUCTIONS

This product must be grounded. If it should malfunction or breakdown, grounding provides a path of least resistance for electric current to reduce the risk of electric shock.

This product is equipped with a cord having an equipment-grounding conductor and a grounding plug. The plug must be plugged into an appropriate outlet that is properly installed and grounded in accordance with all local codes and ordinances.

DANGER: Improper connection of the equipment-grounding conductor can result in a risk of electric shock. Check with a qualified electrician or serviceman if you are in doubt as to whether the product is properly grounded. Do not modify the plug provided with the product — if it will not fit the outlet, have a proper outlet installed by a qualified electrician.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
 GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

The product which is equipped with a THREE WIRE GROUNDING TYPE LINE PLUG must be grounded.



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For EU Countries

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For the USA

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For Canada

USING THE UNIT SAFELY

INSTRUCTIONS FOR THE PREVENTION OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

About ⚠ WARNING and ⚠ CAUTION Notices

⚠ WARNING	Used for instructions intended to alert the user to the risk of death or severe injury should the unit be used improperly.
⚠ CAUTION	Used for instructions intended to alert the user to the risk of injury or material damage should the unit be used improperly. * Material damage refers to damage or other adverse effects caused with respect to the home and all its furnishings, as well to domestic animals or pets.

About the Symbols

	The ⚠ symbol alerts the user to important instructions or warnings. The specific meaning of the symbol is determined by the design contained within the triangle. In the case of the symbol at left, it is used for general cautions, warnings, or alerts to danger.
	The ⚡ symbol alerts the user to items that must never be carried out (are forbidden). The specific thing that must not be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the unit must never be disassembled.
	The ● symbol alerts the user to things that must be carried out. The specific thing that must be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the power-cord plug must be unplugged from the outlet.

ALWAYS OBSERVE THE FOLLOWING

⚠ WARNING

- Before using this unit, make sure to read the instructions below, and the Owner's Manual. 
- Do not open or perform any internal modifications on the unit. 
- Make sure you always have the unit placed so it is level and sure to remain stable. Never place it on stands that could wobble, or on inclined surfaces. 
- Avoid damaging the power cord. Do not bend it excessively, step on it, place heavy objects on it, etc. A damaged cord can easily become a shock or fire hazard. Never use a power cord after it has been damaged. 
- In households with small children, an adult should provide supervision until the child is capable of following all the rules essential for the safe operation of the unit. 
- Protect the unit from strong impact. (Do not drop it!) 
- Do not force the unit's power-supply cord to share an outlet with an unreasonable number of other devices. Be especially careful when using extension cords—the total power used by all devices you have connected to the extension cord's outlet must never exceed the power rating (watts/amperes) for the extension cord. Excessive loads can cause the insulation on the cord to heat up and eventually melt through. 

⚠ WARNING

- Before using the unit in a foreign country, consult with your retailer, the nearest Roland Service Center, or an authorized Roland distributor, as listed on the "Information" page. 

⚠ CAUTION

- Always grasp only the plug on the power-supply cord when plugging into, or unplugging from, an outlet or this unit. 
- Try to prevent cords and cables from becoming entangled. Also, all cords and cables should be placed so they are out of the reach of children. 
- Never climb on top of, nor place heavy objects on the unit. 
- Never handle the power cord or its plugs with wet hands when plugging into, or unplugging from, an outlet or this unit. 
- Before moving the unit, disconnect the power plug from the outlet, and pull out all cords from external devices. 
- Before cleaning the unit, turn off the power and unplug the power cord from the outlet (page 18). 
- Whenever you suspect the possibility of lightning in your area, pull the plug on the power cord out of the outlet. 

Introducción

La documentación del VS-840/VS-840S está formada por dos manuales: "Referencia Rápida" y "Manual del Usuario" (este documento). Si es la primera vez que utiliza el VS-840/VS-840S, lea la "Referencia Rápida".

En el MANUAL DEL USUARIO del VS-840/VS-840S, el "VS-840" y el "VS-840S" aparecen colectivamente como el "VS-840."

Si ha adquirido el VS-840

El contenido del paquete

El paquete del VS-840 incluye los siguientes elementos. Compruebe que dispone de todos ellos.

- VS-840
- Cable de alimentación
- Referencia Rápida
- Manual del Usuario (este manual)
- Lista de Patches Predefinidos
- Disco de Demostración

Utilizar una unidad ZIP externa con el VS-840

Existe una tarjeta VS4S-1 SCSI (opcional) para el VS-840. Si instala una tarjeta SCSI, podrá guardar las canciones que cree en la unidad Zip externa.

Si desea instalar una tarjeta SCSI, póngase en contacto con su distribuidor o con el centro Roland más cercano.

* *No es posible utilizar una unidad Zip externa conectada a la tarjeta SCSI para la grabación.*

Si ha adquirido el VS-840S

El contenido del paquete

El paquete del VS-840 incluye los siguientes elementos. Compruebe que dispone de todos ellos.

- VS-840S
- Cable de alimentación
- Referencia Rápida
- Manual del Usuario (este manual)
- Manual del Usuario del VS4S-1
- Lista de Patches Predefinidos
- Disco de Demostración

Utilizar una unidad Zip externa con el VS-840S

El VS-840S dispone de un conector SCSI que permite conectar una unidad Zip externa. Consulte en el Manual del Usuario del VS4S-1 los detalles para conectar una unidad Zip externa y acerca de las funciones que se añaden al instalar un conector SCSI.

Contenido

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA	3
Introducción	4
El contenido del paquete	4
Utilizar una unidad Zip externa con el VS-840	4
Notas importantes	10
Capítulo 1. Introducción al VS-840	12
Funciones principales	12
Discos que pueden utilizarse en el VS-840 (discos Zip)	13
Formatear discos	13
Capítulo 2. Front and rear panels.....	14
Sección del mezclador	14
Sección del grabador.....	15
Sección de la pantalla.....	17
Panel posterior	18
Unidad de discos.....	19
Capítulo 3. Antes de empezar (terminología del VS-840)	20
Fuentes, pistas y canales	20
Hacerlo todo en el reino digital (Estación de Trabajo para Estudios Digitales).....	20
Flujo de la señal (buses)	21
Las canciones	21
Sección del mezclador	22
Organización del mezclador	22
Grabar las condiciones actuales del mezclador (Scene)	23
Sección del grabador.....	23
Diferencias con un MTR tipo cinta.....	23
Número de pistas que pueden grabarse/reproducirse simultáneamente	23
Pistas virtuales de cada pista (V-tracks)	23
Sección de efectos	24
Conexiones de efectos (Insert/Loop).....	24
Capítulo 4. Funcionamiento básico del VS-840	25
Antes de empezar.....	25
Poner en marcha la unidad	25
Insertar el disco	25
Inicializar un disco (Disk Initialize)	25
Escuchar la canción de demostración	26
Escuchar las variaciones de la canción de demostración.....	26
Antes de terminar operaciones	26
Guardar la interpretación en un disco (Song Store)	26
Proteger una canción (Song Protect)	26
Apagar la unidad (Cierre)	27
Reiniciar el VS-840.....	28
Operaciones básicas en la página de pantalla	28
Seleccionar el menú operativo	28
Seleccionar parámetros	28
Modificar el valor de ajustes	28
Ejecutar una operación.....	28
Seleccionar una canción (Song Select).....	29
Cambiar el tiempo actual	29
Cambiar la entrada de un canal	30

Monitorizar la reproducción de pista.....	31
Cambiar el estado de pista (Track Status)	32
Cambiar la salida de monitorización (Monitor Select).....	32
Registrar los ajustes actuales del mezclador (Scene)	33
Guardar una posición temporal, método (punto Locate).....	34
Guardar una posición temporal.....	34
Pasar a una posición temporal guardada.....	34
Modificar una posición temporal guardada	34
Borrar una posición temporal guardada	34
Guardar una posición temporal, método 2 (puntos de marca).....	34
Marcar una posición temporal.....	34
Pasar a una posición temporal marcada.....	35
Modificar una posición temporal marcada.....	35
Borrar una marca	35

Capítulo 5. Utilizar la función EZ ROUTING (Easy Routing)36

La función Easy Routing.....	36
Utilizar la función Easy Routing.....	36
Icono Recording	36
Icono Track Bouncing.....	38
Icono Mixdown	40
Icono User Routing.....	41
Icono AUX Routing	42
Un ejemplo de utilización de Easy Routing.....	43
Grabar en la pista 1.....	43
Grabar en estéreo en las pistas 5/6	44
Grabar pistas adicionales mientras escucha la reproducción (Sobregrabar)	45
Combinar pistas mientras aplica reverberación (Loop).....	46
Mezcla en dos canales	48
Ajustes por defecto definidos por Easy Routing	49

Capítulo 6. Técnicas de grabación multipistas (Utilizar el VS-840 como un MTR de cinta).....51

Crear una grabación nueva.....	51
Crear una canción nueva (Song New)	51
Dar un nombre a la canción (Song Name)	52
Conectar los instrumentos.....	52
Grabar una interpretación en una pista.....	52
Cambiar entre V-tracks	53
Grabar pistas adicionales mientras escucha la interpretación (Sobregrabar)	54
Volver a grabar los fallos (Inicio/final de pinchado).....	55
Inicio/final de pinchado con el botón de grabación.....	55
Inicio/final de pinchado con un pedal.....	55
Grabar una sección especificada previamente (Pinchado automático)	56
Grabar repetidamente la misma área (Grabación en bucle).....	57
Combinar la interpretación de dos o más pistas en otra pista (Combinación de pistas)	58
Crear una cinta master.....	59
Ajustar el tono (Ecuador)	59
Ajustar el volumen y la panoramización (Level/Pan).....	60
Mezcla estereofónica en 2 canales (Mezcla)	61

Capítulo 7. Editar una interpretación grabada (edición de pista)62

¿Qué es editar?	62
Encontrar una posición deseada (Preview)	62
Utilizar [TO] y [FROM]	62
Reproducción por barrido ([SCRUB])	63
Proceso básico	64
Reutilizar parte de una interpretación (Copy)	65
Modificar la estructura de la interpretación (Move)	66
Intercambiar información de interpretación entre pistas (Exchange)	68
Insertar un espacio en blanco en una interpretación (Insert)	69
Eliminar parte de una interpretación (Cut)	70
Borrar parte de una interpretación (Erase)	71

Capítulo 8. Utilizar los efectos internos72

Conexiones de efectos	72
Cambiar entre efectos (Patch Change)	76
Utilizar efectos	77
Crear un nuevo efecto de sonido	78
Crear un sonido de efecto	78
Guardar ajustes de efecto	79
Ejemplos de utilización de los efectos	80
Aplicar reverberación a una interpretación grabada (Loop)	80
Aplicar reverberación al grabar (Loop)	82
Aplicar reverberación al combinar pistas (Loop)	84
Durante la grabación, aplique efectos sólo al sonido de monitorización (Loop)	86
Aplicar chorus al canal izquierdo, reverberación al canal derecho, y mezclarlos (Loop)	88
Grabar con un efecto insertado (Insert)	90
Grabar al tiempo que aplica Vocoder (Insert)	91
Si el efecto no funciona de la manera esperada	92

Capítulo 9. Otras funciones útiles93

Utilizar el metrónomo	93
Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para el metrónomo	93
Utilizar un pedal conmutador para reproducir/detener	94
Detención automática (Marker stop)	95
Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch)	95
Escuchar sólo un canal específico (Solo)	96
Hacer que los deslizadores del panel frontal y el mando TRACK CUE tengan un efecto inmediato	97
Cambiar el origen de la señal enviada desde el jack PHONES	98
Deshacer una grabación o una operación de edición	99
Operaciones de grabación/edición que pueden deshacerse (Undo)	99
Cancelar la última operación Undo ejecutada (Redo)	99
Cancelar sólo la última operación ejecutada	99
Si hay poco espacio disponible en el disco	100
Borrar sólo la información de canción no deseada (Song Optimize)	100
Borrar una canción (Song Erase)	100
Copiar información de interpretación (Song Copy)	101
Duplicar un disco (Disk Copy)	102
Intercambiar información entre el VS-840 y VS-880 (Song Convert)	103
Crear una cinta master que desactive la copia digital	104
SCMS	104

Capítulo 10. Uso con aparatos MIDI 105

El MIDI.....	105
¿Qué es el MIDI.....	105
Conectores MIDI.....	105
Canales MIDI.....	105
Mensajes MIDI.....	105
Diagrama de aplicación MIDI.....	105
Sincronización con un secuenciador MIDI.....	106
Utilizar MTC.....	106
Utilizar el mapa de tempo.....	107
Utilizar la pista de sincronización.....	109
Asignar un desplazamiento a la pista de sincronización/mapa de tempo.....	110
Cuando se presenten problemas con la sincronización.....	110

Capítulo 11. Ajustes generales y comprobación de status..... 111

Si resulta difícil la lectura de la pantalla (Contraste).....	111
Cambiar el contenido de la pantalla (Display).....	111
Visualizar la información relacionada con la canción.....	112
Restablecer los ajustes del VS-840 a los valores iniciales.....	113

Capítulo 12. Aprovechar las ventajas del VS-840 (ideas y ejemplos) 115

Grabar múltiples señales de entrada en una pista.....	115
Agrupar secciones.....	116
Utilizar marcas para reordenar la información de canción (Song Arrange).....	117
Utilizar el VS-840 desde otro aparato (MMC).....	118
Utilizar el VS-840 desde un aparato compatible con MMC.....	118
Problemas de sincronización.....	120
Utilizar unidades externas de efectos.....	120
Aplicar un efecto durante la reproducción.....	120
Aplicar un efecto al combinar pistas.....	121

Apéndices

Lista de algoritmos.....	123
1. Reverb 1.....	123
2. Reverb 2.....	124
3. Tap Delay.....	125
4. Stereo Delay Chorus.....	126
5. Stereo Pitch Shifter Delay.....	127
6. 2 ch RSS.....	128
7. Panner.....	129
8. Delay RSS.....	130
9. Chorus RSS.....	131
10. Guitar Multi 1.....	132
11. Guitar Multi 2.....	134
12. Vocal Multi 1.....	135
13. Vocal Multi 2.....	136
14. Keyboard Multi.....	137
15. Rotary.....	138
16. Stereo Phaser.....	139
17. Stereo Flanger.....	140
18. Tremolo Pan.....	141
19. Stereo Multi.....	142

20. Lo-Fi Box	143
21. Vocoder	144
22. Space Chorus	145
23. Reverb + Reverb.....	146
24. Delay + Reverb.....	147
25. Chorus + Reverb	148
26. Delay + Chorus	149
Funciones de cada parámetro.....	150
Acoustic Guitar Simulator	150
Chorus	150
Compressor/Limiter	151
De-esser	151
Delay	151
Enhancer.....	152
Equalizer	152
Flanger.....	153
Lo-Fi Box	154
Noise Suppressor	154
Overdrive	155
Phaser	155
Pitch Shifter.....	156
Preamp	156
Reverb.....	157
Ring Modulator.....	158
Rotary	159
RSS (2ch).....	159
RSS (Panner)	160
Space Chorus	160
Speaker Simulator.....	160
Tremolo / Pan.....	161
Vocoder	161
Wah.....	161
Antes de utilizar el RSS.....	163
Nota en el embalaje acerca de la utilización de RSS.....	163
Solucionar problemas	164
Mensajes de error.....	166
Combinaciones de teclas especiales	167
Lista de parámetros.....	168
Aplicación MIDI.....	170
Diagrama de aplicación MIDI.....	176
Diagrama de bloque.....	177
Glosario.....	178
Especificaciones.....	179
Índice	180
Hoja de pistas	

* *Iomega es una marca comercial registrada de Iomega Corporation.*

* *Zip es una marca comercial de Iomega Corporation.*

Notas importantes

Además de los puntos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” de las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta los siguientes consejos:

Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los aparatos.

Ubicación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) pueden oírse zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad o aléjela de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No utilice este aparato cerca de receptores de este tipo.
- Tenga en cuenta lo siguiente al utilizar la unidad ZIP. Consulte los detalles en “Antes de utilizar discos Zip” (página 10).
 - No coloque la unidad cerca de aparatos que generen campos magnéticos muy potentes (p.ej., altavoces).
 - No desplace la unidad ni la sujete a vibraciones mientras la unidad Zip esté en funcionamiento.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que generen calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni la exponga en ningún caso a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, frote la unidad con un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente neutro no abrasivo. Seguidamente seque la unidad con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo para evitar la posibilidad de decoloración o deformación.

Antes de utilizar discos Zip

Utilizar la unidad de discos Zip

- Instale el equipo sobre una superficie plana y sólida en un área no sujeta a vibraciones. Si inclina el equipo, el funcionamiento de la unidad Zip puede verse afectado.

- No utilice la unidad inmediatamente después de trasladarla a un lugar con un nivel de humedad muy diferente de la ubicación anterior. Los cambios rápidos en el entorno pueden provocar condensación en el interior de la unidad, lo cual afecta al funcionamiento de la unidad y/o puede dañar los discos Zip. Si traslada la unidad, permita que ésta se acostumbre al nuevo entorno (espere algunas horas) antes de utilizarla de nuevo.
- Al insertar un disco en la unidad Zip, compruebe que lo inserta completamente. Si el disco no puede expulsarse con facilidad, no utilice la fuerza para extraerlo.
- Al apagar la unidad, siga los pasos especificados en “Apagar la unidad (Cierre)” (página 27).
- Para no dañar los cabezales de la unidad Zip, sujete siempre los discos Zip planos (no inclinados en ninguna dirección) al insertarlos en la unidad. Insértelos suavemente pero con firmeza. No utilice nunca una fuerza excesiva.

Utilizar discos Zip

- Los discos Zip contienen un disco plástico con un fino recubrimiento magnético. Es necesaria una precisión microscópica para poder almacenar grandes cantidades de información en una superficie tan pequeña. Para preservar su integridad, tenga en cuenta lo siguiente al utilizar discos Zip:
 - No toque el soporte magnético del interior del disco.
 - No utilice ni guarde los discos Zip en lugares sucios o con mucho polvo.
 - No exponga los discos Zip a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). La gama de temperaturas recomendada es de 10 a 50° C.
 - No exponga los discos Zip a campos magnéticos muy potentes, como los generados por altavoces.
- La etiqueta de identificación debe estar firmemente pegada al disco. Si la etiqueta se despegara con el disco en el interior de la unidad, puede ser difícil expulsar el disco.
- Guarde siempre el disco dentro de su caja.

El copyright

La ley prohíbe la grabación, interpretación pública, difusión, venta, distribución, etc. no autorizada de un trabajo (grabación en CD, vídeo, etc.) cuyo copyright es propiedad de una tercera parte.

Roland no asume ninguna responsabilidad por las violaciones de la ley que puedan producirse al utilizar el VS-840.

< SCMS >

“SCMS” es el acrónimo de “Serial Copy Management System.” Esta función protege los derechos de copyright prohibiendo la grabación a través de una conexión digital entre más de dos generaciones. Al conectar grabadores digitales con esta función, la información SCMS se graba junto con la información de audio. El audio digital con esta información SCMS no puede volver a grabarse con una conexión digital.

Descargo de responsabilidades

Roland no asume ninguna responsabilidad por ningún “daño directo,” “daño consecuencial” o “cualquier otro daño” resultante de la utilización del VS-840. Estos daños pueden incluir, pero no están limitados a, los siguientes eventos que pueden ocurrir al utilizar el VS-840.

- Cualquier pérdida de beneficios
- Pérdida permanente de la música o la información
- Imposibilidad de continuar utilizando el VS-840 o un aparato conectado

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera permanente como resultado de algún problema de funcionamiento o de una utilización no adecuada de la unidad. Para protegerse contra la pérdida de datos importantes, realice copias de seguridad periódicas en un disco Zip de la información importante guardada en la memoria de la unidad.
- Algunas veces puede ser imposible recuperar la información guardada en un disco Zip una vez ésta se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por esta pérdida de datos.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como al utilizar los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar/desconectar cables, coja siempre el conector—no tire nunca del cable. Con ello evitará provocar cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal de la unidad ésta emite una pequeña cantidad de calor.
- Para no molestar a sus vecinos, utilice la unidad a un volumen razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar la unidad, utilice la caja y el material de protección originales, si es posible. En caso contrario, utilice materiales de embalaje similares.

Capítulo 1. Introducción al VS-840

Funciones principales

Estación de trabajo de audio digital

◆ Todos los procesos son digitales

El VS-840 contiene un grabador de discos digital, un mezclador digital y efectos digitales. Conecte un DAT o MD a DIGITAL OUT para realizar todos los procesos de forma totalmente digital — desde editar una pista a procesar efectos y mezclar — lo cual permite crear grabaciones de gran calidad.

◆ “V-tracks”

La sección del grabador digital del VS-840 ofrece ocho pistas, y permite grabar simultáneamente cuatro pistas, o reproducir ocho. Cada pista tiene ocho pistas virtuales (“V-tracks”), lo que significa que pueden grabarse hasta 64 pistas. Esto permite utilizar técnicas como la grabación de múltiples tomas de solos de guitarra, partes vocales o estribillos.

◆ Efectos digitales integrados

El VS-840 dispone de una unidad de efectos digitales integrada con efectos de gran calidad. Esto permite añadir toques finales a las canciones sin conectar unidades de efectos externas. La gran variedad de efectos incluye efectos múltiples como guitar-multi, vocal-multi y keyboard-multi, y también efectos espaciales como la reverberación y el retardo. Desde sonidos creativos a la simulación del campo de sonido, esta unidad permite utilizar el efecto correcto en cualquier situación.

◆ Funciones de edición

Es posible utilizar operaciones de edición como Copiar, Mover y Borrar inimaginables en grabadores de cintas multipistas. Por ejemplo, es posible repetir un patrón de percusión de cuatro compases varias veces, o utilizar la misma estrofa al principio y al final de una canción.

◆ Edición no destructiva

El VS-840 permite la edición no destructiva — algo posible sólo en grabadores de discos. Las operaciones de edición y grabación pueden deshacerse (función Deshacer/Rehacer).

◆ Guardar los ajustes del mezclador

Para cada canción es posible registrar hasta 8 grupos de ajustes del mezclador en forma de “Escenas”. Durante la mezcla, esta función permite recuperar los ajustes previos después de ajustar el balance o compararlos con unos ajustes diferentes.

◆ Salto rápido a puntos Locate

Para cada canción es posible registrar hasta 8 posiciones temporales (puntos Locate) en los botones Locator. Si registra posiciones como el final de la introducción o el principio de un corte, podrá pasar rápidamente a la posición deseada sin necesidad de rebobinar o avanzar rápidamente.

Es posible indicar hasta 1000 puntos en cada canción con una marca (Punto Marcado). Es útil marcar posiciones como el principio de un compás, o puntos que más adelante desee escuchar repetidamente.

Funcionamiento sencillo

El funcionamiento del VS-840 es muy sencillo, ya que está basado en el de un grabador multipistas analógico convencional. Una pantalla LCD de gran tamaño permite ver una gran cantidad de información a la vez. En concreto pueden verse indicadores de nivel, ajustes de panoramización, posiciones de los deslizadores y el estado de grabación de las pistas para facilitar la utilización de la unidad.

“Función EZ ROUTING (Easy Routing)”

Los ajustes de grabación y las conexiones internas para la combinación de pistas y la mezcla pueden realizarse muy fácilmente de manera interactiva. Desde el primer día en que utilice el VS-840 podrá empezar a ver las ventajas de la grabación digital.

Una gran variedad de conectores

Es posible recibir hasta cuatro señales de audio analógicas. Además de las entradas tipo phone, INPUT 1 ofrece una entrada de alta impedancia a la que es posible conectar una guitarra, e INPUT 3/4 ofrecen jacks tipo RCA. Es posible seleccionar cualquiera de ellas. La sensibilidad de entrada puede ajustarse en una gama muy amplia desde el nivel de línea (+4dBm) al nivel de micrófono (-50dBm). Como jacks de salida, esta unidad ofrece los jacks MASTER OUT tipo RCA (estéreo) y los jacks MON (salida de monitorización, estéreo) / AUX (envío de AUX, dos sistemas).

Esta unidad también ofrece conectores DIGITAL OUT coaxiales y ópticos, con lo que es posible grabar señales digitales en aparatos de audio digitales (grabador DAT o grabador MD, etc.).

Discos que pueden utilizarse en el VS-840 (discos Zip)

El VS-840 puede utilizar (grabar/reproducir) discos Zip. Los discos Zip se utilizan generalmente como soportes de almacenamiento para datos informáticos. Puede adquirirlos en tiendas especializadas, etc.

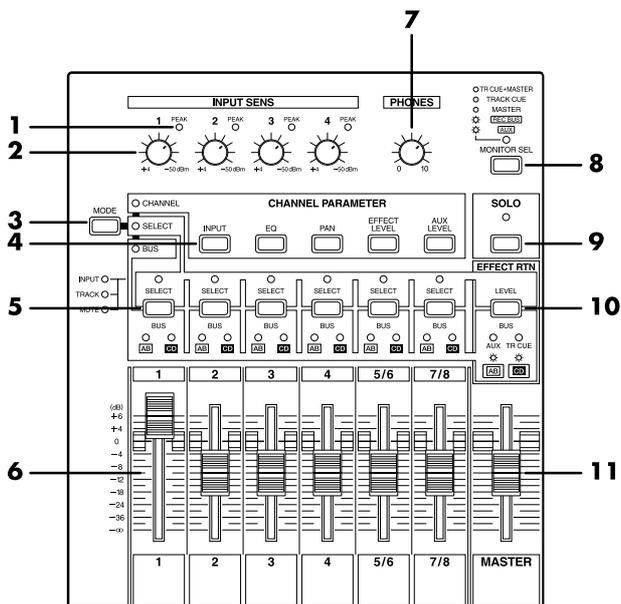
Formatear discos

El VS-480 no puede utilizar directamente los discos nuevos o los discos utilizados en un ordenador. Esto es debido a que el formato utilizado por un ordenador es diferente del utilizado por el VS-840. Para poder utilizar estos discos en el VS-840 en primer lugar debe formatearlos. Consulte los detalles en “Inicializar un disco” (página 25).

* *No inserte en ningún otro aparato un disco Zip en el que haya guardado información de canción del VS-840.*

Capítulo 2. Paneles frontal y posterior

Sección del mezclador



1. Indicadores PEAK

Estos indicadores permiten evitar la distorsión del sonido recibido en los jacks de entrada (1 a 4). Los indicadores de nivel se iluminan en rojo cuando la señal llega a -6 dB antes del nivel de corte. Ajuste la sensibilidad de entrada de manera que los indicadores no se iluminen.

2. Mandos INPUT SENS

Estos mandos ajustan la sensibilidad de los jacks de entrada (1 a 4). Gire un mando totalmente a la derecha para el nivel de micrófono (-50 dBm), y totalmente a la izquierda para el nivel de línea (+4 dBm).

3. Botón MODE

Selecciona la función de los botones [SELECT] y del botón [EFFECT RTN]. El indicador del modo seleccionado se iluminará.

MODE CHANNEL:

Seleccione este modo para modificar los parámetros de canal. [SELECT] funcionarán como botones de selección de canal. [EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes para el retorno de efecto/balance.

MODE SELECT:

Seleccione este modo para cambiar las entradas de canal. [SELECT] seleccionará las entradas de canal. [EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes para el retorno de efecto/balance.

MODE BUS:

Secciónelo para cambiar el bus REC destino de la salida (bus de grabación). [SELECT] funcionarán como botones de selección del bus REC. [EFFECT RTN] funcionará como botón de selección del bus REC/bus AUX/bus TRACK CUE.

4. Botones CHANNEL PARAMETER

[INPUT]:

Púlselo para cambiar la fuente de entrada (INPUT1,2,3,4) de cada canal.

[EQ]:

Púlselo para realizar ajustes en el ecualizador para cada canal.

[PAN]:

Púlselo para ajustar la panoramización (posición de la salida estereofónica) para cada canal. En un canal estéreo es el balance izquierda/defecha.

[EFFECT LEVEL]:

Púlselo para ajustar la cantidad de envío de cada canal al bus EFFECT (SEND LEVEL).

[AUX LEVEL]:

Púlselo para ajustar la cantidad de envío de cada canal al bus AUX (SEND LEVEL).

5. Botones SELECT

La función de estos botones depende del modo seleccionado con el botón [MODE]. Si ha utilizado el botón [SOLO] para seleccionar la función SOLO, éstos funcionan como botones de selección de canal.

Si ha seleccionado CHANNEL en [MODE]

Los botones SELECT seleccionan canales y permiten modificar los ajustes de los parámetros de canal. Los seis botones [SELECT] corresponden a los canales 1, 2, 3, 4, 5/6 y 7/8 respectivamente.

Si ha seleccionado SELECT en [MODE]

Los botones SELECT seleccionan la entrada para cada canal. El estado actual está indicado por los indicadores SELECT situados sobre el botón.

INPUT (naranja):

Se selecciona la fuente de entrada asignada a cada canal (INPUT 1,2,3,4).

TRACK (verde):

Se selecciona el sonido de reproducción de la pista correspondiente a cada canal.

MUTE (dark):

Enmudecido (no se recibe ningún sonido).

Si ha seleccionado BUS en [MODE]

Los botones SELECT seleccionan el bus REC destino de la salida (bus de grabación).

Si selecciona el bus REC A/B, el indicador BUS AB se iluminará. Si selecciona el bus REC C/D, el indicador BUS CD se iluminará. También es posible seleccionar ambos.

6. Deslizadores de canal

Utilice estos deslizadores para ajustar el nivel de volumen de cada canal.

No obstante, los deslizadores 5/6 y 7/8 son deslizadores estereofónicos.

7. Mando PHONES

Este mando ajusta el volumen de los auriculares.

8. Botón MONITOR SEL

Este botón selecciona la señal enviada desde los jacks MON/AUX. El indicador del botón muestra la señal seleccionada. Para seleccionar REC BUS o AUX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL].

TR CUE+MASTER (naranja):

Las señales del bus TRACK CUE y la señal MASTER OUT se mezclan y se envían.

TRACK CUE (verde):

Se envía la señal del bus TRACK CUE.

MASTER (rojo):

Se envía la señal MASTER OUT.

REC BUS (intermitente en rojo):

Se envía la señal del bus REC (grabación).

AUX (intermitente en verde):

Se envía la señal del bus AUX. Selecciónelo cuando desee utilizar efectos externos.

9. Botón SOLO

Púselo si desea utilizar Solo para monitorizar sólo un canal específico. Cuando la función Solo esté activa, el indicador del botón se iluminará en rojo.

10. Botón EFFECT RTN (retorno de efecto)

La función de este botón depende del modo seleccionado por el botón [MODE].

Si ha seleccionado BUS en [MODE]

El botón seleccionará el bus al que se conectará la salida del efecto interno.

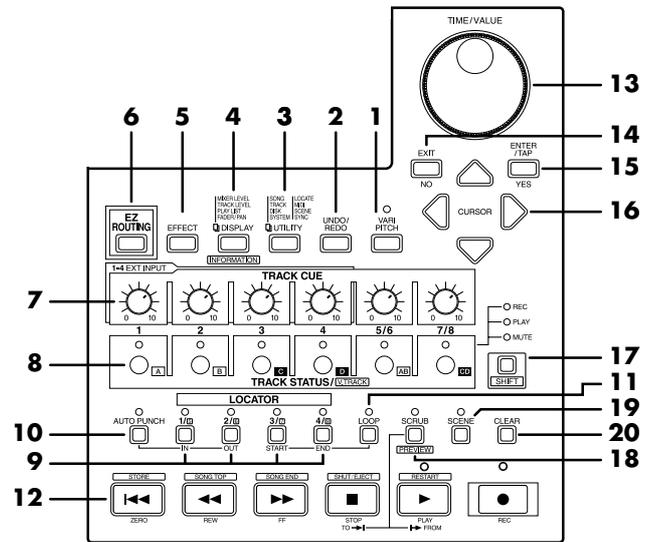
Si ha seleccionado una opción diferente a BUS en [MODE]

[EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes de Retorno de Efecto/Balance.

11. Deslizador MASTER

Utilice este deslizador para ajustar el nivel de salida general.

Sección del grabador



1. Botón VARI PITCH

Pulse este botón si desea cambiar la afinación de la reproducción.

2. Botón UNDO/REDO

Pulse este botón para cancelar una grabación. Además, si pulsa este botón después de editar una canción volverá al estado previo a la edición. Vuelva a pulsarlo para pasar de nuevo al estado no cancelado.

3. Botón UTILITY

Pulse este botón para gestionar la información de canción, editar pistas, gestionar discos o modificar ajustes del sistema.

4. Botón DISPLAY

Este botón cambia la pantalla del modo Play. Si se encuentra en la pantalla EZ ROUTING, EFFECT, UTILITY etc., pulse este botón para volver a la pantalla del modo Play.

5. Botón EFFECT

Pulse este botón para cambiar el efecto interno o las conexiones o los parámetros del efecto.

6. Botón EZ ROUTING

Pulse este botón para utilizar la función Easy Routing.

7. Mando TRACK CUE

Ajusta el volumen de cada pista al monitorizar la reproducción de pista. El sonido se envía al bus TRACK CUE, y se envía desde TRACK CUE si el botón [MONITOR SEL] ha seleccionado TRACK CUE, o desde la salida de monitorización si ha seleccionado TR CUE+MASTER. Este ajuste no tiene ningún efecto sobre el nivel de grabación al grabar las pistas.

8. Botones TRACK STATUS/V.TRACK

Estos botones seleccionan las pistas para la grabación/reproducción. El número sobre cada botón es el número de pista. El indicador de cada botón muestra el estado de cada pista.

PLAY (verde):

El sonido grabado en la pista se reproducirá. Si no hay nada grabado en la pista, ésta no pasará al modo PLAY.

REC (rojo):

La pista se grabará. Pueden grabarse hasta 4 pistas simultáneas. Por ejemplo, si pasa las pistas 5/6 y 7/8 al modo REC no será posible seleccionar el modo REC para las pistas 1 a 4.

MUTE (apagado):

La pista se enmudecerá (no producirá sonido).

Utilice el botón [SHIFT] junto con estos botones para seleccionar V-tracks, o acceder a páginas de pantalla que especificar los ajustes de panoramización y balance al monitorizar la reproducción de las pistas.

9. Botón LOCATOR

Pulse este botón para utilizar la función Locate. Si el indicador SCENE está iluminado podrá utilizar este botón para registrar y recuperar escenas (ajustes del mezclador).

10. Botón AUTO PUNCH

Pulse este botón para utilizar la función de pinchado automático. El botón Locator 1 define el punto de inicio del pinchado, y el botón Locator 2 el de final del pinchado. Si no ha especificado estos puntos el indicador no se iluminará.

11. Botón LOOP

Pulse este botón para utilizar la función de bucle. El punto definido por Locator 3 será el punto inicial, y el definido por Locator 4 será el punto final. Si no ha definido estos puntos, el indicador no se iluminará.

12. Botones de control del transporte

Estos botones se utilizan en el grabador.

[ZERO]:

El tiempo actual vuelve a "00:00:00:00:00".

[REW]:

Si mantiene pulsado este botón el tiempo actual retrocede. Equivale al botón de rebobinado de un grabador de cintas.

[FF]:

Si mantiene pulsado este botón el tiempo actual avanza. Equivale al botón de avance rápido de un grabador de cintas.

[STOP]:

Detiene la grabación/reproducción de la canción.

[PLAY]:

Inicia la grabación/reproducción de la canción desde el tiempo actual.

[REC]:

Pulse este botón para grabar una canción.

13. Dial TIME/VALUE

Normalmente este dial se utiliza para cambiar el tiempo actual. Si el cursor se encuentra en una marca, este dial se desplazará entre marcas. Si modifica algún ajuste, este dial se utiliza para modificar el ajuste (valor).

14. Botón EXIT, botón NO

Púselo para volver a la página previa o para cancelar una operación.

15. Botón ENTER/TAP, botón YES

Púselo para confirmar una selección o un valor que haya entrado. Si el cursor se encuentra en una marca, este botón se utiliza para asignar una marca.

16. Botones CURSOR

Estos botones desplazan el cursor.

17. Botón SHIFT

Utilice este botón junto con otros botones para acceder a las funciones adicionales de los botones. Consulte los detalles en "Operaciones de tecla especiales" (página 167).

18. Botón SCRUB

Púselo para utilizar la función Scrub/Preview para reproducir un área específica cercana a la posición temporal actual.

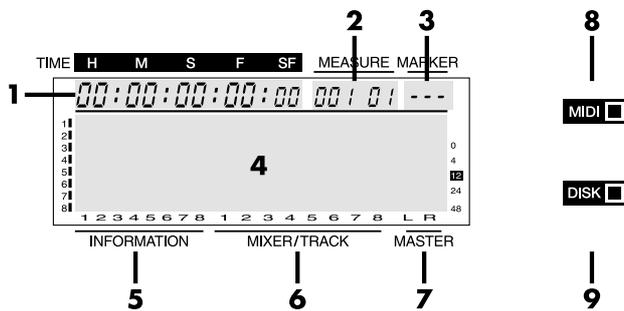
19. SCENE button

Pulse este botón para memorizar o recuperar escenas (instantáneas de los ajustes del mezclador).

20. Botón CLEAR

Este botón elimina un ajuste de Locator/escena. Si el cursor se encuentra en una marca, pulse este botón junto con el botón [SHIFT] para eliminar la marca.

Sección de la pantalla



8. Indicador MIDI

Se ilumina cuando se reciben mensajes de canal MIDI o mensajes exclusivos.

9. Indicador DISK

Se ilumina cuando se accede al disco.

1. TIME

Muestra el tiempo actual de la canción.

2. MEASURE

Indica el número de compás y de tiempo de la posición temporal actual de la canción. El número de la izquierda es el número de compás, y el número de la derecha es el número de tiempo. Si la posición actual no se encuentra exactamente en un tiempo, aparece “-” a la derecha del número de tiempo.

3. MARKER

Muestra el número de marca de la posición temporal actual. Si no ha asignado ninguna marca a la posición temporal actual, aparecerá el número de marca previo más cercano a la posición temporal actual.

Si especifica una posición temporal previa al número de marca “000”, o si no ha registrado ningún punto de marca, este campo mostrará “---”.

4. Pantalla

Aquí aparece información acerca de los ajustes, los diferentes menús y las pantallas de ajuste de parámetros.

* Consulte los detalles acerca del contenido de la pantalla en “Cambiar la pantalla” (p.111).

5. INFORMATION

En el modo Play aparecen las páginas V-track o de información de canción.

6. MIXER/TRACK

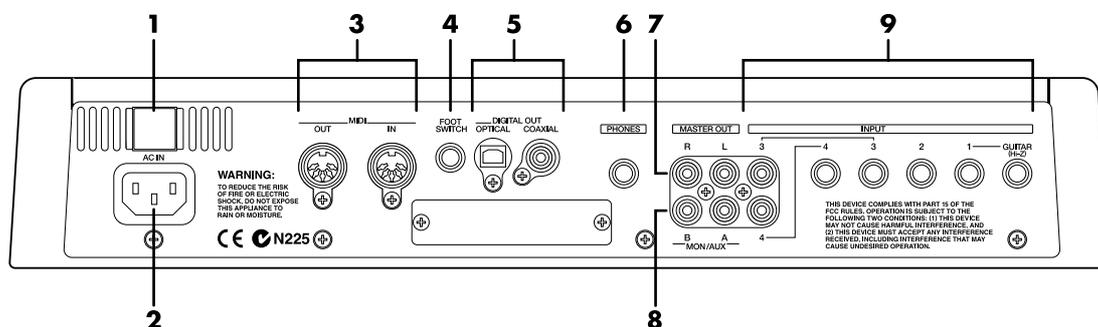
En el modo Play aparece el nivel de volumen del mezclador y de las pistas.

7. MASTER

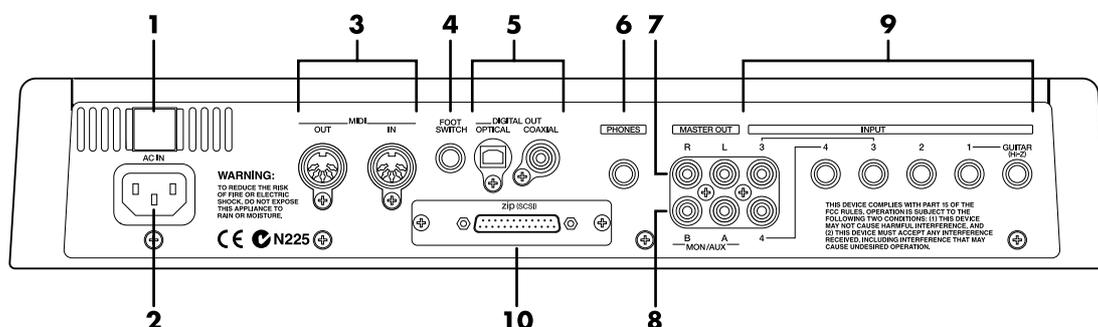
En el modo Play aparece el nivel de volumen del sonido después del deslizador MASTER.

Panel posterior

<VS-840>



<VS-840S>



1. Conmutador POWER

Pone en marcha y apaga el VS-840.

2. AC IN (entrada de CA)

Aquí debe conectar el cable de alimentación.

3. Conectores MIDI (IN, OUT)

Aquí es posible conectar aparatos MIDI externos (controladores MIDI, secuenciadores MIDI, etc.).

IN:

Este conector recibe mensajes MIDI. Conéctelo al conector MIDI OUT del aparato MIDI externo.

OUT:

Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector. Conéctelo a MIDI IN de un aparato MIDI externo.

4. Jack FOOT SWITCH

Aquí es posible conectar un pedal conmutador opcional para controlar las operaciones del grabador, los ajustes de marcas, las operaciones de inicio y final de pinchado, etc. con un pedal. Con los ajustes originales, un pedal conmutador iniciará/detendrá el grabador. Para cambiar esta función, consulte "Utilizar un pedal conmutador para reproducir/detener" (página 94).

5. Conector DIGITAL OUT

Ofrece dos tipos de conectores; tipo COAXIAL (compatible con S/P DIF y EIAJ CP-1201) y tipo OPTICAL. Estos jacks envían las señales de audio digitales (estereofónicas). Ambos envían el mismo sonido a los jacks MASTER OUT.

* El conector DIGITAL no puede recibir ni enviar señales de audio analógicas.

6. Jack PHONES

Aquí es posible conectar unos auriculares (PH-120 etc.) adquiridos por separado. El jack PHONES enviará el mismo sonido que los jacks MASTER OUT si AUX está seleccionado en [MONITOR SEL], y enviará el mismo sonido que los jacks MON/AUX si ha seleccionado una opción diferente a AUX.

7. Jacks MASTER OUT (L, R)

Jacks de salida para las señales de audio analógicas (tipo RCA).

8. Jack MON/AUX (A, B)

Jacks de salida (tipo RCA) para señales de audio analógicas. Pulse [MONITOR SEL] para cambiar la salida de monitorización. Ajuste [MONITOR SEL] a AUX para poder utilizar estos jacks como jacks de envío para conectar efectos externos.

9. Jacks INPUT (1 a 4)

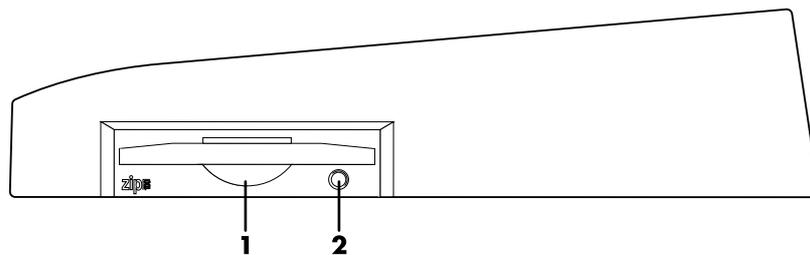
Además de las entradas tipo phone estándar, INPUT 1 es un jack de entrada de impedancia alta al que puede conectar directamente una guitarra, e INPUT 3/4 ofrece jacks tipo RCA. Puede utilizar cualquiera de estas entradas. Si utiliza ambos tipos de jacks INPUT 1 e INPUT 3/4, la entrada de los jacks tipo phone tendrá prioridad. La sensibilidad de entrada puede ajustarse con los mandos INPUT SENS.

(sólo VS-840S)

10. Conector SCSI

Conector SCSI tipo DB-25.

Unidad de discos



1. Unidad de discos Zip

Aquí es posible insertar un disco Zip para guardar o leer información de canción.

* *Modo de reposo automático*

Si no se ha producido ninguna operación de lectura o escritura durante un intervalo de tiempo específico en la unidad Zip, ésta reduce automáticamente la velocidad de rotación del disco para reducir el consumo y alargar la vida del disco. Éste es el modo de reposo automático.

Si utiliza una unidad Zip con el VS-840, y si transcurren 30 minutos sin escribir ni leer en la unidad Zip, la velocidad de rotación del disco se reducirá automáticamente. Si empieza a grabar en este estado la primera parte de la grabación puede no ser correcta, ya que es necesario un cierto tiempo para que el disco vuelva a la velocidad de rotación normal. Para evitar estos problemas, pulse [STOP] antes de empezar a grabar. Al pulsar [STOP] el disco vuelve a la velocidad de rotación normal.

2. Botón de expulsión /

LED indicador de acceso a la unidad Zip

Púlselo para extraer el disco Zip de la unidad. Si la unidad no está en marcha no es posible extraer un disco Zip.

Cuando la unidad Zip esté en funcionamiento, el indicador se iluminará en verde.

* *Si es necesario extraer el disco después de apagar la unidad, vuelva a poner en marcha la unidad y pulse el botón de expulsión. Si intenta extraer el disco por la fuerza puede dañar la unidad.*

Capítulo 3. Antes de empezar (terminología del VS-840)

Este capítulo explica los conceptos básicos, la estructura interna y el funcionamiento básico necesarios para utilizar el VS-840. Lea este capítulo para comprender mejor el VS-840.

Fuentes, pistas y canales

En el VS-840, la sección del grabador y la sección del mezclador utilizan los términos “fuentes,” “pistas,” y “canales.” Estos términos pueden parecer similares, y pueden producir confusiones si no se explican claramente las diferencias entre ellos.

Fuente:

Una señal enviada a la sección del mezclador o a la sección del grabador. En el VS-840, este término se refiere en concreto a las señales de los jacks de entrada analógicos.

Pista:

Éste es un término que se utiliza para describir grupos de señales enviadas/recibidas por la sección del grabador. La sección del grabador consta de 8 pistas. Las pistas 1 a 4 son monofónicas, y las pistas 5/6, 7/8 son estereofónicas. El término “pista” también se utiliza para indicar un lugar dentro de la canción donde se ha grabado información de audio. Es posible grabar hasta 64 pistas en cada canción.

Canal:

Éste es un término utilizado para distinguir señales enviadas/recibidas por la sección del mezclador. La sección del mezclador consta de 8 canales. Los canales 1 a 4 son monofónicos, y los canales 5/6, 7/8 son estereofónicos.

Hacerlo todo en el reino digital (Estación de Trabajo para Estudios Digitales)

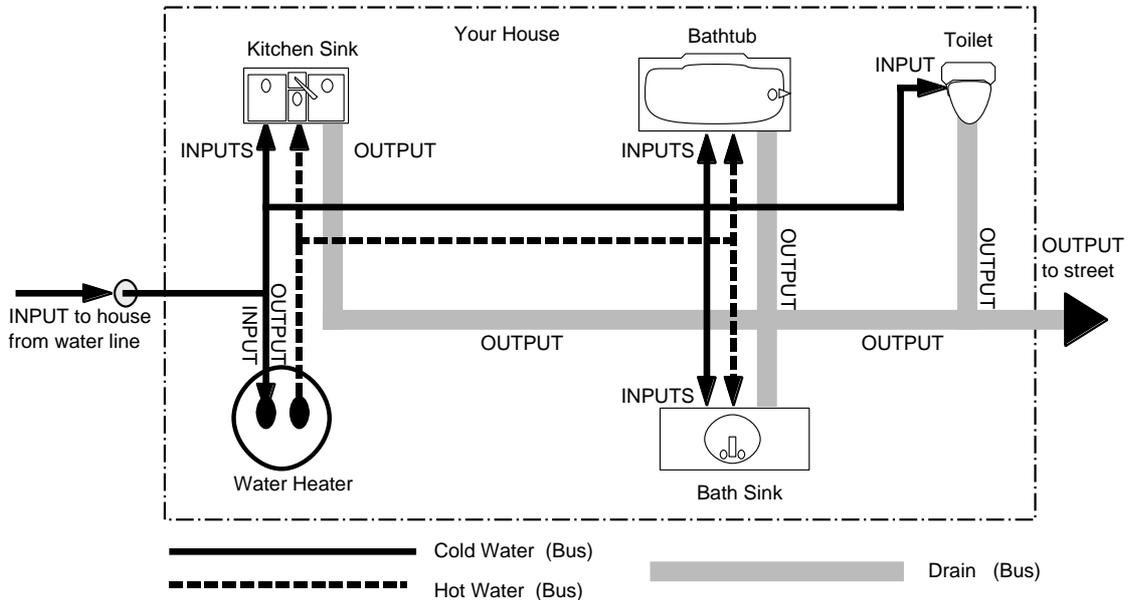
El VS-840 es un grabador de discos digital multipistas que combina un grabador de discos digital y un mezclador digital en una única unidad. El VS-840 ofrece la misma funcionalidad básica que los grabadores de cintas analógicos convencionales, como la “grabación simultánea de múltiples pistas” y la “sincronización con aparatos MIDI.” Además, también ofrece funciones que sólo son posibles con la grabación digital, como la “transferencia de datos que minimiza el deterioro de la calidad del sonido” y la “edición con posibilidad de deshacer,” que permiten una producción musical más sencilla y cómoda.

Además, también integra una unidad de efectos que permite utilizar efectos estereofónicos de gran calidad.

Además de efectos como la reverberación y chorus, ahora también se ha incluido un limitador, un realzador y un simulador de preamplificador/altavoz que utiliza la tecnología COSM popularizada por el Roland V-Guitar System VG-8. Esto significa que todas las operaciones de estudio, desde la grabación a la sobregrabación y la mezcla, pueden realizarse ahora utilizando únicamente el VS-840.

Flujo de la señal (buses)

En el VS-840, la señal fluye a través de buses. Los buses son “líneas compartidas a través de las cuales pueden direccionarse eficientemente múltiples señales a múltiples pistas/canales.” Será más sencillo comprenderlo si utilizamos la analogía de unas conducciones de agua.



Por ejemplo, el agua suministrada por la compañía a la casa se deriva a varios puntos dentro del hogar (cocina, baño, etc.). A continuación, el agua utilizada en cada uno de estos puntos se recoge en la alcantarilla.

Si imaginamos el VS-840 como una casa, el agua suministrada por la compañía corresponde a las entradas, como un micrófono o una guitarra. Algunas de estas entradas se envían a las pistas de grabación y se graban. Otras entradas se envían a los efectos, y se aplica el efecto de reverberación o chorus antes de enviarlas.

El principio básico del VS-840 es que especificando “desde donde” y “hasta donde” circulan las líneas comunes, es posible determinar las señales de entrada que se grabarán en cada pista o que se enviarán a los efectos, y el punto al que se dirigirán.

Las canciones

Es posible utilizar el VS-840 para grabar una interpretación en múltiples pistas, y estas pistas se conocen colectivamente como “canción.” Es posible grabar hasta 64 pistas para cada canción. Cada disco puede contener un máximo de 200 canciones.

La información de canción incluye la siguiente información.

- Información de reproducción de todas las V-tracks
- Relojes MIDI de la pista de sincronización
- Puntos especificados para la canción (marcas, puntos Locate, puntos de bucle, puntos de inicio y final de pinchado automático)
- Memoria de escenas (ajustes del mezclador)
- Ajustes de variación de la afinación
- Ajustes de sistema (sistema, MIDI, disco, sincronización, escenas)
- Ajustes de efectos

Sección del mezclador

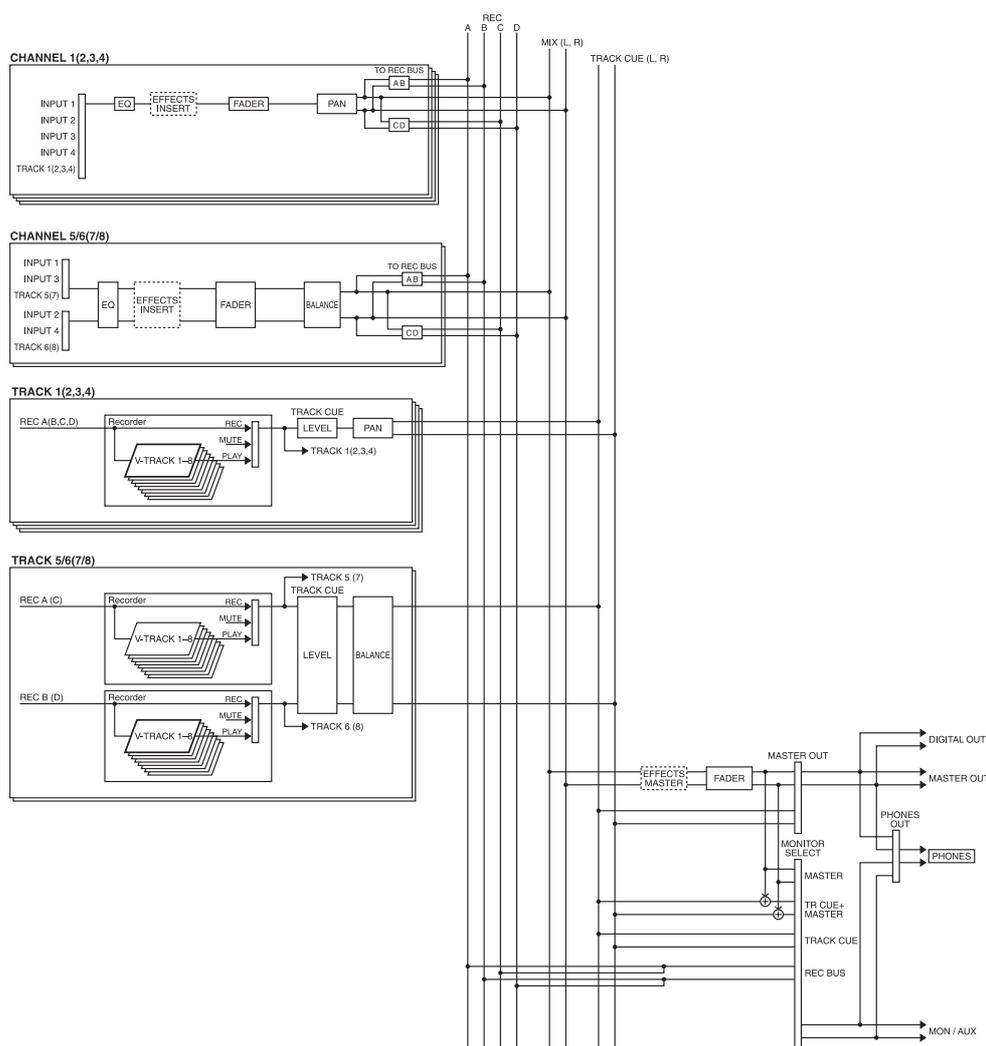
Organización del mezclador

Es posible realizar ajustes en el mezclador digital para especificar el estado de entrada/salida de la sección del grabador.

Para la entrada externa existen jacks para recibir cuatro señales de audio analógicas. Cada jack INPUT 1 a 4 dispone de un mando INPUT SENS y de un indicador PEAK.

Para la salida externa están los jacks MASTER OUT (estéreo) y los dos jacks MON/AUX. También están los conectores DIGITAL OUT tipo coaxial y tipo óptico, que envían el mismo sonido que los jacks MASTER OUT. Es posible especificar libremente la entrada externa que se grabará en cada pista, y que se enviará desde cada jack de salida.

El siguiente diagrama muestra la relación entre las secciones del mezclador y del grabador. Consulte los detalles en el “Diagrama de bloque” (página 177).



Entrada

Los canales 1 a 4 son canales monofónicos, y los canales 5/6 y 7/8 son canales estéreo. Como entrada para cada canal es posible especificar un jack INPUT o el sonido de la reproducción de una pista. Los botones [SELECT] y los botones [INPUT] de la sección del mezclador permiten especificar fácilmente la señal que se recibirá en cada canal.

Ecuador

Para cada canal, el ecualizador actúa como un ecualizador paramétrico de 3 bandas: agudos (tipo shelving), medios (tipo peaking) y graves (tipo shelving). Si no desea utilizar el ecualizador, es posible desactivarlo.

Salida

La salida de cada canal se envía a los buses REC A a D, y se graba en TRACK 1 a 8 del grabador. Si no se envían las señales al bus REC, éstas no pueden grabarse. Los botones [SELECT] de la sección del mezclador y los botones TRACK STATUS/V.TRACK de la sección del mezclador permiten especificar de manera muy sencilla el bus REC al que se enviará la señal, y la pista en la que se grabará esta señal. Además, la salida de cada canal se conecta al bus MIX y, con los ajustes por defecto, se envía desde los jacks MASTER OUT.

Grabar las condiciones actuales del mezclador (Scene)

Es posible guardar 8 grupos de ajustes del mezclador para cada canción. Un grupo de ajustes guardado se conoce como “escena,” y puede recuperarse pulsando un botón. Por ejemplo, si durante una mezcla desea comparar diferentes ajustes, guarde cada grupo en una escena.

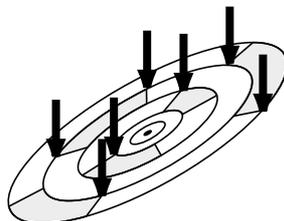
Sección del grabador

Diferencias con un MTR tipo cinta

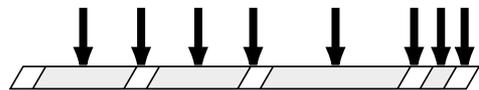
A diferencia de los grabadores DAT, que utilizan una cinta, los grabadores de discos digitales graban el sonido (música) en un disco, igual que los grabadores MD. La música grabada en un disco puede recuperarse y reproducirse de manera inmediata, independientemente del lugar del disco en que se encuentre. Esto es posible gracias a la diferencia en la velocidad con que se puede pasar al principio de una canción en un grabador DAT y en un grabador MD.

La posibilidad de pasar a unos datos concretos independientemente del punto en que se encuentren grabados se conoce como “acceso aleatorio.” Por el contrario, el hecho de tener que acceder a los datos por el orden en que se han grabado se conoce como “acceso secuencial.”

acceso aleatorio



acceso secuencial

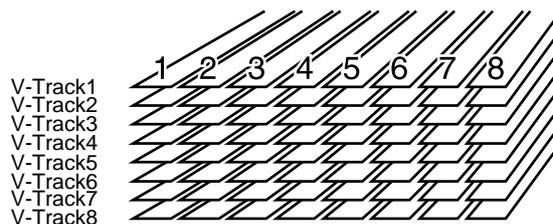


Número de pistas que pueden grabarse/reproducirse simultáneamente

La sección del grabador del VS-840 dispone de ocho pistas para grabar/reproducir una interpretación. De éstas, cuatro pueden grabarse simultáneamente.

Pistas virtuales de cada pista (V-tracks)

Cada pista consta de ocho pistas virtuales, que puede seleccionar para la grabación o la reproducción. Es posible grabar una interpretación en $8 \times 8 = 64$ pistas, y seleccionar 8 de éstas para la reproducción. Las pistas virtuales que forman cada pista se conocen como V-tracks.



* Puede ser útil realizar copias de la hoja de pistas virtuales en blanco del apéndice de este Manual del Usuario para anotar las grabaciones de pistas virtuales.

Sección de efectos

Conexiones de efectos (Insert/Loop)

En el VS-840 existen dos maneras de conectar un efecto. Una es insertarlo entre el ecualizador y el deslizador de un canal, o insertarlo antes del deslizador MASTER (Insert). La otra es utilizar el bus EFFECT (Loop). Al utilizar un efecto como la distorsión o la saturación, que modifica el sonido original en sí, inserte el efecto entre el ecualizador y el deslizador. Al utilizar un efecto como la reverberación o el retardo, que añade el sonido del efecto al sonido directo, utilice el bus EFFECT para realizar conexiones.

Capítulo 4. Funcionamiento básico del VS-840

Aquí se explica el funcionamiento básico del VS-840.

Antes de empezar

Poner en marcha la unidad

Una vez realizadas todas las conexiones, ponga en marcha la unidad de la siguiente manera.

* *Antes de realizar conexiones baje el volumen de todos los equipos y apáguelos. Si realiza conexiones con las unidades en marcha puede dañar la unidad de discos, los altavoces, etc.*

1. Ponga en marcha el VS-840.

Al poner en marcha la unidad se detecta la unidad de discos y se leen los datos necesarios para el funcionamiento. Son necesarios unos momentos antes de poder empezar a utilizar la unidad.

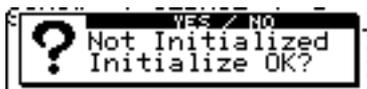
Al poner el VS-840 en marcha, la pantalla muestra "[Pst]MIXER." Esta página de pantalla muestra los niveles de los deslizadores de canal.

2. Ponga en marcha los aparatos de audio, y suba su volumen hasta un nivel apropiado.

Insertar el disco

Inserte el disco en la unidad de discos que se encuentra en un lateral de la unidad. Al insertar un disco, el VS-840 comprueba en primer lugar si el VS-840 puede utilizarlo. Si el VS-840 puede utilizar el disco, éste leerá los datos necesarios del disco y pasará al modo Play (la página de pantalla normal).

Si el VS-840 no puede utilizar el disco (p.ej., un disco no inicializado en el VS-840) aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla indica que el disco insertado no puede utilizarse en el VS-840, y pide si desea inicializar (formatear) el disco ahora. Siga los pasos que se indican a continuación.

* *Si inserta un disco Zip que haya utilizado en el VS-880, la pantalla pedirá "VS-880's DISK! DISK Convert?" Consulte "Intercambiar datos entre el VS-840 y el VS-880 (Song Convert)" (página 103), y siga las instrucciones que aparezcan en pantalla.*

Si selecciona "NO," la pantalla indicará "VS-880's DISK! Initialize OK?" Si desea inicializar el disco para utilizarlo con el VS-840, pulse YES para ejecutar la inicialización.

1. Si desea inicializar el disco, pulse [YES]. Si no desea inicializar el disco, pulse [NO].

Si pulsa [NO], el disco insertado se expulsará.

2. Si pulsa [YES] en el paso 1, la pantalla volverá a pedir "Are you sure ?" Si desea inicializar el disco, pulse [YES].

Si pulsa [NO], la operación Initialize se cancelará, y el disco insertado se expulsará.

* *Al inicializar un disco, todos los datos del disco se perderán. Antes de inicializar un disco, compruebe que no contenga información que desee conservar.*

Inicializar un disco (Disk Initialize)

Antes de poder utilizar en el VS-840 un disco nuevo que haya adquirido o un disco que haya utilizado en otro aparato (como un ordenador), es necesario inicializar el disco. Esto es debido a que el formato del disco es diferente según si lo ha utilizado en un ordenador o en el VS-840. Tenga en cuenta que al utilizar la función Disk Initialize, toda la información del disco se perderá. Para inicializar un disco, siga los pasos que se indican a continuación.

* *No inicialice el disco que se entrega con el VS-840, ya que borraría información importante como las canciones de demostración.*

1. Pulse [UTILITY].

2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Disk Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Disk Initialize, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Esta pantalla muestra "Physical Format," por lo que debe utilizar el dial TIME/VALUE para especificar si desea utilizar el formateado físico.

Seleccione "On" para un disco que haga aparecer el mensaje "Medium Error" al insertarlo en el VS-840, o el mensaje "Write Protected" y no permita escribir datos en él. En todos los demás casos seleccione "Off."

5. Pulse [CURSOR ▽] para desplazar el cursor hasta el icono "GO", y pulse [ENTER(TAP)].

6. Un mensaje pedirá "Are you sure ?" Pulse [YES] para ejecutar la operación. Al terminar la inicialización con éxito la unidad volverá al modo Play.

Si pulsa [NO], la operación de inicialización se cancelará.

* Si inicializa el disco con "Physical Format" ajustado a "On," será necesario un cierto tiempo para la operación.

Éste no es un problema de funcionamiento. El progreso de la inicialización aparece en pantalla; no apague la unidad hasta que la inicialización no haya terminado.

Escuchar la canción de demostración

El disco que se entrega con el VS-840 contiene canciones de demostración pregrabadas. En primer lugar escuche las canciones de demostración.

* Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para fines diferentes al disfrute personal y privado es una violación de las leyes aplicables.

1. Coloque todos los deslizadores de canal en la posición 0 dB, y baje el deslizador MASTER.
2. Pulse [PLAY] para reproducir la canción.
3. Suba gradualmente el deslizador MASTER para ajustar el volumen.

El tiempo actual aparecerá en el campo TIME, y la pantalla mostrará los cambios de nivel de cada canal (indicador de nivel).

4. Al terminar la reproducción pulse [STOP].

Escuchar las variaciones de la canción de demostración

La canción de demostración contiene varias Escenas (página 33). Cada escena contiene ajustes para diferentes V-tracks, ajustes del mezclador y ajustes de efectos. De alguna manera, éstas son variaciones de la canción de demostración. Cambie las escenas y compare la reproducción.

1. Compruebe que la canción no esté sonando. Si está sonando, pulse [STOP].
2. Pulse [SCENE].

El indicador Scene se iluminará.

3. Pulse el botón LOCATOR para el número de escena deseado. Por ejemplo, si desea recuperar la escena 2 pulse [2/6OUT].

4. Pulse [PLAY].

La canción se reproducirá.

5. Pulse [STOP].
6. Repita los pasos 3 a 5 para comparar las variaciones de la canción.

Antes de terminar operaciones

Guardar la interpretación en un disco (Song Store)

La información de canción grabada o editada se perderá si simplemente apaga la unidad.

Antes de apagar la unidad ejecute el proceso de Cierre para guardar la información de canción en un disco. Al cambiar de canción o expulsar un disco aparece un mensaje que pide si desea guardar la canción.

Si desea guardar la información de canción actual en un disco, utilice el siguiente proceso.

* No es posible recuperar la información de canción perdida. Al gestionar información importante, o utilizar el VS-840 durante una sesión muy larga, es aconsejable que guarde la información de canción con frecuencia.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STORE (ZERO)].
2. Un mensaje pedirá "STORE OK?" Si desea guardar la canción, pulse [YES].

Una vez guardada la canción, el VS-840 volverá a la condición previa.

Proteger una canción (Song Protect)

Incluso si guarda una interpretación en disco, puede perderla si la borra o sobregaba accidentalmente. Para evitarlo puede proteger la interpretación contra borrados accidentales (Song Protect).

Proteger una interpretación

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Protect, y pulse [ENTER(TAP)].



4. La pantalla mostrará "SONG Protect ?" Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "ON", y pulse [ENTER(TAP)].

Si selecciona el icono "OFF", la canción no se protegerá.

5. La pantalla mostrará "STORE Current?" Si desea guardar la canción actual y protegerla, pulse [YES].

Si no desea guardar la canción actual y quiere proteger la canción en la condición en que estaba al ejecutar Song Store por última vez, pulse [NO].

6. La canción se protegerá.

La pantalla mostrará "SONG Complete" y volverá al modo Play.

Desproteger una interpretación

1. Siga los pasos 1 a 3 de "Proteger una canción."
2. Cuando la pantalla muestre "SONG Protect ?", utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "OFF" y pulse [ENTER(TAP)].
Si selecciona el icono "ON", la canción quedará protegida.
3. La protección se desactivará para la canción.
La pantalla mostrará "SONG Complete" y volverá al modo Play.

< Song Protect >

Esta función equivale a la protección contra la escritura de un disquete o de un disco magneto-óptico. Esto significa que, aunque la protección esté activada, seguirá siendo posible ejecutar las siguientes funciones.

- Editar pista
- Punto Locate
- Marca
- Escena

No obstante, si intenta guardar los resultados la pantalla mostrará "SONG Protected."

- * Si la protección de la canción está activada, la pantalla del modo Play mostrará el símbolo de protección.

Apagar la unidad (Cierre)

La interpretación grabada se perderá si apaga la unidad. Por ello es necesario ejecutar la operación de Cierre antes de apagar la unidad, con lo que la información de canción se guardará en el disco. Al terminar el proceso de cierre el disco se expulsará. Si desea apagar la unidad, siga los pasos que se indican a continuación.

- * Si existe información de canción no guardada al ejecutar el proceso de Cierre, un mensaje le pedirá si desea guardar esta información. No es posible extraer el disco cuando la unidad está apagada. Ejecute la operación de Cierre y expulse el disco antes de apagar la unidad.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SHUT/EJECT (STOP)].

La línea de la pantalla mostrará "SHUT/EJECT ?."

2. Pulse [CURSOR] para seleccionar el icono "SHUT", y pulse [ENTER(TAP)] (para cancelar, pulse [EXIT] que se encuentra a la izquierda).

La pantalla mostrará "STORE Current ?"

- * Si selecciona el icono "EJECT", el resultado será el mismo que si pulsa el botón de expulsión del lateral de la unidad.

3. Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si ha seleccionado la canción de demostración, pulse [NO].

Al terminar el proceso de Cierre, la pantalla mostrará "Power OFF/RESTART" y el disco se expulsará.

4. Apague el VS-840.

- * Si apaga la unidad sin expulsar el disco y después debe extraer el disco, deberá volver a poner en marcha la unidad y pulsar el botón de expulsión para extraer el disco. Si intenta extraer el disco por la fuerza puede dañar la unidad de discos.

Si la pantalla pide "STORE Current ?"

Al ejecutar una operación como crear una canción nueva, seleccionar una canción diferente, o copiar una canción en el VS-840, aparecerá un mensaje de confirmación "STORE Current ?." Este mensaje pide si desea guardar la canción actual en el disco.

Si desea guardar la canción actual y a continuación ejecutar la operación, pulse [YES]. Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción actual, pulse [NO].

Si Song Protect está ajustado a ON, al pulsar [YES] aparecerá brevemente el mensaje "Song Protected". A continuación, sin ejecutar la operación, el VS-840 volverá al estado previo al intento de ejecución. Song Protect es un ajuste que puede definirse para cada canción, para evitar la sobrescritura accidental de una canción guardada en un disco.

Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción actual, vuelva a repetir el proceso, y pulse [NO] como respuesta al mensaje "STORE Current?". Si desea guardar la canción actual y a continuación ejecutar la operación, ajuste Song Protect a OFF (página 26).

Reiniciar el VS-840

Para reiniciar el VS-840 sin apagarlo, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Ejecute el proceso de cierre.
2. La pantalla mostrará "PowerOFF/RESTART;" mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RESTART (PLAY)].

Operaciones básicas en la página de pantalla

Seleccionar el menú operativo

Al pulsar [EZ ROUTING] o [UTILITY] aparecerá la página de menús con los iconos de los diferentes menús. Utilice [CURSOR] para seleccionar en un menú, y pulse [ENTER/TAP]. Si hay cinco o más iconos de menús, pulse [CURSOR] para pasar a la página siguiente/previa. En la parte derecha de la pantalla aparece una indicación de la página actual.

Seleccionar parámetros

Utilice [CURSOR] para seleccionar un parámetro. El parámetro seleccionado quedará marcado. Si los parámetros ocupan dos o más páginas, la parte derecha de la pantalla indicará la página actual.

Modificar el valor de ajustes

Si desea modificar el parámetro que aparece en vídeo inverso, utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Si gira el dial a la izquierda disminuirá el valor, y si lo gira a la derecha aumentará. Si gira el dial TIME/VALUE mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor aumentará o disminuirá a diez veces la velocidad normal.

Ejecutar una operación

En operaciones como cambiar una canción o copiar pistas aparecerá un mensaje de confirmación con "?." En este caso, pulse [YES] para ejecutar la operación, o [NO] para cancelarla. Para algunas operaciones es posible que aparezcan dos mensajes de confirmación.

Para las operaciones que no puedan deshacerse con la función Deshacer aparecerá un segundo mensaje de confirmación (página 99).

Seleccionar una canción (Song Select)

Para seleccionar otra canción guardada en un disco, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



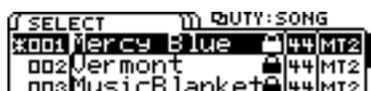
3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Select, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Aparecerá una lista con los nombres de las canciones guardadas en el disco. Seleccione la canción deseada y pulse [ENTER(TAP)].

Aparecerá un asterisco "*" delante del nombre de la canción seleccionada (la Canción Actual). El símbolo de protección (🔒) aparecerá a la derecha de los nombres de las canciones protegidas.

Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla del icono Song Edit.



5. Abra la ventana de confirmación Song Select, donde se le pedirá "Select SONG Sure?"

Si ha seleccionado la canción deseada, pulse [YES].

Si pulsa [NO] volverá a la página Song Select.

6. Si la canción seleccionada es la misma que la canción actual, aparecerá la ventana Reload Confirm. En caso contrario, aparecerá la ventana Store Confirm.

Si aparece la ventana Reload Confirm (la pantalla muestra "Re-Load Current?")

Para volver a cargar la canción actual, pulse [YES]. Si pulsa [NO] volverá a la página Song Select.

Si aparece la ventana Store Confirm (la pantalla indica "STORE Current?")

Para guardar la canción actual y a continuación cargar la canción seleccionada, pulse [YES]. Si desea cargar la canción seleccionada sin guardar la canción actual, pulse [NO].

Cambiar el tiempo actual

La visualización del tiempo actual

El tiempo actual que aparece en pantalla es MTC (Código Temporal MIDI), que utiliza el formato "QQ horas QQ minutos QQ segundos QQ cuadros QQ subcuadros."

El tipo de código temporal utilizado difiere entre aparatos. Si utiliza el MTC para sincronizar el VS-840 con otro aparato, deberá ajustar ambos aparatos al mismo tipo de código temporal. Con los ajustes originales, el VS-840 está ajustado a 30 cuadros (non-drop) por segundo (página 106).

Pasar al principio de la interpretación (Song Top)

Para pasar a la primera posición de la canción con sonido grabado, haga lo siguiente.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG TOP (REW)].

Se comprobará la V-track seleccionada para cada pista, y pasará a la posición que contenga el primer sonido grabado de la canción.

Pasar al final de la interpretación (Song End)

Para pasar a la última posición de la canción con sonido grabado, haga lo siguiente.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG END (FF)].

Se comprobará la V-track seleccionada para cada pista, y pasará a la posición que contenga el último sonido grabado de la canción.

En horas/minutos/segundos/cuadros/subcuadros

El campo TIME de la pantalla muestra la posición temporal actual en horas/minutos/segundos/cuadros/subcuadros.

1. Seleccione el valor que desee cambiar.

Utilice [CURSOR] para seleccionar el número de TIME (H/M/S/F/SF) que desee cambiar. El número seleccionado parpadeará.

2. Cambie el valor.

Utilice el dial TIME/VALUE para cambiar el tiempo. Si gira el dial TIME/VALUE sin ningún número parpadearando, cambiará TIME(F) (cuadros).

Desplazarse en compases/tiempos

El campo MEASURE de la pantalla mostrará el número de compás y de tiempo de la posición actual. Con los ajustes originales, aparecerá el valor calculado a partir de un tiempo 120 (notas negras por minuto) y un compás de 4/4.

Consulte los detalles para ajustar el compás y el tiempo, y su correspondencia con la canción, en “Hacer sonar el metrónomo” (página 93).

1. Seleccione el valor que desee cambiar.

Para moverse por compases, utilice [CURSOR] para que parpadee el número a la izquierda del campo MEASURE. Para moverse por tiempos, haga que parpadee el número a la derecha del campo MEASURE.

2. Cambie el valor.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de compás o el número de tiempo al que desea pasar.

Utilizar números de marcas

El campo MARKER de la pantalla indica el número de Marca de la posición actual. Si no hay ninguna marca registrada, este campo mostrará “---”.

Utilice [CURSOR] para que el nombre del campo MARKER parpadee, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de marca al que desee pasar.

Cambiar la entrada de un canal

El estado de entrada de cada canal está indicado por SELECT de cada canal.

Proceso para cambiar la entrada de canal

1. Pulse [MODE] para pasar al modo SELECT. El indicador SELECT MODE se iluminará.

Los botones [SELECT] actuarán como botones de selección de entrada de canal.

2. Para cambiar la entrada de canal, pulse el botón [SELECT] para el canal cuya entrada desee cambiar.

INPUT (naranja):

Está seleccionada la fuente de entrada (INPUT 1,2,3,4) asignada a cada canal.

TRACK (verde):

Está seleccionado el sonido de reproducción de la pista correspondiente a cada canal.

MUTE (apagado):

Enmudecido (no se recibe ningún sonido).

Cambiar la fuente de entrada (INPUT 1,2,3,4)

Para cada canal es posible especificar el jack INPUT cuya señal se recibirá. Esto es válido sólo para canales en los que haya seleccionado INPUT como la entrada del canal.

1. Seleccione el modo [CHANNEL]. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador CHANNEL.

2. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [INPUT] para acceder a la página de selección de la fuente de entrada.

3. Utilice [CURSOR ◀ ▶] o el botón [SELECT] para cada canal para seleccionar el canal cuya fuente de entrada desee cambiar.

4. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la fuente de entrada (INPUT 1,2,3,4). Para los canales 5/6, 7/8, seleccione INPUT 1/2 ó 3/4.

5. Si desea realizar ajustes para otros canales, repita los pasos 3 y 4.

6. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar el bus de grabación

Para grabar en una pista, la señal del canal a grabar debe enviarse a uno de los buses de grabación. Hay cuatro buses de grabación, A a D, y los pares A/B y C/D. Para cambiar el ajuste, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [MODE] para seleccionar el modo BUS. El indicador del modo BUS se iluminará.
2. Pulse el botón [SELECT] para el canal cuyo bus de grabación desee cambiar, y seleccione el bus. La señal de este canal se enviará al bus cuyo indicador esté iluminado.

Ajustar la panoramización de canal

Para ajustar la panoramización de canal (o balance, en un canal estéreo), siga los pasos que se indican a continuación.

1. Seleccione el modo [CHANNEL]. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador CHANNEL.
2. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para pasar a la página de ajustes de panoramización.
3. Utilice [CURSOR ◀ ▶] o los botones [SELECT] de cada canal para seleccionar el canal cuya panoramización desee ajustar.
4. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización (o balance, para un canal estéreo).
5. Si desea realizar ajustes para otro canal, repita los pasos 3 y 4.
6. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si la señal de un canal se envía al bus de grabación A/B y C/D, ajuste la panoramización del canal al extremo izquierdo (L63) para enviar la señal al bus de grabación A y C, o al extremo derecho (R63) para enviar la señal al bus de grabación B y D.

Monitorizar la reproducción de pista

Es posible monitorizar la reproducción de cada pista sin direccionar la señal a través de un canal del mezclador. Para las pistas que se estén grabando, también es posible escuchar el sonido que se está grabando.

1. Pulse [MONITOR SEL] para seleccionar TRACK CUE (el indicador se ilumina en verde).

Es posible monitorizar el bus TRACK CUE en los auriculares o los jacks MON/AUX.

2. Para las pistas que no desee monitorizar, pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK para ajustar el estado de la pista a PLAY (el indicador TRACK STATUS se ilumina en verde).

* En este caso, si ajusta el estado de pista a REC (el indicador TRACK STATUS se ilumina en rojo) es posible monitorizar el sonido que se graba en la pista.

3. Pulse [PLAY] para reproducir la canción.
4. Utilice el mando TRACK CUE de la pista que desee monitorizar para ajustar el volumen del sonido del monitor.
5. Para ajustar la panoramización de una pista que esté monitorizando, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista que monitorice. Aparecerá la página de ajustes V-track. A continuación pulse [CURSOR ▼] para acceder a la página de ajustes de panoramización TRACK CUE, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización.
6. Al terminar de ajustar la panoramización, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar el estado de pista (Track Status)

Para cambiar el estado de pista de cada pista, pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK. El indicador del botón muestra el estado de la pista.

PLAY (verde):

El sonido grabado en la pista se reproducirá. Si no ha grabado nada no será posible seleccionar la condición PLAY.

REC (rojo):

Se graba en la pista. Es posible grabar hasta 4 pistas simultáneamente. Por ejemplo, si ha ajustado las pistas 5/6 y 7/8 a la condición REC, no será posible seleccionar la condición REC para las pistas restantes 1 a 4.

MUTE (apagado):

Enmudecida (no se oye ningún sonido).

Espera para la grabación (rojo intermitente):

Modo de espera para la grabación.

Modo de reproducción para el pinchado (intermitente rojo/verde alternativamente):

Modo de reproducción durante el pinchado.

Cambiar la salida de monitorización (Monitor Select)

Para cambiar la señal que se envía a los jacks MON/AUX, pulse [MONITOR SEL]. Para seleccionar REC BUS o AUX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL]. El indicador del botón muestra la señal seleccionada.

TR CUE+MASTER (naranja):

El bus TRACK CUE y MASTER OUT se combinarán y se enviarán.

TRACK CUE (verde):

Se enviará la señal del bus TRACK CUE.

MASTER (rojo):

Se enviará la señal de MASTER OUT.

REC BUS (rojo intermitente):

Se enviará la señal del bus REC.

AUX (verde intermitente):

Se enviará la señal del bus AUX. Seleccione esta opción cuando desee utilizar una unidad de efectos externa.

* *Con los ajustes originales se enviará la misma señal desde el jack PHONES y desde los jacks MON/AUX. Si desea utilizar una unidad de efectos externa, utilice MONITOR SEL para seleccionar AUX. No obstante, incluso en este caso habrá algunas veces en que deseará utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE o MASTER OUT. En estos casos, consulte "Cambiar la salida al jack PHONES" (página 98).*

Registrar los ajustes actuales del mezclador (Scene)

Es posible guardar hasta 8 grupos de ajustes del mezclador para cada canción. Un grupo de ajustes del mezclador se conoce como “escena,” y puede recuperarse simplemente pulsando un botón. Por ejemplo, si durante la mezcla desea comparar diferentes balances de mezcla, guarde cada grupo de ajustes en una escena.

Para registrar los ajustes actuales del mezclador

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

Cuando el indicador SCENE está iluminado, los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] pueden utilizarse para registrar y recuperar escenas.

2. Guarde los ajustes actuales del mezclador en una escena.

Para guardar los ajustes en una escena 1 a 4, pulse un botón [1/5] a [4/8]. Para guardar los ajustes en una escena 5 a 8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse un botón [1/5] a [4/8].

Una vez guardados los ajustes del mezclador, el indicador del botón se iluminará.

3. Una vez guardada una escena, pulse [SCENE] de nuevo para que se apague el indicador del botón.

Recuperar una escena

* *Antes de seleccionar una escena, detenga la grabación o la reproducción de la canción. Durante la grabación o la reproducción no es posible seleccionar una escena.*

1. Pulse [SCENE] para que se ilumine el indicador.
2. Pulse un botón LOCATOR [1/5] a [4/8] para especificar la escena que desea recuperar.
3. Una vez recuperada la escena, pulse [SCENE] para apagar el indicador del botón.

Recuperar una escena sin afectar a los valores actuales de los deslizadores

Al recuperar una escena, los valores de los deslizadores cambian a los de la escena, pero sus posiciones no cambian. Esto significa que los deslizadores no reflejarán los valores reales.

Si no desea que los valores de los deslizadores cambien al recuperar una escena, haga lo siguiente.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Scene, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Scene Mode,” y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a “Keep Fader.”

Scene Mode

Este ajuste determina los ajustes de los deslizadores al recuperar una escena.

All:

Los ajustes de los deslizadores cambiarán a los de la escena recuperada. En este caso, al recuperar una escena las posiciones de los deslizadores del panel frontal no reflejarán los ajustes reales.

Keep Fader:

Se aplicarán los ajustes del mezclador de la escena recuperada, con la excepción de los deslizadores. Esto significa que, incluso al recuperar una escena, los ajustes de los deslizadores serán los reflejados por la posición física de los deslizadores en el panel frontal.

4. Después de definir este ajuste, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Borrar los ajustes de una escena

1. Pulse [SCENE] para que se ilumine el indicador del botón.
2. Borre los ajustes de la escena.
Mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse el botón LOCATOR [1/5] a [4/8] correspondiente a la escena que desea eliminar. Los ajustes se borrarán y el indicador del botón se apagará.
3. Después de borrar los ajustes, pulse [SCENE] para que se apague el indicador del botón.

Guardar una posición temporal, método 1 (punto Locate)

Los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] permiten memorizar 8 posiciones temporales en cada canción. Las posiciones memorizadas por estos botones LOC se conocen como "puntos Locate." Es posible pasar a estas posiciones pulsando un botón, por lo que es aconsejable utilizarlas para memorizar posiciones a las que deba acceder con frecuencia. Los puntos Locate también son útiles para especificar áreas de bucle o de grabación por pinchado automático.

Guardar una posición temporal

1. Especifique el número de punto Locate que desee utilizar.

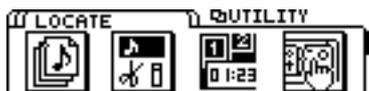
Para utilizar un punto Locate 1 a 4, pulse un botón [1/5] a [4/8]. Para utilizar un punto Locate 5 a 8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1/5] a [4/8]. Una vez memorizada la posición el indicador se ilumina.

Pasar a una posición temporal guardada

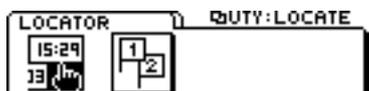
1. Utilice los botones LOCATOR para especificar el punto Locate de la posición a la que desea pasar.

Modificar una posición temporal guardada

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Locate Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Locator, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de punto Locate que desea modificar.
5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor, y el dial TIME/VALUE para modificar el tiempo.

Borrar una posición temporal guardada

1. Mantenga pulsado [CLEAR] y utilice los botones LOC para especificar el punto Locate que desee borrar. Una vez borrado un punto Locate, el indicador del botón se apaga.

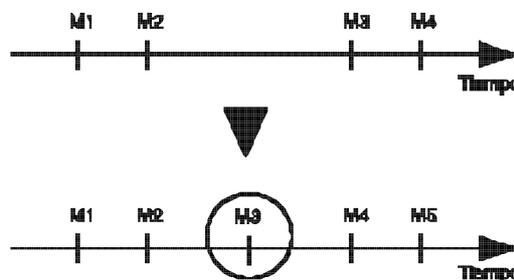
Guardar una posición temporal, método 2 (puntos de marca)

La función Tap Marker permite asignar hasta 1000 marcas (puntos de marca) a cada canción. Esto permite desplazarse por una canción como si utilizara los botones de búsqueda de un reproductor de CDs.

< Números de los puntos de marca >

Cada marca tiene un número entre 000 y 999, ordenados según su posición temporal. Si añade un nuevo punto de marca en una posición anterior a otros puntos ya existentes, los números de los puntos de marca subsiguientes cambiarán.

Por ejemplo, si añade un punto de marca después del punto 2, los puntos de marca subsiguientes se reenumerarán tal como indica la siguiente figura.



* Es necesario un intervalo mínimo de 0,1 segundos entre los puntos de marca. No es posible añadir un punto nuevo si ya existe un punto de marca en una posición a menos de 0,1 segundos.

Marcar una posición temporal

Añadir un punto de marca en la posición actual.

1. Pulse [TAP (ENTER)] para añadir un punto de marca en la posición actual.

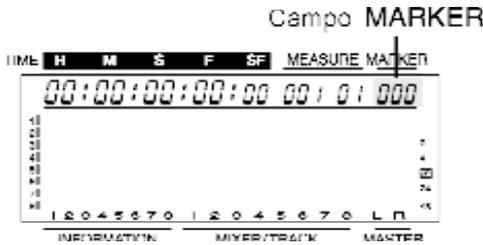
Añadir un punto de marca al grabar o reproducir una canción

1. Grabe o reproduzca una canción, y pulse [TAP] al llegar a la posición deseada.

Se añadirá un punto de marca en la posición temporal en la que haya pulsado el botón.

Pasar a una posición temporal marcada

1. Utilice [CURSOR] para que el número de punto de marca que aparece en el campo MARKER de la pantalla parpadee.



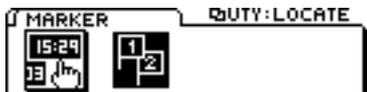
2. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de punto de marca al que desea pasar.

Modificar una posición temporal marcada

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Locate Edit, y pulse [ENTER(TAP)].

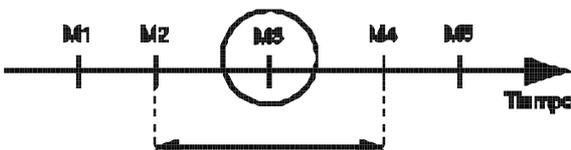


3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Marker, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de punto de marca que desea modificar.
5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el tiempo.

El tiempo de un punto de marca puede modificarse sólo dentro de la gama existente entre los puntos de marca previo y siguiente.



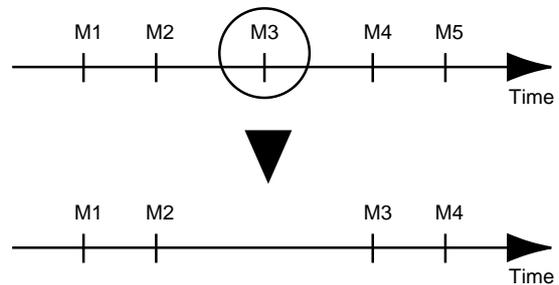
Borrar una marca

Borrar un punto de marca

La asignación de puntos de marca facilita la búsqueda, pero si crea demasiados puntos pueden aparecer confusiones. Es aconsejable borrar los puntos de marca no necesarios.

1. Pase al punto de marca que desea borrar.
2. Mantenga pulsado [CLEAR] y pulse [TAP (ENTER)] para borrar el punto de marca.

Si existen puntos de marca después del punto de marca borrado, los puntos de marca subsiguientes se reenumerarán.



Borrar todos los puntos de marca

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [CLEAR] y pulse [TAP (ENTER)].

La pantalla pedirá "Clear ALL Marker?" Pulse [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Capítulo 5. Utilizar la función EZ ROUTING (Easy Routing)

La función Easy Routing

Esta función permite definir automáticamente ajustes del mezclador, simplemente respondiendo a una guía interactiva muy sencilla.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Al terminar de realizar ajustes en una página, pulse [ENTER(TAP)] para pasar a la siguiente página, y ejecute una operación similar. Para volver a la página previa, pulse [EXIT].

Si desea detener los ajustes automáticos, pulse [DISPLAY]. Los parámetros ya ajustados conservarán los nuevos ajustes incluso si pulsa [DISPLAY], por lo que puede detener el proceso de ajuste automático en cualquier momento.

* Al utilizar la función Easy Routing, si pulsa el botón [ENTER(TAP)] para pasar a la siguiente página de pantalla mientras el grabador está en funcionamiento, el grabador se detendrá automáticamente según sea necesario.

Easy Routing utiliza los cinco tipos de iconos de menú siguientes. Al utilizar Easy Routing para definir ajustes automáticamente, existen varios parámetros que se ajustan por defecto.

1. Icono Recording
2. Icono Track Bouncing
3. Icono Mix Down
4. Icono User Routing
5. Icono AUX Routing

Utilizar la función Easy Routing

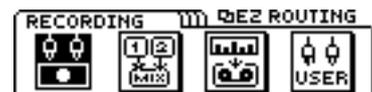
Icono Recording

Selecciónelo si desea grabar el sonido recibido en un jack INPUT. Incluso si desea oír la reproducción de otras pistas mientras graba una pista adicional, este icono permite definir fácilmente los ajustes del mezclador.

Aquí explicaremos las páginas de pantalla que aparecen al seleccionar el icono Recording. Al ejecutar el proceso, las páginas aparecerán en este orden.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para seleccionar el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página, pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].

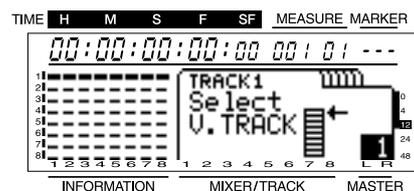


3. En esta página puede especificar si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá ajustar los parámetros.

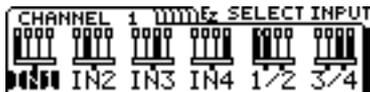
Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página del paso 8, en la que puede especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



4. Aparecerá la página de ajustes V-track. Los ajustes actuales aparecerán en pantalla. Si las pistas que desea reproducir y grabar no son las pistas actuales, selecciónelas como tales. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir estos ajustes.



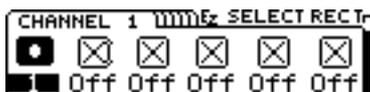
5. En esta página puede especificar la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar los jacks INPUT y las pistas que pueden seleccionarse para cada canal. Si selecciona "---," el canal no recibirá ningún sonido.



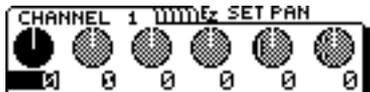
6. Aquí es posible especificar la pista destino de la grabación para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar la pista destino de la grabación para cada canal. Si selecciona "Off," este canal no se grabará.

* Si especifica una pista monofónica como destino de la grabación, la panoramización se ajusta al extremo izquierdo (L63) o derecho (R63). Si especifica una pista estereofónica, la panoramización se ajusta al centro (0).

* En la página del paso 5, las pistas seleccionadas para la entrada de canal se ajustan a "reproducción," y no pueden seleccionarse como pistas destino de la grabación. El VS-840 permite especificar hasta 4 pistas para grabarlas simultáneamente. Por ejemplo, si ha especificado TRACK 1, 2 y 5/6 para la grabación, no será posible especificar TRACK 4 como destino de la grabación para el canal 4.



7. Aquí puede definir la panoramización (balance para las pistas estéreo) para cada canal. La panoramización se ajusta automáticamente para la pista seleccionada en el paso 6 como destino de la grabación. Si es necesario, modifique el valor.



8. Aquí puede especificar si desea utilizar efectos o no. Si desea utilizarlos, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla del paso 9, y podrá realizar ajustes para los efectos.

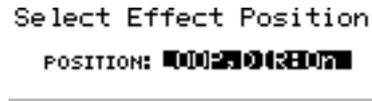
Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página de pantalla final del paso 18.



9. Aquí puede seleccionar el patch que utilizará el efecto. Desplace el cursor a "TYPE" y seleccione el tipo de algoritmo que desea utilizar. Seguidamente desplace el cursor a "PATCH" y seleccione el patch. Pulse [ENTER(TAP)] para seleccionar el patch especificado. Pulse [ENTER(TAP)] de nuevo para pasar a la siguiente página.

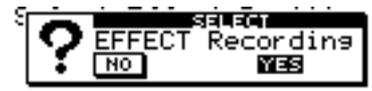


10. Aquí puede seleccionar la posición en que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Consulte los detalles acerca de las conexiones en "Conexiones de efectos" (p. 72). Si aquí selecciona una conexión en bucle (Loop, DIR:Off, o LOOP, DIR:On), pasará a la página de pantalla del paso 11. Con cualquier otra selección, pasará a la página de pantalla final del paso 18.

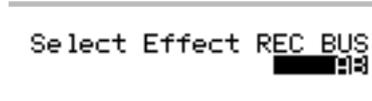


11. Aquí puede especificar si se grabará o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 12, y podrá especificar el destino de la grabación (bus REC).

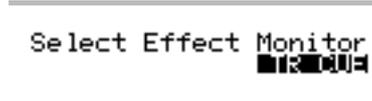
Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página de destino de la salida de monitorización del sonido del efecto del paso 11.



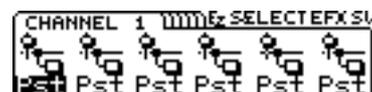
12. Aquí puede especificar el destino de la grabación del sonido del efecto. Seleccione el bus REC al que desea enviar el sonido del efecto.



13. Aquí puede especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desea enviar el sonido del efecto.



14. Aquí puede especificar la manera en que la señal se enviará al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes para cada canal.



Conmutador EFFECT SEND

Selecciona para cada canal la manera en que la señal se enviará al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Pre FADER):

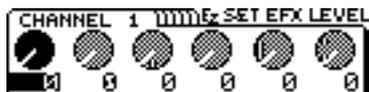
Se enviará la señal predeslizador.

Pst (Post FADER):

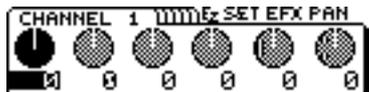
Se enviará la señal postdeslizador.

* El Nivel de Envío de Efecto/Panoramización para los canales que estén desactivados aparecerá como "---," y su valor no podrá modificarse. No obstante, al salir de Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Nivel de Envío de Efecto/Panoramización de los canales para los que el conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.

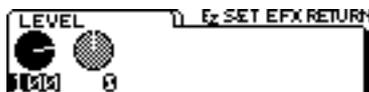
15. Aquí puede especificar el volumen al que se enviará el sonido de cada canal al efecto. Ajuste el volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.



16. Aquí puede especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Defina este ajuste según sea necesario.

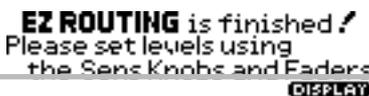


17. Aquí puede especificar el nivel de retorno y el balance del efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes.



18. Ésta es la última página. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "Icono User Routing" (página 41) en este capítulo.



19. Pulse [REC] para que el indicador parpadee en rojo, y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Icono Track Bouncing

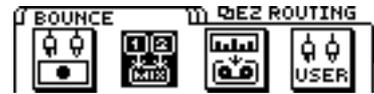
Selecciónelo cuando desee cambiar la interpretación de dos o más pistas en una única pista. Utilícelo también para aplicar efectos a la interpretación de una pista y volver a grabarla en otra pista.

Aquí explicaremos las varias páginas que aparecerán al seleccionar el icono Track Bouncing. Las páginas también aparecerán en este orden al ejecutar el proceso.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página, pulse [ENTER(TAP)], y para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].

2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Bouncing y pulse [ENTER(TAP)].

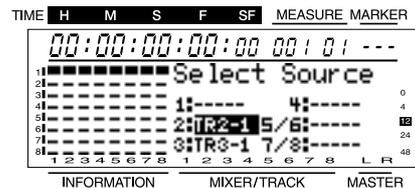


3. Aquí puede especificar si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá ajustar los parámetros.

Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 7, en la que puede especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



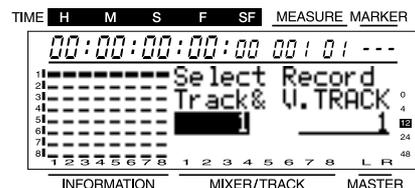
4. Seleccione aquí las pistas fuente para la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas fuente para la grabación. Las pistas ajustadas a "---" no se grabarán.



5. Seleccione aquí las pistas destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar la pista y V-track destino de la grabación.

* Si especifica una pista monofónica como destino de la grabación, la panoramización de canal especificada en la página de pantalla del paso 4 se ajustará al extremo izquierdo (L63) o derecho (R63). Si especifica una pista estéreo, la panoramización de los canales 1 y 3 se ajustará al extremo izquierdo (L63), la de los canales 2 y 4 al extremo derecho (R63), y la de los canales 5/6 y 7/8 al centro (0).

* Las pistas seleccionadas para la entrada de canal en la página de pantalla del paso 4 se ajustarán a "reproducción," y no podrán seleccionarse como pista destino de la grabación.



6. Especifique aquí la panoramización (o balance, para una pista estéreo) de cada canal. Ésta se ajusta automáticamente para cada canal, según la pista destino de la grabación especificada en el paso 5. Modifique los ajustes según sea necesario.



7. Especifique aquí si desea o no utilizar efectos. Si desea utilizar un efecto, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla del paso 8, y podrá definir ajustes para los efectos.

Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página de pantalla final del paso 17.



8. Seleccione aquí el patch que utilizará el efecto. En primer lugar desplace el cursor a "TYPE," y seleccione el tipo de algoritmo que desee utilizar. A continuación desplace el cursor a "PATCH," y seleccione el patch. Pulse [ENTER(TAP)] para seleccionar el patch especificado. Vuelva a pulsar [ENTER(TAP)] para pasar a la siguiente página.

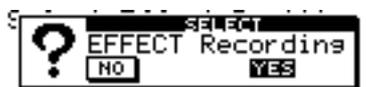


9. Seleccione aquí la posición en que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Consulte los detalles acerca de las conexiones en "Conexiones de efectos" (página 72). Si aquí selecciona una conexión de bucle (LOOP, DIR:Off, o LOOP, DIR:On), pasará a la página de pantalla del paso 10. Con cualquier otra opción pasará a la página de pantalla final del paso 17.



10. Seleccione aquí si se grabará o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 11, y podrá especificar el destino de la grabación (bus REC).

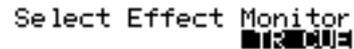
Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página destino de la salida de monitorización del sonido del efecto del paso 12.



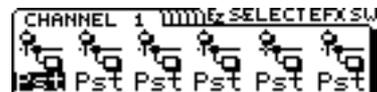
11. Especifique aquí el destino de la grabación del sonido del efecto. Seleccione el bus REC al que desee enviar el sonido del efecto.



12. Especifique aquí el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto.



13. Especifique aquí la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes para cada canal.



Conmutador EFFECT SEND

Seleccione para cada canal la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Pre FADER):

Se enviará la señal predeslizador.

Pst (Post FADER):

Se enviará la señal postdeslizador.

* El Nivel de Envío de Efecto/Panoramización para los canales que estén desactivados aparecerán como "---," y su valor no podrá modificarse. No obstante, al salir de Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Nivel de Envío de Efecto/Panoramización de los canales para los que el conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.

14. Aquí puede especificar el volumen al que se enviará el sonido de cada canal al efecto. Ajuste el volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.



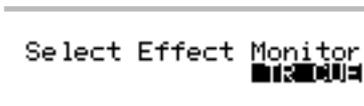
15. Aquí puede especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Defina este ajuste según sea necesario.



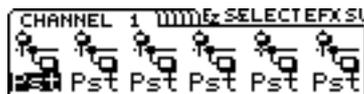
8. Seleccione aquí la posición en que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Consulte los detalles acerca de las conexiones en “Conexiones de efectos” (página 72). Si aquí selecciona una conexión de bucle (LOOP, DIR:Off, o LOOP, DIR:On), pasará a la página de pantalla del paso 9. Con cualquier otra opción pasará a la página de pantalla final del paso 15.



9. Aquí puede especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto.



10. Especifique aquí la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes para cada canal.



Conmutador EFFECT SEND

Seleccione para cada canal la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Pre FADER):

Se enviará la señal predeslizador.

Pst (Post FADER):

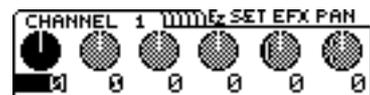
Se enviará la señal postdeslizador.

- * El Nivel de Envío de Efecto/Panoramización para los canales que estén desactivados aparecerá como “---,” y su valor no podrá modificarse. No obstante, al salir de Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Nivel de Envío de Efecto/Panoramización de los canales para los que el conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.

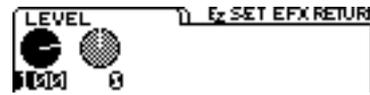
11. Aquí puede especificar el volumen al que se enviará el sonido de cada canal al efecto. Ajuste el volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.



12. Aquí puede especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Si es necesario, defina este ajuste.



13. Aquí puede especificar el nivel de retorno y el balance del efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes.



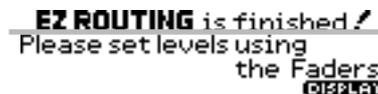
14. Especifique aquí si las señales enviadas a los jacks INPUT 1 a 4 se utilizarán o no en la mezcla. Para utilizar las señales de los jacks INPUT, seleccione “YES.” En caso contrario, seleccione “NO”.

* Si selecciona el icono “YES”, utilice los mandos TRACK CUE 1 a 4 para ajustar los niveles de volumen de los jacks INPUT 1 a 4 para la mezcla.



15. Ésta es la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte “Icono User Routing” (página 41) en este capítulo.



16. Siga los pasos de “Mezcla estereofónica de 2 canales” (página 61) y grabe la mezcla en un grabador de cintas, etc.

Icono User Routing

Los ajustes actuales del mezclador realizados utilizando Easy Routing, etc. pueden guardarse como un Direccionamiento de Usuario en una de las 10 memorias. Guarde los ajustes que utilice con frecuencia para poder grabar y editar de manera más eficiente, sin necesidad de realizar los mismos ajustes una y otra vez.

Proceso para guardar los ajustes actuales del mezclador como un Direccionamiento de Usuario

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono User Routing y pulse [ENTER(TAP)].



3. Aparecerá la página User Routing. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "SAVE", y pulse [ENTER(TAP)].
4. Se asigna automáticamente un número no utilizado, y aparece una página de pantalla donde podrá entrar un nombre para los ajustes. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para entrar un nuevo Nombre de Direccionamiento de Usuario.
5. Al terminar de entrar el nombre, desplace el cursor hasta el icono "GO", y pulse [ENTER(TAP)]. Se guardarán los ajustes actuales del mezclador, y volverá al modo Play.

Recuperar ajustes del mezclador guardados como un User Routing

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono User Routing y pulse [ENTER(TAP)].



3. Aparecerá la página User Routing. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número User Routing que desee recuperar.
4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "GO", y pulse [ENTER(TAP)].
5. Se recuperarán los ajustes de User Routing, y volverá al modo Play.

Borrar ajustes del mezclador guardados como un User Routing

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono User Routing y pulse [ENTER(TAP)].



3. Aparecerá la página User Routing. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número User Routing que desee borrar.
4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "DEL", y pulse [ENTER(TAP)].
5. La pantalla pedirá "Are you sure ?" Pulse [YES].
Para cancelar la operación de borrado, pulse [NO].

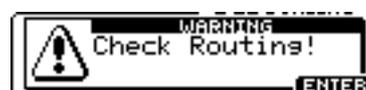
6. Si desea borrar otro User Routing, repita los pasos 3 a 5.
7. Al terminar de borrar, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Icono AUX Routing

Selecciónelo si desea utilizar los jacks MON/AUX y el jack PHONES para monitorizar diferentes señales, o si desea utilizar efectos externos.

Si desea utilizar los jacks MON/AUX como jacks de envío de efecto, utilice los jacks INPUT 1 a 4 como jacks de retorno de efecto.

* Si Monitor Select está ajustado a AUX y selecciona el icono "MON" en la primera página de AUX Routing, o si intenta cambiarlo a un ajuste diferente de AUX, aparecerá el siguiente mensaje de advertencia.



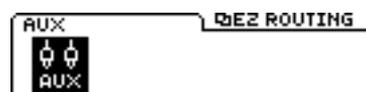
Si aparece este mensaje y está utilizando los jacks MON/AUX como jacks de envío de efecto y cualquiera de los jacks INPUT 1 a 4 como jacks de retorno de efecto, desconecte inmediatamente los cables de retorno de efecto conectados a los jacks INPUT. Si continúa con la operación puede producirse un feedback. Después de desconectar los cables, pulse [ENTER(TAP)] y continúe con la operación.

Esto es debido a que si utiliza los jacks MON/AUX como jacks de envío de efecto y cualquiera de los jacks INPUT 1 a 4 como jacks de retorno de efecto, al cambiar Monitor Select a un ajuste diferente de AUX la señal de los jacks MON/AUX se enviará a los jacks INPUT, lo cual puede provocar un feedback según los ajustes del mezclador. Además, incluso si Monitor Select está ajustado a AUX, al subir el nivel de envío AUX del canal que recibe la señal de retorno del efecto también puede producirse un feedback. Ajuste el nivel de envío AUX al mínimo (0) para todos los canales que reciban la señal de retorno de efecto.

Aquí explicaremos cada una de las páginas de pantalla que aparecerán al seleccionar el icono AUX Routing. Al ejecutar el proceso las páginas aparecerán en este orden.

Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y simplemente pulse [ENTER (TAP)]. Para volver a la página de menús [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono AUX Routing, y pulse [ENTER (TAP)].



- En esta página es posible seleccionar la señal que se enviará desde los jacks MON/AUX.

Si está seleccionado el icono "MON"

Si ha seleccionado AUX para Monitor Select, se seleccionará TR CUE+MASTER, y si la selección es otra que AUX, ésta no cambiará. La señal del bus MIX estará ajustada para enviarse desde los jacks MASTER OUT, y el jack PHONES enviará la misma señal que los jacks MON/AUX. Al terminar los ajustes volverá al modo Play.

Si está seleccionado el icono "AUX"

La señal del bus AUX se enviará a los jacks MON/AUX (el indicador del botón [MONITOR SEL] parpadeará en verde).



- En esta página es posible seleccionar la señal que se enviará al jack PHONES.

Si está seleccionado el icono "MASTER"

La señal del bus MIX se enviará desde el jack PHONES y desde los jacks MASTER OUT. Al terminar los ajustes volverá al modo Play.

Si está seleccionado el icono "TR CUE"

La señal del bus TRACK CUE se enviará desde el jack PHONES y desde los jacks MASTER OUT. Al terminar los ajustes la pantalla mostrará "MASTER OUTPUT is TR CUE sound." Pulse [ENTER (TAP)] para volver al modo Play. Al utilizar un efecto externo, normalmente deberá seleccionar este icono.

Si está seleccionado el icono "AUX"

La misma señal que se envía al jack MON/AUX (es decir, la señal del bus AUX) se enviará al jack PHONES, y la señal del bus MIX se enviará al jack MASTER OUT. Al terminar los ajustes volverá al modo Play.



Un ejemplo de utilización de Easy Routing

Grabar en la pista 1

En este ejemplo explicaremos la manera en que el sonido que se envía al jack INPUT 1 puede grabarse en la pista 1. Aquí seleccione el icono Recording. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

- Pulse [EZ ROUTING].
- Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].

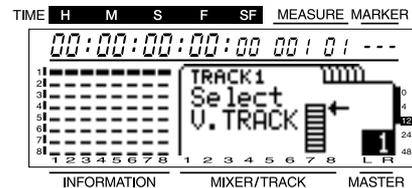


- En esta página es posible especificar si desea modificar o no los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá empezar a justar los parámetros.

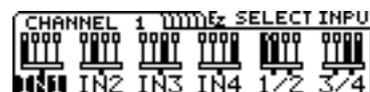
Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 8, donde es posible especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



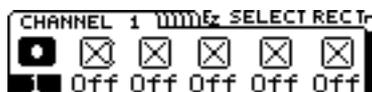
- Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la V-track para la pista 1 en la que desee grabar.



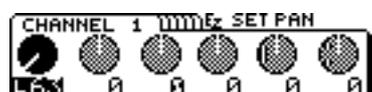
- Especifique aquí la entrada para cada canal. Debe especificar el jack INPUT 1 como la entrada para el canal 1, pero como éste es el ajuste por defecto no hay necesidad de modificar ningún valor.



6. Especifique aquí la pista destino de la grabación para cada canal. Aquí utilizaremos [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "1" como la pista destino de la grabación para el canal 1.



7. Especifique aquí la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de cada canal. Ésta se ajusta automáticamente para los canales para los que ha especificado una pista destino de la grabación en el paso 6. Compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo izquierdo (L63).

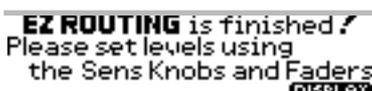


8. Especifique aquí si desea o no utilizar efectos. Aquí no utilizaremos efectos, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



9. Ésta es la última página. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea conservar los ajustes actuales, consulte "Icono User Routing" (página 41) en este capítulo.



10. Ya han terminado los ajustes. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, pulse [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación (el indicador REC parpadeará en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Grabar en estéreo en las pistas 5/6

En este ejemplo explicaremos la manera en que el sonido que se envía a los jacks INPUT 1/2 puede grabarse en estéreo en las pistas 5/6. Para este ejemplo seleccione el icono Recording.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].

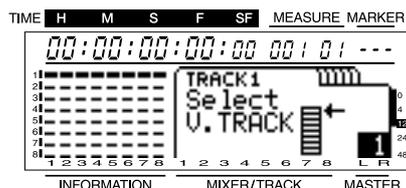


3. Especifique aquí si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá ajustar los parámetros.

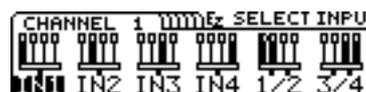
Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 8, donde podrá especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



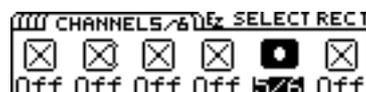
4. Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las V-tracks de las pistas 5/6 en las que desee grabar.



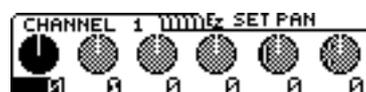
5. Especifique aquí la entrada para cada canal. Debemos especificar los jacks INPUT 1/2 como entrada para los canales 5/6, pero como éste es el ajuste por defecto, no es necesario cambiar nada.



6. Especifique aquí la pista destino de la grabación para cada canal. Aquí utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "5/6" como la pista destino de la grabación para los canales 5/6.



7. Ajuste aquí la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de cada canal. La panoramización (o el balance) se ajusta de manera automática para los canales para los que especificado una pista destino de la grabación en el paso 6. Compruebe que el balance de los canales 5/6 esté ajustado al centro (0).

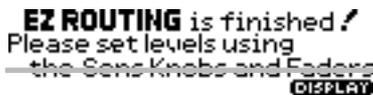


8. Especifique aquí si desea o no utilizar efectos. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



9. Ésta es la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "Icono User Routing" (página 41) en este capítulo.



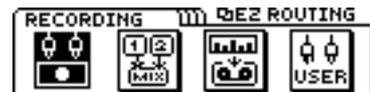
10. Los ajustes han terminado. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, pulse [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación (el indicador REC parpadeará en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Grabar pistas adicionales mientras escucha la reproducción (Sobregrabar)

El proceso de grabar pistas nuevas adicionales mientras escucha pistas grabadas previamente se conoce como "sobregrabar." Aquí explicaremos cómo grabar una interpretación estereofónica adicional en las pistas 1/2 mientras escucha la interpretación estereofónica grabada previamente en las pistas 5/6. Conecte el instrumento que desee grabar a los jacks INPUT 1/2. Seleccione el icono Recording.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].

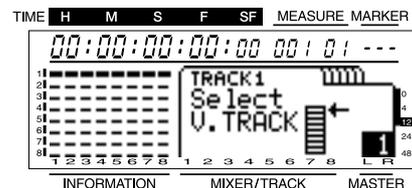


3. Especifique aquí si desea modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá ajustar los parámetros.

Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 8, donde podrá especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



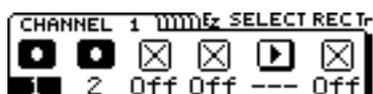
4. Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la V-track de la pista 1/2 en que desee grabar, y la V-track de la pista 5/6 que desee reproducir.



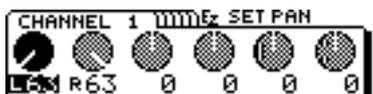
5. Seleccione aquí la entrada para cada canal. Seleccione el jack INPUT 1 para el canal 1, el jack INPUT 2 para el canal 2, y las pistas 5/6 como la entrada para el canal 5/6. No obstante, el canal 1/2 es el ajuste por defecto, por lo que aquí sólo deberemos definir el ajuste para el canal 5/6. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Channel 5/6" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "5/6."



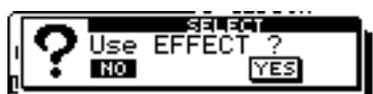
6. Especifique aquí la pista destino de la grabación para cada canal. En este ejemplo utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar la pista destino de la grabación de los canales 1 y 2 a "1" y "2" respectivamente.



7. Especifique aquí la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de cada canal. Ésta se ajusta automáticamente para los canales para los que ha especificado una pista destino de la grabación en el paso 6. Compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo izquierdo (L63), y la del canal 2 al extremo derecho (R63).

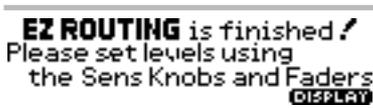


8. Especifique aquí si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



9. Ésta es la página final. Si ha definido todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "Icono User Routing" (página 41) en este capítulo.



10. Éstos son todos los ajustes. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación (el indicador REC parpadeará en rojo), y [PLAY] para iniciar la grabación.

Saltar de pista mientras aplica reverberación (Loop)

Aquí explicaremos la manera de aplicar efectos a un pista ya grabada, y grabar el resultado en otra pista. Aquí aplicaremos reverberación a las pistas 1/2 y 5/6, y grabaremos el resultado en las pistas 7/8. Para este ejemplo seleccione el icono Track Bouncing.

El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].

2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Bouncing y pulse [ENTER(TAP)].

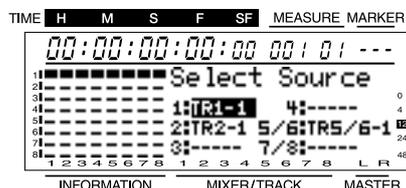


3. Especifique aquí si desea modificar o no los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 4, y podrá definir los parámetros.

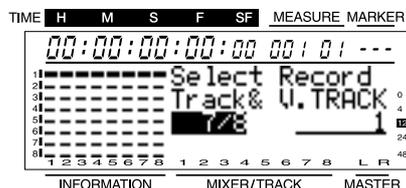
Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 7, donde puede especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



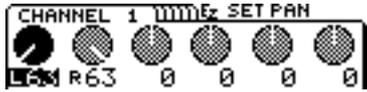
4. Seleccione aquí las pistas origen de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas origen de la grabación tal como muestra la siguiente pantalla. En esta explicación utilizaremos V-track 1. Por ejemplo, "TR5/6-1" indica V-track 1 de las pistas 5/6.



5. Especifique aquí las pistas destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar la pista y V-track destino de la grabación, según los ajustes de la siguiente pantalla.



6. Especifique aquí la panoramización (o el balance, para una pista estéreo) de cada canal. Ésta se ajusta automáticamente, según la pista destino de la grabación especificada en el paso 5. Aquí compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustado al extremo izquierdo (L63), la del canal 2 al extremo derecho (R63), y el balance del canal 5/6 al centro (0).



7. Especifique aquí si desea o no utilizar efectos. En este ejemplo utilizaremos efectos, por lo que debe seleccionar el icono "YES".



8. Seleccione aquí el efecto que se utilizará. En este ejemplo utilizaremos la reverberación. Desplace el cursor hasta "TYPE" y seleccione "Reverb1" como el tipo de algoritmo. Seguidamente desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. Aquí seleccionaremos un patch como "A-00:Medium Room," etc. Pulse [ENTER(TAP)] para acceder al patch seleccionado. Vuelva a pulsar [ENTER(TAP)] para pasar a la siguiente página.



9. Seleccione aquí la posición en que se conectará el efecto. Aquí utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar LOOP, DIR:Off. Consulte los detalles acerca de las conexiones en "Conexiones de efectos" (página 72).



10. Especifique aquí si se grabará o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo seleccione el icono "YES". Aparecerá la página del paso 11, y podrá especificar el destino de la grabación (bus REC).

Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página de destino de la salida de monitorización del sonido de efecto del paso 12.



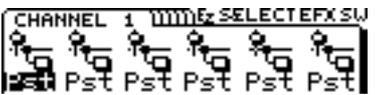
11. Especifique aquí el destino de la grabación del sonido del efecto. Seleccione el bus REC al que se enviará el sonido del efecto. Aquí seleccionaremos "CD."



12. Aquí puede especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto. Aquí debe seleccionar "Off."



13. Especifique aquí la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes para cada canal.



Conmutador EFFECT SEND

Especifique para cada canal la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Pre FADER):

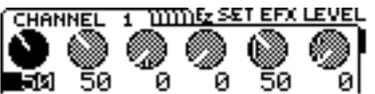
Se enviará la señal predeslizador.

Pst (Post FADER):

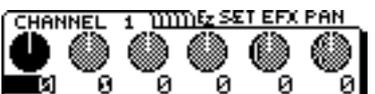
Se enviará la señal postdeslizador.

* El Nivel de Envío de Efecto/Panoramización para los canales que estén desactivados aparecerá como "---," y su valor no podrá modificarse. No obstante, al salir de Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Nivel de Envío de Efecto/Panoramización de los canales para los que el conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.

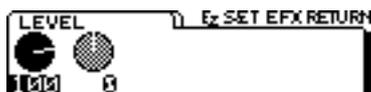
14. Aquí puede especificar el volumen al que se enviará el sonido de cada canal al efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el Nivel de Envío de Efecto de los canales 1, 2 y 5/6.



15. Aquí puede especificar la panoramización de la salida de cada canal que se enviará al efecto. Modifique los valores si es necesario.

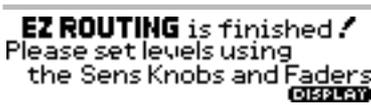


16. Ajuste aquí el Nivel de Retorno de Efecto y el Balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para realizar ajustes.



17. Ésta es la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte “Icono User Routing” (página 41) en este capítulo.



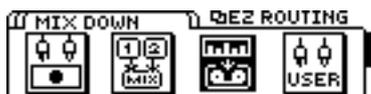
18. Pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y a continuación pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Mezcla en dos canales

Aquí explicaremos la manera de ajustar el volumen y la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de las señales grabadas en estéreo en las pistas 3/4, 5/6 y 7/8, y de combinarlas en una mezcla estereofónica de 2 canales. Para este ejemplo seleccione el icono Mixdown.

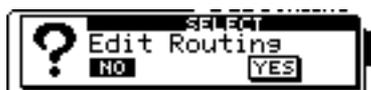
El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

1. Pulse [EZ ROUTING].
2. Utilice [CURSOR] cursor para seleccionar el icono Mixdown y pulse [ENTER(TAP)].

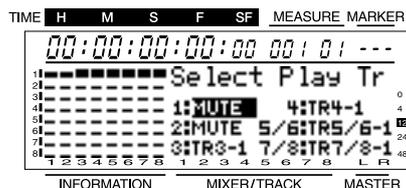


3. Especifique aquí si desea modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Si desea realizar cambios seleccione el icono “YES”. Aparecerá la página del paso 4, y podrá ajustar los parámetros.

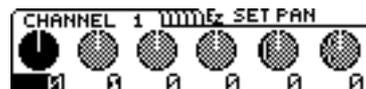
Si selecciona el icono “NO” aparecerá la página del paso 6, donde puede especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



4. Seleccione aquí la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista que se enviará a cada canal, tal como muestra la siguiente pantalla. Aquí utilizaremos V-track 1. Por ejemplo, “TR5/6-1” indica V-track 1 de la pista 5/6.



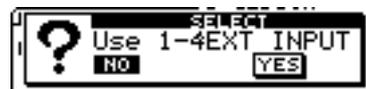
5. Ajuste aquí la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de cada canal. Si es necesario, modifique los ajustes.



6. Especifique aquí si desea utilizar o no efectos. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que debe seleccionar el icono “NO”.

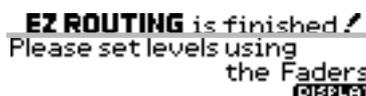


7. Especifique aquí si las señales enviadas desde el jack INPUT 1 a 4 se utilizarán en la mezcla. Aquí no utilizaremos las señales de los jacks INPUT, por lo que debe seleccionar el icono “NO”.



8. Ésta es la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Si desea guardar los ajustes actuales, consulte “Icono User Routing” (página 41) en este capítulo.



9. Siga los pasos descritos en “Mezcla estereofónica en dos canales” (página 61), y grabe la mezcla en una cinta de casete, etc.

Ajustes por defecto definidos por Easy Routing

Al seleccionar uno de los menús Easy Routing, uno o varios de los siguientes parámetros adoptarán sus valores por defecto. A continuación, estos valores cambiarán a medida que pase por las páginas de Easy Routing y defina ajustes para los parámetros.

* Al seleccionar el icono User Routing, ningún parámetro adopta su valor por defecto.

Parámetros que se ajustan automáticamente

1. CHANNEL INPUT 1-7/8
2. CHANNEL PAN 1-7/8
3. CHANNEL EQ 1-7/8
4. REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)
5. REC BUS SELECT(EFFECT RTN)
6. TRACK STATUS 1-7/8
7. MONITOR SELECT
8. EFFECT SW
9. EFFECT POSITION
10. EFFECT PATCH TYPE
11. EFFECT PATCH NO.
12. Conmutador EFFECT SEND
13. EFFECT SEND LEVEL
14. EFFECT SEND PAN
15. EFFECT RETURN LEVEL
16. EFFECT RETURN BALANCE
17. Conmutador AUX SEND
18. AUX SEND LEVEL
19. MASTER OUT SELECT
20. PHONES SELECT
21. SOLO
22. LOOP
23. SCRUB
24. SCENE
25. VARI PITCH
26. MODE
27. TRACK CUE LEVEL

Valores por defecto ajustados al seleccionar el icono Recording

LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

PARÁMETRO	VALOR
CHANNEL INPUT 1-7/8	CHANNEL1-4: INPUT1-4, CHANNEL5/6-7/8: INPUT1/2-3/4
CHANNEL PAN 1-7/8	todos 0
CHANNEL EQ 1-7/8	todos Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	AB, CD
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	todos MUTE

MONITOR SELECT	TR CUE
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	todos 0
EFFECT SEND PAN	todos 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valores por defecto ajustados al seleccionar el icono Track Bouncing

LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

PARÁMETRO	VALOR
CHANNEL INPUT 1-7/8	todos TRACK
CHANNEL PAN 1-7/8	todos 0
CHANNEL EQ 1-7/8	todos Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	AB, CD
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	todos PLAY, (ninguno DATA) MUTE
MONITOR SELECT	MASTER
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	todos 0
EFFECT SEND PAN	todos 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valores por defecto ajustados al seleccionar el icono Mixdown

LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

PARÁMETRO	VALOR
CHANNEL INPUT 1-7/8	todos TRACK
CHANNEL PAN 1-7/8	todos 0
CHANNEL EQ	todos Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	todos Off
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	todos PLAY, (ninguno DATA) MUTE

MONITOR SELECT	MASTER
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	todos 0
EFFECT SEND PAN	todos 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valores por defecto ajustados al seleccionar el icono AUX Routing
Si selecciona el icono "MON" en la página "MON/AUX Out for"

LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

<u>PARÁMETRO</u>	<u>VALOR</u>
MONITOR SELECT	Si el ajuste no es AUX, éste se conserva. Si el ajuste es AUX, éste cambia a TR CUE+MASTER.
PHONES OUT	MON/AUX
MASTER OUT	MASTER

Si selecciona el icono "AUX" en la página "MON/AUX Out for"

LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

<u>PARÁMETRO</u>	<u>VALOR</u>
MONITOR SELECT	AUX

Si selecciona el icono "MASTER" en la página "PHONES OUT for"

PHONES OUT	MASTER
MASTER OUT	MASTER

Si selecciona el icono "TR CUE" en la página "PHONES OUT for"

PHONES OUT	MASTER
MASTER OUT	TR CUE

Si selecciona el icono "AUX" en la página "PHONES OUT for"

PHONES OUT	MON/AUX
MASTER OUT	MASTER

Capítulo 6. Técnicas de grabación multipistas (Utilizar el VS-840 como un MTR de cinta)

Aunque el VS-840 es un grabador multipistas digital, el proceso de grabación es el mismo que en un grabador multipistas analógico. Siga estos pasos.

1. Grabe las pistas básicas de la canción; percusión y bajo, etc.
2. Reproduzca las pistas de percusión y bajo y grabe los instrumentos como la guitarra, etc. en otras pistas (sobregabación).
3. El VS-840 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir más de 8 pistas a la vez, deberá grabar dos o más pistas en una pista diferente para reducir la información a 8 pistas o menos (combinación de pistas).
4. Ajuste la ecualización, la panoramización y el volumen de cada pista, y grabe la mezcla.

Crear una grabación nueva

Para grabar es necesario preparar una canción nueva. En un MTR de cinta, esto equivale a insertar una cinta de casete nueva.

Crear una canción nueva (Song New)

El VS-840 permite crear hasta 200 en un disco. Para crear una canción nueva en el disco, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song New, y pulse [ENTER(TAP)].



4. La pantalla mostrará "Sample Rate" y "Record Mode." Seleccione la frecuencia de muestreo (44.1, 32.0kHz) y el modo de grabación (MT1, MT2, LV1, LV2). Utilice el dial TIME/VALUE y [CURSOR] para seleccionar las opciones.
5. Pulse [ENTER (TAP)].
Si pulsa [EXIT] no se creará una nueva canción.
6. La pantalla pedirá "STORE Current ?" Si desea guardar la canción seleccionada actualmente (Current Song), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].

Una vez creada la nueva canción, la unidad volverá al modo Play y la nueva canción estará seleccionada.

< Modo de grabación >

En el VS-840, el ajuste de modo de grabación permite seleccionar una calidad de sonido apropiada para el material que vaya a grabar y un tiempo de grabación según el espacio restante en el disco. Este ajuste de modo de grabación se define al crear una canción nueva. Están disponibles los siguientes modos de grabación. Utilice el modo apropiado según cada situación.

* Después de crear una canción no es posible cambiar el modo de grabación.

● Multipistas 1 (MT1):

Éste es el modo que ofrece la mejor calidad de sonido de los cuatro.

Este modo es apropiado si después va a combinar muchas pistas.

● Multipistas 2 (MT2):

Ofrece una alta calidad del sonido pero permite unos tiempos de grabación más largos que "multipistas 1." Normalmente debe seleccionar este modo.

● Directo 1 (LV1):

Este modo permite unos tiempos de grabación más largos que "Multipistas 2." Seleccione este modo si el espacio del disco es limitado o si desea grabar una interpretación en vivo, etc.

● Directo 2 (LV2):

De los cuatro modos, éste permite los tiempos de grabación más largos.

< Tiempo de grabación >

Al crear una canción debe definir la frecuencia de muestreo además del modo de grabación. Los tiempos de grabación para cada ajuste son los siguientes (capacidad de 100 MB, 1 pista).

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo	
	44.1 kHz	32.0 kHz
Multipista 1	37 minutos	50 minutos
Multipista 2	50 minutos	68 minutos
Directo 1	60 minutos	82 minutos
Directo 2	75 minutos	103 minutos

* Los tiempos listados son aproximados. Pueden ser algo más cortos según el número de canciones creadas.

< Limitaciones de la grabación simultánea y de vari-pitch >

Según el modo de grabación utilizado, y si utiliza o no vari-pitch, existen límites en el número de pistas que pueden grabarse simultáneamente y en el límite superior de vari-pitch.

Número de pistas que pueden grabarse simultáneamente		
	VARI PITCH no se usa	VARI PITCH se usa
Multipista 1	2 pistas	1 pista
Multipista 2	4 pistas	2 pistas
Directo 1	4 pistas	2 pistas
Directo 2	4 pistas	2 pistas

	límite de VARI PITCH
	47.07 kHz
	47.07 kHz
	50.46 kHz
	50.46 kHz

< Posibilidades de grabación/reproducción simultánea >

Al crear una canción nueva con los modos de grabación Multipista 1 (MT1), Multipista 2 (MT2) o Directo 1 (LV1), es aconsejable que no sobrepase las siguientes cantidades de pistas para grabarlas o reproducirlas simultáneamente. Si intenta

reproducir o grabar simultáneamente una cantidad superior de pistas, y si la unidad de discos no puede seguir la velocidad a la que debe escribirse o leerse la información, la pantalla mostrará "Drive Busy" y el grabador se detendrá.

	Pistas para grabación simultánea	Pistas para reproducción simultánea
Multipista 1 (MT1)	2 [4]	6
Multipista 2 (MT2)	2 [6]	8
Directo 1 (LV1)	3 [5]	8

El número entre corchetes [] indica el número de pistas que puede reproducirse durante la grabación.

* En caso de condiciones de acceso a disco desfavorables, como al utilizar la edición de pistas o la grabación etc. para conectar frases (información musical) de varios segundos, el mensaje "Drive Busy" puede aparecer incluso dentro de los límites especificados para la grabación y la reproducción.

* Si la pantalla muestra "Drive Busy," consulte "Mensajes de error" (p.166) y siga las indicaciones de esta sección.

< Números de canción >

Las canciones nuevas tendrán un nombre tipo "InitSong 001." El número después del nombre es el número de la canción. Este nombre puede cambiarse. El VS-840 gestiona las canciones del disco por los "números de canción." A cada canción nueva se le asignará el número más bajo en el que no haya guardado ninguna canción. Por ejemplo, si el disco contiene canciones hasta el número 5, la canción nueva creada se guardará en el número de canción 6. Si ha borrado una canción de los números 1 a 4, la canción nueva se guardará en este número.

Dar un nombre a la canción (Song Name)

Al crear una canción esta tendrá un nombre tipo "InitSong001." No obstante, esto hace difícil recordar de qué canción se trata. Es aconsejable que asigne un nombre único a la canción, lo cual facilitará la gestión de la información.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Name, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Aparecerá el nombre de la canción (Song Name). Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.

5. Modifique el carácter. Gire el dial TIME/VALUE. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras gira el dial TIME/VALUE para que los caracteres cambien más rápidamente.
6. Cuando termine, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Conectar los instrumentos

1. Baje el deslizador MASTER del VS-840, y conecte al instrumento al jack INPUT 1.

Si desea conectar una guitarra, conéctela al jack INPUT 1 (Hi-Z).

* Según la posición de los micrófonos con relación a los altavoces, puede producirse acoplamiento. Solúcelo:

1. Cambiando la orientación de los micrófonos.
2. Colocando los micrófonos más lejos de los altavoces.
3. Bajando el volumen.

Grabar una interpretación en una pista

Aquí explicaremos la manera de grabar el sonido que se envía al jack INPUT 1 en la pista 1/V-track 1. Los ajustes por defecto de esta explicación son los del VS-840 después de crear una canción nueva.

1. Especifique el jack INPUT como la entrada para el canal 1. Compruebe que el indicador SELECT del canal 1 esté iluminado en naranja.

Si el indicador no está iluminado en naranja, consulte "Cambiar la entrada de un canal" (p. 30).

Con los ajustes por defecto, los indicadores SELECT de todos los canales estarán iluminados en naranja.

2. Seleccione la entrada para el canal 1. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionar el canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [INPUT] para acceder a la página de selección de fuentes de entrada. Aquí seleccionaremos el jack INPUT 1, por lo que debe utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar "IN 1."

Con los ajustes por defecto, el jack INPUT 1 se seleccionará como la entrada para el canal 1.

3. Especifique la panoramización del canal 1. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. Pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionar el canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Aquí sólo queremos grabar en la pista 1, por lo que utilizaremos el dial TIME/VALUE para ajustarla al extremo izquierdo (L63). Al terminar de definir el ajuste pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Con los ajustes por defecto, la panoramización del canal 1 estará ajustada al centro (0).

- Utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar la sensibilidad de la entrada.

Suba el volumen del instrumento al máximo posible para que el nivel de la entrada sea alto. Suba la sensibilidad de la entrada al máximo posible sin que se ilumine el indicador PEAK.

Normalmente debe realizar ajustes para que el indicador de nivel se mueva entre -12 y 0 dB cuando el deslizador del canal esté en 0dB.

El sonido que pase a través del deslizador del canal se grabará, por lo que debe dejar el deslizador de canal en la posición 0dB. Si desea ajustar el volumen a un nivel cómodo para la escucha, utilice el deslizador MASTER. El desplazamiento del deslizador MASTER no afecta al sonido que se graba.

- Envíe la salida del canal 1 desde el bus de grabación A/B. Compruebe que el indicador BUS AB esté iluminado.

Si no está iluminado, pulse [MODE] para seleccionar el modo BUS, y a continuación pulse [SELECT] del canal 1 para que se ilumine el indicador BUS AB.

Con los ajustes por defecto, los indicadores BUS AB/CD de todos los canales estarán iluminados.

- Coloque la pista 1 en el modo de grabación. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para que el indicador del botón parpadee en rojo.

Con los ajustes por defecto se seleccionará V-track 1 para todas las pistas, por lo aquí que no será necesario seleccionar V-track.

- Pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

- Al terminar de grabar pulse [STOP].

- Escuche la interpretación grabada. Ponga la pista 1 en el modo de reproducción. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para que el indicador del botón se ilumine en verde.

- Compruebe la interpretación grabada. Pulse [MODE] para que el indicador de modo SELECT se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para que el indicador SELECT se ilumine (el sonido de reproducción de la pista 1 se envía al canal 1).

Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

Cambiar entre V-tracks

El VS-840 dispone de ocho pistas en las que puede grabarse y reproducirse música. Cada pista dispone de ocho V-tracks en las que puede grabarse música. Al reproducir una canción es posible seleccionar una V-track por pista. Es decir, es posible utilizar hasta 64 pistas para grabar una interpretación y seleccionar un máximo de 8 de estas pistas para la reproducción.

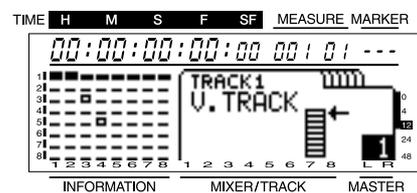
* Las pistas 5/6 y 7/8 son pares estereofónicos. Esto significa que no es posible (por ejemplo) seleccionar V-track 1 para la pista 5 y V-track 2 para la pista 6. Se seleccionará siempre la misma V-track.

Así, a diferencia de los grabadores de cintas multipistas convencionales, no es necesario borrar el material grabado previamente. Aquí es posible grabar diferentes "tomas" o variaciones del mismo material en diferentes V-tracks, y cambiar entre V-tracks para comparar las diferentes interpretaciones.

Para cambiar entre V-tracks, haga lo siguiente.

- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK para la pista cuya V-track desee cambiar.

Aparecerá la página de selección de V-track.



(■): V-track actual (con información de reproducción).

(-): V-track actual (sin información de reproducción).

(□): V-tracks con información de reproducción.

(-): V-tracks sin información de reproducción.

- Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar una V-track.

Si desea realizar ajustes para otra pista, utilice [CURSOR] para seleccionar la pista cuya V-track desee cambiar, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la V-track.

- Al terminar el proceso, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Grabar pistas adicionales mientras escucha la interpretación (Sobregrabar)

El proceso de grabar una pista nueva mientras escucha las pistas grabadas previamente se conoce como “sobregrabar.” Aquí explicaremos el proceso reproduciendo una grabación estereofónica grabada en las pistas 1 y 2 y grabando otros instrumentos en las pistas 7 y 8. Conecte los jacks INPUT 3 a 4 a los instrumentos que desee grabar.

En esta explicación, los “ajustes por defecto” son los ajustes del VS-840 al crear una canción nueva.

1. Compruebe que las pistas 1/2 (las pistas para la reproducción) estén ajustadas a PLAY (el indicador TRACK STATUS se ilumina en verde). Si no están ajustadas a PLAY, pulse varias veces el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista.
2. Ajuste las pistas destino de la grabación 7/8 a REC (el indicador TRACK STATUS parpadeará en rojo). Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 7/8 varias veces.
3. Ajuste la entrada de los canales 1/2 a TRACK, y la entrada de los canales 7/8 a INPUT. Pulse [MODE] para que el indicador de modo SELECT se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para que el indicador SELECT se ilumine en verde (la reproducción del canal 1 se enviará al canal 1). De la misma manera, seleccione TRACK como la entrada del canal 2.

Además, pulse [SELECT] del canal 7/8 para que el indicador SELECT se ilumine en naranja (la entrada de los jacks INPUT se recibirá en los canales 7/8).

4. Seleccione el origen de la entrada para los canales 7/8. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación pulse el botón [SELECT] del canal 7/8 para seleccionar el canal 7/8, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [INPUT] para acceder a la página de selección del origen de la entrada. Aquí debemos seleccionar el jack INPUT 3/4; utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “3/4.”

Con los ajustes por defecto, se seleccionan los jacks INPUT 3/4 como origen de la entrada de los canales 7/8.

5. Ajuste el balance de los canales 7/8. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación, pulse [SELECT] del canal 7/8 para seleccionar el canal 7/8, y seguidamente pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes del balance. Aquí grabaremos en estéreo en las pistas 7/8; utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el parámetro al centro (0). Al terminar, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Con los ajustes por defecto, la panoramización del canal 7/8 se ajusta al centro (0).

6. Produzca sonido en los instrumentos que vaya a grabar y ajuste los niveles de entrada. Ajuste la entrada 3 con el mando INPUT SENS 3, y la entrada 4 con el mando INPUT SENS 4.
7. Envíe la salida del canal 7/8 al bus de grabación C/D. Compruebe que el indicador BUS CD del canal 7/8 esté iluminado.

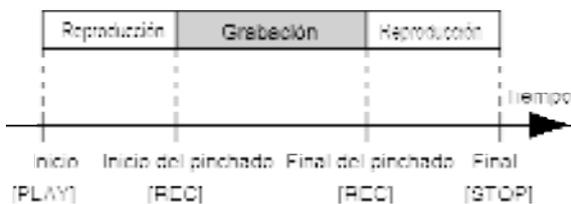
Si no está iluminado, pulse [MODE] para seleccionar el modo BUS, y a continuación pulse [SELECT] del canal 7/8 para que el indicador BUS CD se ilumine.

Con los ajustes por defecto, se iluminarán los indicadores BUS AB/CD para todos los canales.

8. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción. A continuación pulse [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación (el indicador REC parpadea en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
9. Al terminar la grabación pulse [STOP].
10. Verifique el resultado grabado. Ajuste la pista 7/8 a PLAY, y seleccione TRACK como entrada para el canal 7/8. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y pulse [PLAY] para reproducirla.

Volver a grabar los fallos (Inicio/final de pinchado)

Algunas veces una grabación contendrá sólo una o dos secciones incorrectas, o que desee volver a grabar. En estos casos puede utilizar la grabación por pinchado para volver a grabar sólo un área específica. “Inicio de pinchado” se refiere a la acción de cambiar del modo de reproducción al modo de grabación. Por el contrario, “final de pinchado” se refiere a la vuelta al modo de reproducción. Es decir, debe iniciar el pinchado al principio del área que desee volver a grabar, y terminar el pinchado al final de este área.



* Utilice la función Undo (página 99) para volver a la condición previa a la grabación.

Existen dos tipos de inicio/final de pinchado: manual y automático. Aquí explicaremos la manera de utilizar el inicio/final de pinchado manual.

¿Qué es el inicio de pinchado manual?

En este método, el pinchado debe iniciarse o terminarse pulsando un botón o un pedal. Si toca el instrumento y a la vez opera en el grabador, normalmente no es práctico tener que pulsar un botón. En estos casos es aconsejable utilizar un pedal opcional.

Inicio/final de pinchado con el botón de grabación

Aquí explicaremos el proceso para enviar la entrada de INPUT 1 al canal 1 y volver a grabar parte de la pista 1.

* Al grabar con pinchado, escuche los auriculares o la salida de los jacks MON/AUX.

1. Seleccione el jack INPUT 1 como la entrada para el canal 1. (página 30)
2. Especifique REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 30)
3. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 31)
4. Ajuste la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS parpadea en rojo). (página 32)

5. Pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE (el indicador del botón se iluminará en verde).

6. Reproduzca la canción desde el principio, y utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar el nivel del origen de la entrada. Durante la reproducción puede pulsar el botón TRACK STATUS/V.TRACK para cambiar entre la monitorización del origen de la entrada y la pista. Escuche para comparar la pista que debe regrabarse y el origen de la entrada, y ajuste el nivel para que no haya ninguna diferencia de volumen.

Cuando el indicador TRACK STATUS parpadea en rojo, se monitoriza el origen de la entrada. Si parpadea en rojo y verde alternativamente, se monitoriza la reproducción de la pista.

7. Una vez ajustado el nivel del origen de la entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE+MASTER (el indicador del botón se iluminará en naranja).

8. Reproduzca la canción desde un punto anterior al de inicio de la grabación.

9. En el punto en que desee volver a grabar, pulse [REC] para iniciar el pinchado, y vuelva a grabar la parte vocal o instrumental. Para terminar el pinchado, pulse [REC] (o [PLAY]) de nuevo. Cada vez que pulse [REC], iniciará y terminará el pinchado de manera alternativa; si existe más de un área que desea volver a grabar, repita la misma operación.

10. Al terminar la grabación, pulse [STOP].

11. Compruebe el resultado. Cambie la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS se ilumina en verde), y reproduzca la canción desde el principio.

Utilice TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

Inicio/Final de pinchado con un pedal

Utilización del pedal conmutador

Si desea utilizar un pedal opcional para iniciar y terminar el pinchado, conecte el pedal al jack FOOT SWITCH. A continuación siga el proceso descrito aquí para ajustar la función del jack FOOT SWITCH para poder utilizarlo para iniciar y terminar el pinchado.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Foot Switch," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Record."

5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Foot Switch

Ajusta la función del pedal conectado al jack FOOT SWITCH.

Play/Stop:

La canción se reproducirá y se detendrá de manera alternativa cada vez que pulse el pedal.

Record:

El pedal tendrá la misma función que [REC]. Utilice esta opción para cambiar entre la grabación y la reproducción durante el pinchado manual.

Tap Marker:

El pedal tendrá la misma función que [TAP]. Se colocará una marca en la posición temporal en que pulse el pedal.

Next:

Cada vez que pulse el pedal, la posición de la canción pasará a la siguiente marca.

Previous:

Cada vez que pulse el pedal, la posición de la canción pasará a la marca previa.

Effect:

Se asignará al pedal un parámetro especificado por cada algoritmo.

Grabar una sección especificada previamente (Pinchado automático)

La grabación por pinchado automático permite iniciar y terminar automáticamente el pinchado en posiciones especificadas previamente. Esto es útil si debe iniciar/terminar el pinchado en puntos muy precisos, o si desea iniciar/terminar el pinchado de manera automática para poder concentrarse en la interpretación.

Especificar la posición de grabación

Antes de iniciar la grabación, defina los puntos inicial y final para el pinchado.

1. Los puntos Locate 1/2 serán respectivamente los puntos inicial y final del pinchado. Coloque estos puntos en las posiciones deseadas para el inicio y el final del pinchado.

* Si desea iniciar/terminar el pinchado en alguna marca, desplácese hasta la marca en que desee iniciar el pinchado, y registre esta posición en el punto Locate 1. Seguidamente pase a la marca en que desee terminar el pinchado, y registre esta posición en el punto Locate 2.

* Consulte el proceso para registrar una posición en un punto Locate en "Guardar una posición temporal" (página 34). Para desplazarse entre marcas, consulte "Pasar a una posición temporal marcada" (página 35).

Proceso de grabación

Aquí explicaremos el proceso para enviar la entrada de INPUT 1 al canal 1, y utilice el pinchado automático para volver a grabar parte de la pista 1.

* Al grabar por pinchado automático, escuche los auriculares o la salida de los jacks MON/AUX.

1. Seleccione el jack INPUT 1 como la entrada para el canal 1. (página 30)
2. Especifique el bus REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 30)
3. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 31)
4. Ajuste la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS parpadeará en rojo). (página 32)
5. Pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE (el indicador del botón se iluminará en verde).

6. Utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar el nivel del origen de la entrada. Durante la reproducción de la canción puede pulsar el botón TRACK STATUS/V.TRACK para cambiar entre la monitorización de la pista y del origen de la entrada. Escuche para comparar la pista que debe volver a grabar y el origen de la entrada, y ajuste el nivel para que no haya ninguna diferencia en el volumen.

Cuando el indicador TRACK STATUS parpadee en rojo se monitorizará el origen de la entrada. Si pardea alternativamente en rojo y verde, se monitorizará la reproducción de la pista.

7. Una vez ajustado el nivel del origen de la entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE+MASTER (el indicador del botón se iluminará en naranja).
8. Si pulsa [AUTO PUNCH] con la canción detenida, el indicador AUTO PUNCH se iluminará y podrá utilizar la grabación con pinchado automático.
9. Pase a un punto anterior a la posición en que deba empezar a grabar, pulse [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación, y pulse [PLAY]. Al llegar a la posición de inicio de pinchado automático el pinchado se iniciará de manera automática, y podrá volver a grabar la parte vocal o instrumental. Al llegar a la posición de final de pinchado, el canal volverá automáticamente al modo de reproducción.
10. Al terminar la grabación pulse [STOP].
11. Compruebe el resultado grabado. Cambie el status de la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS se ilumina en verde), y reproduzca la canción desde el principio.

Utilice TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

Grabar repetidamente la misma área (Grabación en Bucle)

La función de bucle permite grabar repetidamente un área especificada (el bucle). Si utiliza la función de bucle para la grabación por pinchado, podrá oír el resultado grabado inmediatamente. Si el resultado no es el deseado podrá repetir la grabación.



- * Para especificar el área que volverá a grabarse (los puntos de inicio y final de pinchado), consulte la sección previa "Pinchado automático."

Especificar el área que se repetirá

Antes de empezar a grabar, especifique los puntos inicial y final para el bucle.

- * Defina los ajustes para incluir totalmente en el bucle el área que debe volver a grabarse (es decir, desde el punto inicial al punto final del pinchado). Si el área que debe volver a grabarse no está totalmente dentro del bucle, la grabación no empezará en la posición especificada, o puede interrumpirse antes de llegar al punto final.

1. Los puntos Locate 3/4 son los puntos inicial y final del bucle. Registre estas posiciones en los puntos Locate 3/4.

- * Si desea utilizar posiciones de marcas para los puntos inicial y final del bucle, en primer lugar debe pasar a la marca que se definirá como inicio del bucle, y registre esta posición en el punto Locate 3. A continuación pase a la marca que se definirá como final del bucle, y registre esta posición en el punto Locate 4.

Proceso de grabación

Aquí se explica cómo enviar la entrada de INPUT 1 al canal 1, y de utilizar las funciones de bucle y pinchado automático para volver a grabar parte de la pista 1.

- * Al grabar por pinchado, escuche los auriculares o la salida de los jacks MON/AUX.

1. Seleccione el jack INPUT 1 como la entrada para el canal 1. (página 30)
2. Especifique el bus REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 30)

3. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 31)
4. Ajuste la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS se iluminará en rojo. (página 32)
5. Pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE (el indicador del botón se iluminará en verde).
6. Utilice el mando INPUT SENS para ajustar el nivel del origen de la entrada. Durante la reproducción de la canción puede pulsar [STATUS] para cambiar entre la monitorización de la pista y del origen de la entrada. Escuche para comparar la pista que se grabará y el origen de la entrada, y ajuste el nivel para que no haya diferencias en el volumen.

Si el indicador TRACK STATUS parpadea en rojo podrá monitorizarse la entrada. Si parpadea en rojo y verde alternativamente podrá monitorizarse la reproducción de la pista.

7. Después de ajustar el nivel del origen de la entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE+MASTER (el indicador del botón se iluminará en naranja).
8. Con la reproducción detenida, pulse [LOOP] para que se ilumine el indicador LOOP. Pulse [AUTO PUNCH] para que se ilumine el indicador AUTO PUNCH. Ahora ya estará preparado para grabar.
9. Pulse [PLAY]. La reproducción se iniciará desde la posición actual. Al llegar al punto final del bucle, la reproducción volverá al punto inicial del bucle.
10. Si desea volver a grabar, pulse [REC] para iniciar la grabación.

Pulse [REC], y podrá grabar desde el punto inicial hasta el punto final de pinchado. Vuelva a grabar según sea necesario.

En la siguiente reproducción podrá oír la nueva interpretación grabada. Si no está satisfecho, pulse [REC] y vuelva a intentarlo.

11. Al terminar de grabar, pulse [STOP]. Reproduzca la canción desde el principio para volver a comprobar el resultado.

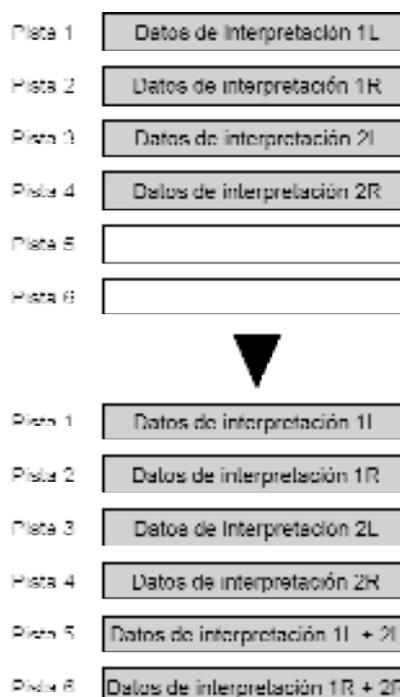
Pulse [LOOP] para que el indicador LOOP se apague, y pulse [AUTO PUNCH] para que el indicador AUTO PUNCH se apague. Cambie la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS se iluminará en verde), y reproduzca la canción desde el principio.

Utilice TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

Combinar la interpretación de dos o más pistas en otra pista (Combinación de pistas)

El VS-840 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir el contenido de más de 8 pistas, o si se queda sin pistas vacías, es posible combinar el contenido de dos o más pistas en otra pista diferente. Este proceso se conoce como “combinación de pistas.”

Aquí explicaremos cómo mezclar dos interpretaciones estereofónicas grabadas en las pistas 1/2 y 3/4, y “combinarlas” en las pistas 5/6.



1. Seleccione TRACK como la entrada para los canales 1 a 4. (página 30)
2. Seleccione el bus REC AB como el bus de grabación de la salida para los canales 1 a 4. (página 30)
3. Ajuste la panoramización al extremo izquierdo (L63) para los canales 1/3, y al extremo derecho (R63) para los canales 2/4. (página 31)
4. Ajuste las pistas 1 a 4 a PLAY, y las pistas 5/6 a REC. Reproduzca la canción, y utilice los deslizadores de los canales 1 a 4 para ajustar el balance del volumen. Aquí suba el volumen al máximo posible sin provocar distorsión. (página 31, 32)
5. Vuelva al principio de la canción, pulse [REC] y por último pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

6. Al terminar de grabar pulse [STOP].
7. Compruebe el resultado grabado en las pistas 5/6. En este ejemplo, las pistas 1 a 4 y las pistas 5/6 tienen el mismo contenido, por lo que debe ajustar las pistas 1 a 4 a MUTE y las pistas 5/6 a PLAY.

Crear una cinta master

Al terminar de grabar la canción, ajuste el balance de cada pista (ecualizador, panoramización y volumen) y grabe el resultado en una cinta master estereofónica de dos canales. Este proceso se conoce como “mezcla.”

* Si desea añadir un efecto, como la reverberación, durante la mezcla, consulte “Aplicar reverberación al combinar pistas” (página 84). Al mezclar es aconsejable utilizar el “icono Mixdown” (página 40) de la función Easy Routing para definir todos los ajustes necesarios, desde los del mezclador a los de los efectos.

Ajustar el tono (Ecualizador)

Cada canal dispone de un ecualizador paramétrico. En primer lugar ajuste el ecualizador separadamente para cada canal. Si ha grabado algún par estéreo, defina los mismos ajustes para ambas pistas. Después, mientras escucha el balance general, realice los ajustes finales para el ecualizador, la panoramización y el volumen para cada canal.

* Si ajusta el ecualizador mientras escucha el sonido es posible que oiga algunos ruidos. Esto no es ningún problema de funcionamiento. Si el ruido es muy fuerte, realice ajustes mientras no se oiga el sonido.

1. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine.
2. Pulse [SELECT] para el canal cuyo ecualizador desee ajustar.
3. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EQ].
4. Utilice [CURSOR] para seleccionar parámetros, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

La pantalla mostrará de manera gráfica el ajuste del ecualizador.

5. Si también desea ajustar otros canales, utilice [CURSOR] para seleccionar el canal deseado y siga los mismos pasos para realizar ajustes. Al terminar de definir ajustes para los canales deseados, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Switch	Off,On
Low Gain	-12dB a +12dB
Low Freq	40Hz a 1.5kHz
Mid Gain	-12dB a +12dB
Mid Freq	200Hz a 8kHz
Mid Q	0.5 a 16
Hi Gain	-12dB a +12dB
Hi Freq	500Hz a 18kHz

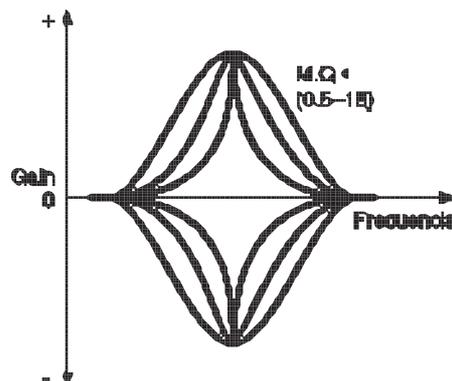
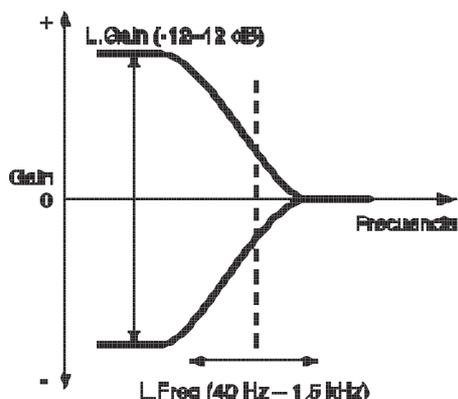
Switch

Si desea utilizar el ecualizador, seleccione “On.” En caso contrario seleccione “Off.”

Low Gain

Low Freq

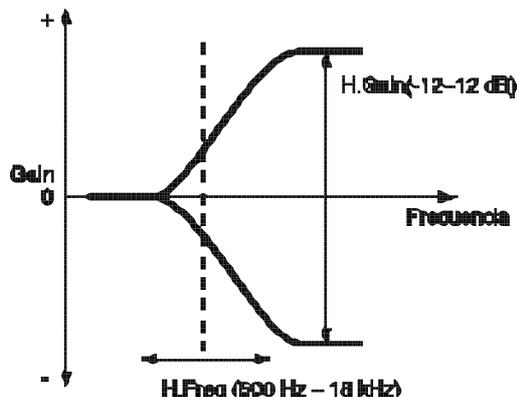
Ajusta el gain (-12 a +12 dB) y la frecuencia central (40 Hz a 1.5 kHz) para el ecualizador de la gama baja (tipo shelving).



Hi Gain

Hi Freq

Para el ecualizador (tipo shelving) que ajusta el sonido de la gama de frecuencias altas, ajuste el Gain (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (500 Hz a 18 kHz).



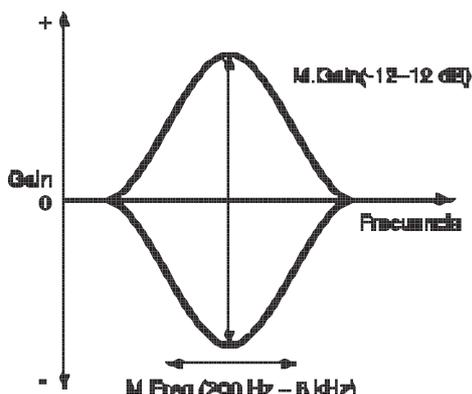
Mid Gain

Mid Freq

Mid Q

Para el ecualizador (tipo peaking) que ajusta el sonido de la gama de frecuencias medias, ajuste el gain (-12 a +12 dB), la frecuencia central a la que se ajustará el gain (200 Hz a 8 kHz), y Q (0.5 a 16).

Q determina la manera en que se verá afectado el gain de la gama de frecuencias. Cuanto más alto sea el valor más evidente será el cambio.



Ajustar el volumen y la panoramización (Level/Pan)

Utilice los deslizadores de canal para ajustar el volumen de cada canal, y la página de ajustes de panoramización para ajustar la de cada canal.

Para ajustar el volumen de cada pista, en primer lugar ajuste el volumen de la pista con la parte más importante de la canción (p.ej., la parte vocal o del instrumento melódico). A continuación, ajuste el volumen de las demás pistas en relación al de ésta hasta conseguir el balance deseado.

Ajustar la panoramización

1. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador CHANNEL. A continuación pulse [SELECT] del canal cuya panoramización desee ajustar, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Utilice el dial TIME/VALUE para definir el ajuste.

2. Defina los ajustes de panoramización para los demás canales. Para acceder a la página de ajustes de panoramización para los demás canales, pulse [SELECT] para el canal deseado o utilice [CURSOR ⏪ ⏩] para seleccionar el canal.
3. Al terminar de definir los ajustes para todos los canales, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Mezcla estereofónica en 2 canales (Mezcla)

Una vez definido el balance de las pistas, utilice un grabador estéreo (grabador de cintas, grabador DAT, grabador MD, etc.) para crear una cinta master estéreo.

* *El interface digital del VS-840 cumple con S/P DIF. Si desea grabar la señal digital, utilice un grabador digital compatible con estos estándares.*

Si utiliza una cinta de cassette

1. Conecte el grabador al VS-840.

Utilice un cable tipo RCA para conectar los jacks de entrada del grabador a los jacks MASTER OUT del VS-840.

2. Ajuste el nivel de grabación del grabador.

Utilice el deslizador MASTER para ajustar el nivel de la salida del VS-840 de manera que sea lo más alto posible sin sobrecargar la entrada del grabador. Ajuste el nivel de grabación del grabador de manera que los indicadores de nivel muestren el nivel máximo posible sin provocar ninguna distorsión.

3. Pulse [ZERO] en el VS-840 para volver al principio de la canción, y ponga el grabador en el modo de preparado para la grabación.
4. Pulse [PLAY] en el VS-840, y empiece a grabar en el grabador. Si desea producir un fundido de entrada o de salida, utilice el deslizador MASTER del VS-840.
5. Al terminar de grabar, pare el grabador y el VS-840.

Si utiliza un DAT (MD)

1. Conecte el grabador al VS-840.

Conecte el conector de la entrada digital (coaxial, óptico) del grabador digital al conector DIGITAL OUT (coaxial, óptico) del VS-840.

2. Si ha conectado un grabador digital con una conexión digital, defina ajustes en el grabador digital para que grabe desde la entrada digital. Ajuste también la frecuencia de muestreo del grabador para que coincida con la frecuencia de muestreo de la canción origen de la grabación.

Muchos grabadores digitales detectan de manera automática la frecuencia de muestreo del origen de la grabación, por lo que no es necesario definir este ajuste manualmente.

* *Algunos grabadores DAT no pueden grabar una señal digital a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. En este caso utilice conexiones analógicas, y ajuste el grabador digital para que grabe desde su entrada analógica.*

* *Si no conoce la frecuencia de muestreo y el modo de grabación de la canción, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [INFORMATION (DISPLAY)].*

3. Pulse [ZERO] en el VS-840 para volver al principio de la canción, y ponga el grabador en el modo de preparado para la grabación.
4. Pulse [PLAY] en el VS-840, e inicie la grabación en el grabador. Si desea producir un fundido de entrada o de salida, utilice el deslizador MASTER del VS-840.
5. Al terminar de grabar, pare el grabador y el VS-840.

Capítulo 7. Editar una interpretación grabada (edición de pista)

Este capítulo explica el contenido y los procesos para editar el sonido grabado. Lea este capítulo para comprender los conceptos de “edición” que eran imposibles en unidades MTR de cinta convencionales.

¿Qué es editar?

Una de las características más importantes de los grabadores de disco digitales es que permiten volver a grabar y editar sin afectar a la calidad del sonido.

En un grabador de cintas analógico multipistas es necesario borrar una grabación previa para poder modificarla. Además, si desea modificar la estructura de una canción es necesario volver a grabarla desde el principio. Este tipo de edición que reescribe la información original se conoce como “edición destructiva.”

Por el contrario, los grabadores de disco digitales multipistas permiten utilizar una función Deshacer para cancelar la operación de edición y volver a los datos previos a la edición. Además, también es posible copiar la información original y guardarla antes de editarla. También es posible copiar partes de la información en diferentes posiciones, o borrar partes de la información. La edición de este tipo, que permite recuperar la información original, se conoce como “edición no destructiva.”

El VS-840 utiliza la edición no destructiva. Es decir, incluso al realizar una operación como borrar una parte de la información de reproducción, o grabar en una pista que ya contiene información de reproducción, la información ya grabada se conservará. Esto significa que si simplemente borra la información de reproducción no aumentará el tiempo restante disponible para la grabación. Además, el tiempo restante para la grabación disminuirá incluso si graba sobre una pista ya existente.

Si desea aumentar el tiempo disponible para la grabación borrando la información de reproducción guardada para poder recuperar la información original, consulte “Borrar información de canción no necesaria (Song Optimize)” (p.100).

Encontrar una posición deseada (Preview)

Al editar una canción normalmente deberá identificar puntos precisos, como la entrada de un sonido, el inicio de un silencio, o el área para la grabación con pinchado automático, etc. En el VS-840 es posible utilizar la función Preview para localizar posiciones. La función Preview tiene tres botones, cada uno con una función diferente. Utilice el apropiado para cada situación.

Utilizar [TO] y [FROM]

Los botones [TO] y [FROM] permiten reproducir un área temporal concreta (1.0 a 10.0 s) antes y después del punto actual. Utilice esta función mientras desplaza gradualmente el área para localizar de manera muy precisa el punto deseado.

Cada botón tiene la siguiente función. La función de preescucha está ajustada inicialmente a 1.0 segundos, pero puede cambiarla según sea necesario.

[TO]:

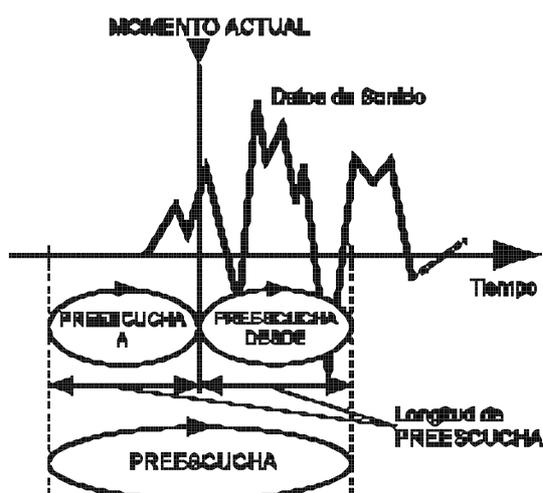
La longitud de preescucha hasta el punto actual se reproducirá una vez.

[FROM]:

La longitud de previsualización desde el punto actual se reproducirá una vez.

[TO]+[FROM]:

La longitud de previsualización se reproducirá una vez hasta y desde el punto actual.



Localizar la posición donde empieza el sonido (ejemplo)

1. Defina los ajustes para que las pistas que desee monitorizar se reproduzcan, inicie la reproducción de la canción, y para en el momento en que empiece el sonido.

2. Active la función Preview. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PREVIEW(SCRUB)] para que el indicador SCRUB parpadee.

[STOP]/[PLAY] actuarán respectivamente como los botones [TO]/[FROM].

3. En primer lugar pulse [TO] o [FROM] para reproducir la información grabada antes y después del punto actual y determinar si el inicio del sonido está antes o después del punto actual. A continuación desplace el punto actual hasta que oiga algo del principio del sonido al pulsar [TO]. Por último, desplace el punto actual hasta que el sonido empiece exactamente al pulsar [FROM].

4. Una vez localizado el inicio del sonido, coloque una marca en el punto actual o guárdelo en un punto Locate para poder localizarlo fácilmente más adelante.

Ajustar la longitud de preescucha

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Play/Rec Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "PREVIEW Length," y el dial TIME/VALUE para ajustar la longitud de preescucha.
5. Al terminar de realizar ajustes pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

PREVIEW Length

Ajusta la longitud temporal (1.0 a 10.0 s) que se reproduce al pulsar el botón [TO] o [FROM] de la función Preview.

Reproducción por barrido ([SCRUB])

Pulse [SCRUB] cuando desee determinar de manera más precisa el punto en que empieza un sonido.

De manera similar a [TO] y [FROM], [SCRUB] permite especificar un área antes y después del punto actual. Para seleccionar si se reproducirá el área anterior o posterior, pulse [TO] o [FROM].

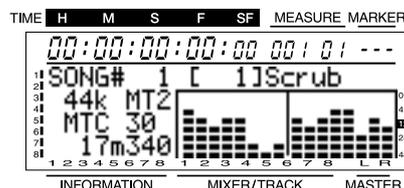
Al pulsar [SCRUB] el indicador del botón se ilumina, y el área especificada se reproduce repetidamente. Al terminar, vuelva a pulsar [SCRUB] para que el indicador del botón se apague.

Sólo se reproducirá la pista especificada.

Si desea reproducir otras pistas, pulse los botones TRACK STATUS/V.TRACK para especificarlo.

El tiempo de reproducción (25 a 100 ms) es más corto que al utilizar [TO] y [FROM]. El valor inicial es 45 ms, pero puede cambiarse si es necesario.

La forma de onda del sonido reproducido aparece en pantalla, lo que permite una comprobación visual.



Localizar la posición donde empieza el sonido (ejemplo)

1. Pulse [SCRUB] para que se ilumine el indicador del botón, y el área especificada se reproducirá repetidamente. Para seleccionar si se reproducirá el área anterior o posterior, pulse [TO] o [FROM].
2. Utilice el botón TRACK STATUS/V.TRACK para seleccionar la pista que desee comprobar.

En el caso de la pista 5/6, la pista 5 y la pista 6 alternarán cada vez que pulse el botón. Lo mismo sirve para la pista 7/8. La pantalla mostrará la pista que se esté "barriendo" actualmente.

3. Si reproduce el área anterior al punto actual, ajuste el punto de manera que quede justo antes de empezar el sonido. Si reproduce el área posterior al punto actual, ajuste el punto de manera que se oiga el principio exacto del sonido.
4. Una vez localizado el punto preciso en que empieza el sonido, pulse [SCRUB] de nuevo para terminar. Además, coloque una marca en el punto actual o guárdelo en un punto Locate para que pueda volver a él más adelante.

Ajustar la longitud de barrido

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Play/Rec Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “SCRUB Length,” y el dial TIME/VALUE para ajustar la longitud de barrido.
5. Al terminar, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

SCRUB Length

Ajusta la longitud temporal (25 a 100 ms) que se reproducirá al pulsar el botón [SCRUB] de la función Preview.

Proceso básico

Aquí explicaremos el proceso básico para editar una pista. En las explicaciones que siguen el proceso básico está resumido.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Aparecen los siguientes iconos. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono deseado, y pulse [ENTER(TAP)].

Icono Track Copy

Icono Track Move

Icono Track Exchange

Icono Track Insert

Icono Track Cut

Icono Track Erase

4. Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar la pista / V-track a la que se aplicará la operación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista / V-track.

Es posible seleccionar múltiples pistas / V-tracks como objeto de la operación. Si selecciona dos o más, la operación se ejecutará con los mismos ajustes para cada pista / V-track.

5. Especifique el área temporal que se verá afectada. Desplace el cursor hasta el icono “TIME” y pulse [ENTER(TAP)].

El área temporal también puede especificarse utilizando marcas o puntos Locate. Para oír la interpretación alrededor del punto temporal actual, utilice la función Preview (página 62).

* No existe ningún icono “TIME” para Track Exchange.

6. Al terminar de definir todos los ajustes, desplace el cursor hasta el icono “GO” y pulse [ENTER (TAP)]. Se ejecutará la operación y volverá al modo Play.

* Si después de oír el resultado decide volver al estado original previo a la operación, utilice la función Undo (página 99).

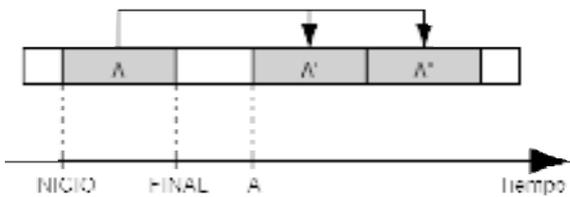
Reutilizar parte de una interpretación (Copy)

Esta operación copia la información de reproducción de un área concreta en otra. Esta operación permite copiar la información de dos o más pistas a la vez, o copiar la información especificada en una posición concreta dos o más veces de manera sucesiva. Si desea utilizar una frase grabada en una pista, o si una canción contiene una frase repetida, la operación Copy permite crear la canción de manera más eficiente.

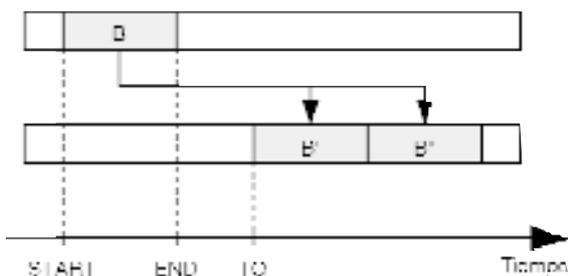
Normalmente, la información se copiará empezando en la posición temporal destino especificada. No obstante, también es posible especificar la posición temporal destino de la copia como un tiempo base en el que se oír un sonido. Para ello debe utilizar "FROM".

Por ejemplo, imagine que desea copiar el sonido de una bomba de relojería que al final explota, y que desea colocar la explosión en un punto temporal concreto. Normalmente debería calcular el tiempo hasta la explosión para poder especificar el punto temporal destino de la copia. No obstante, en estos casos puede especificar "FROM" como "el punto temporal origen de la copia en el que empieza la explosión," y especificar "TO" (el tiempo base del destino de la copia) como "el punto temporal destino de la copia en que debe oírse la explosión." Esto permite copiar la información con la explosión en el punto preciso.

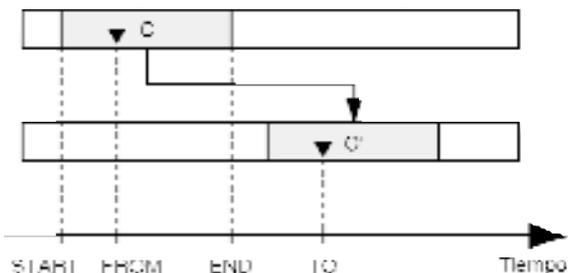
Ejemplo 1: Copiar dos veces en la misma pista



Ejemplo 2: Copiar dos veces en una pista diferente

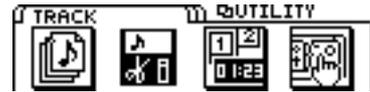


Ejemplo 3: Copiar utilizando el ajuste "FROM"



- * Si existe información de reproducción en el destino de la copia, ésta se sobrescribirá.
- * La longitud de la información a copiar debe ser superior a 1.0 segundos. Si copia un intervalo inferior a 1.0, el sonido no se reproducirá.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Copy, y pulse [ENTER(TAP)].

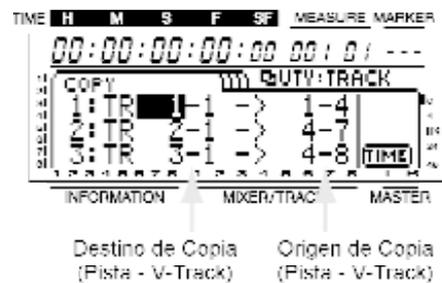


4. Aparecerá la página de copia de pista, que permite especificar la pista / V-track origen y destino de la copia. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista / V-track origen y destino de la copia.

Si hay otras pistas que desea copiar con los mismos ajustes, pulse [CURSOR ▽].

Ahora puede especificar las nuevas pistas origen y destino de la copia. En este caso no será posible seleccionar pistas destino de la copia que ya haya seleccionado como pistas origen.

Si hay alguna pista para la que desea cancelar la operación de copia, utilice el dial TIME/VALUE para visualizar "?". La operación de copia no se ejecutará para las líneas con un "?"



5. Especifique la gama de copia y la posición temporal del destino de la copia. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER(TAP)] para acceder la página Track Copy (TIME). Ajuste los siguientes parámetros.

START:

Especifica el tiempo inicial de la información de reproducción origen de la copia.

END:

Especifica el tiempo final de la información de reproducción origen de la copia.

FROM:

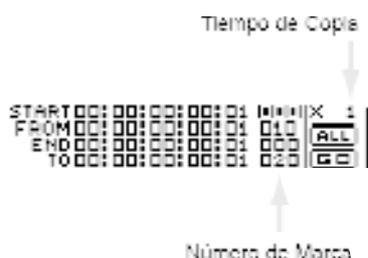
Especifica el punto temporal de la información de reproducción origen de la copia correspondiente al punto To. Normalmente debe ajustarlo al mismo valor que Start.

TO:

Especifica el tiempo base destino de la copia.

Copias:

Especifica el número de copias (1 a 99).



También es posible utilizar marcas para especificar puntos temporales. Desplace el cursor hasta el área de números de marca en cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar la selección. Para especificar un punto temporal como punto Locate, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse un botón LOCATOR para especificar la posición temporal.

Si desea especificar toda la canción como la gama para la función de copia, seleccione el icono "ALL" y pulse [ENTER(TAP)].

6. Cuando termine de realizar ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER (TAP)] para ejecutar la operación de copia.

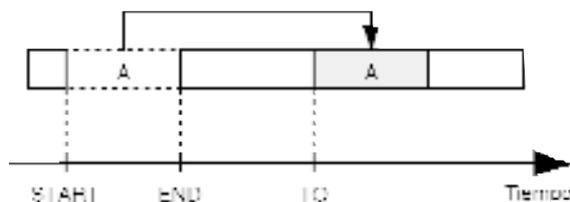
Modificar la estructura de la interpretación (Move)

Esta función desplaza la información de interpretación desde el área especificada hasta otra posición. Utilicela para corregir temporizaciones incorrectas. Esta operación puede desplazar la temporización de dos o más pistas a la vez.

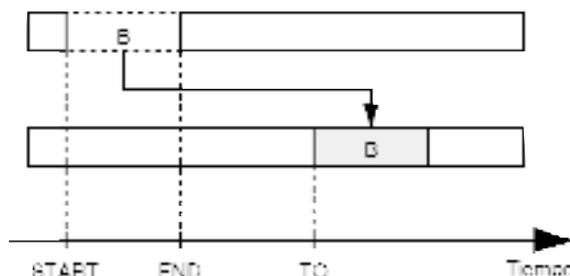
Al desplazar información de interpretación ésta se desplaza de manera que empieza en el punto temporal destino. No obstante, es posible desplazar la información en relación a una posición dentro de la información desplazada en la que se oiga un sonido concreto. Para ello debe utilizar el ajuste "FROM".

Por ejemplo, imagine que desea desplazar un sonido de efecto de una bomba de relojería que acaba explotando de manera que la explosión se oiga en un punto temporal concreto. Normalmente debería calcular el tiempo hasta la explosión para especificar el punto temporal destino. No obstante, en estos casos puede especificar "FROM" como "el punto temporal origen del desplazamiento en el que empieza la explosión," y especificar "TO" (el tiempo base del destino del desplazamiento) como "el punto temporal destino del desplazamiento en que debe oírse la explosión." Esto permite copiar la información con la explosión en el punto preciso.

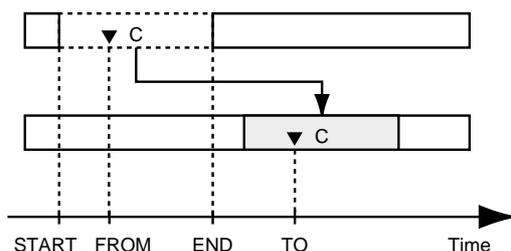
Ejemplo 1: Desplazar dentro de la misma pista



Ejemplo 2: Desplazar a una pista diferente



Ejemplo 3: Desplazar utilizando "FROM"



* Si existe información en el destino, ésta se sobrescribirá.

- * La longitud de la información desplazada debe ser superior a 1.0 segundos. Si desplaza información de una duración inferior, el sonido no se reproducirá.
- * Compruebe que no haya sonido en 1.0 segundo antes y después de la información desplazada. Si hay sonido dentro de este intervalo de tiempo, éste no se reproducirá.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Move, y pulse [ENTER(TAP)].



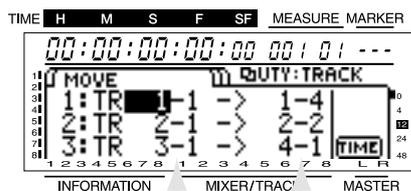
4. Aparecerá la página Track Move, que permite seleccionar las pistas/V-tracks origen y destino del desplazamiento. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-track origen y destino de la copia.

Si desea desplazar otras pistas con los mismos ajustes, pulse [CURSOR ▾].

Ahora puede especificar las nuevas pistas origen y destino del desplazamiento. En este caso no es posible seleccionar como destino del desplazamiento las pistas que ya haya seleccionado como origen.

Si desea cancelar el desplazamiento para algunas pistas, utilice el dial TIME/VALUE para que la pantalla muestre “?”.

El desplazamiento no se ejecutará para las líneas que contengan un “?”.



Move destination (Track - V track) **Move source (Track - V track)**

5. Especifique el área que se desplazará y la posición temporal en que se colocará. Desplace el cursor hasta el icono “TIME”, y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página Track Move (TIME). Ajuste los siguientes parámetros.

START:

Especifica el tiempo inicial de la información de reproducción origen del desplazamiento.

END:

Especifica el tiempo final de la información de reproducción origen del desplazamiento.

FROM:

Especifica el tiempo de la información de reproducción origen del desplazamiento correspondiente al punto To. Normalmente debe ajustar este punto temporal al mismo valor que el punto START.

TO:

Especifica el tiempo base del destino del desplazamiento.



↑
Mark point number

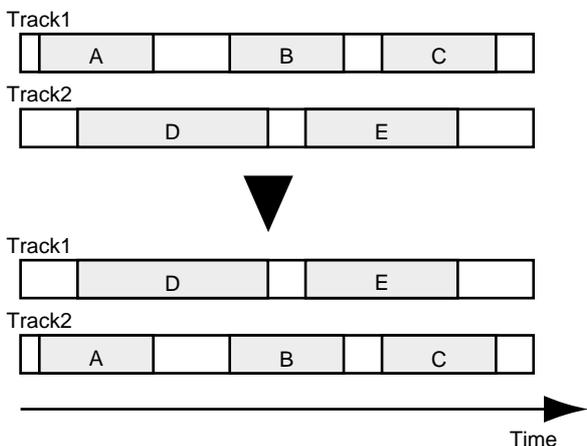
También puede utilizar marcas para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el número de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar la selección. Para utilizar un punto Locate para especificar un punto temporal, desplace el cursor hasta la línea que desee cambiar, y pulse un botón LOCATOR para especificar el tiempo. Para especificar toda el área desde el principio al final de la canción para desplazarla, seleccione el icono “ALL” y pulse [ENTER(TAP)].

6. Al terminar de definir ajustes, desplace el icono hasta el icono “GO” y pulse [ENTER(TAP)] para ejecutar la operación de desplazamiento.

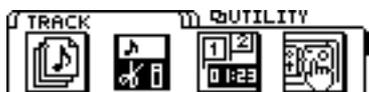
Intercambiar información de interpretación entre pistas (Exchange)

Esta operación intercambia información de interpretación entre dos pistas.

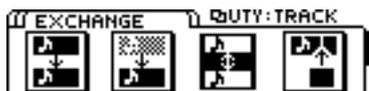
Ejemplo: Intercambiar las pistas 1 y 2



1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Exchange, y pulse [ENTER(TAP)].

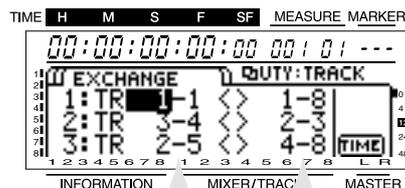


4. Aparecerá la página Track Exchange, que permite seleccionar las pistas/V-tracks origen y destino del intercambio. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas/V-tracks origen y destino del intercambio.

Si existen otras pistas que desea intercambiar, pulse [CURSOR ♡].

Podrá especificar un nuevo grupo de pistas para intercambiarlas. En este caso no es posible ajustar como destino del intercambio una pista que ya haya especificado como origen del mismo.

Si desea cancelar la operación de intercambio para una pista, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "?". La operación de intercambio no se ejecutará para una línea que contenga un "?".

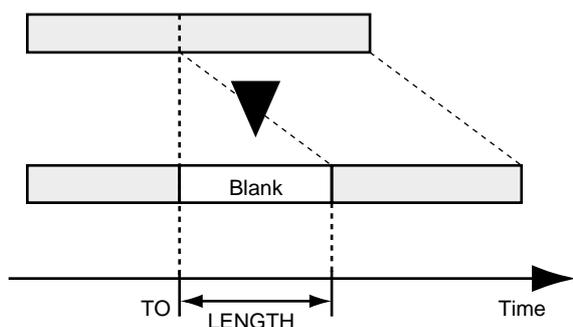


Exchange destination (Track - V track) **Exchange source (Track - V track)**

5. Al terminar de especificar las pistas, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)] para ejecutar la operación de intercambio.

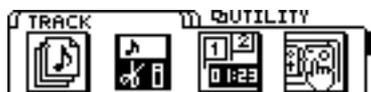
Insertar un espacio en blanco en una interpretación (Insert)

Esta operación inserta un espacio en blanco en la posición especificada. Si desea añadir una frase en la información de interpretación, puede insertar un espacio en blanco de la longitud apropiada y grabar la frase en este área.



* Compruebe que no haya sonido en 1.0 segundo antes y después del área en que inserte la información. Cualquier sonido en este intervalo de tiempo no se reproducirá.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Insert, y pulse [ENTER(TAP)].

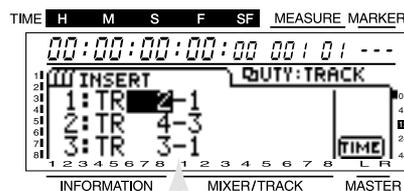


4. Aparecerá la página Track Insert, que permite especificar la pista/V-track en la que se insertará la información. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-track en la que se insertará la información.

Si existen otras pistas en las que desea insertar información con los mismos ajustes, pulse [CURSOR ▾]. Especifique las pistas adicionales destino de la inserción.

Para cancelar la operación de inserción, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "?". La operación de inserción no se ejecutará para las líneas que contengan un "?".

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "*", con lo que seleccionará todas las pistas o V-tracks. Si desea seleccionar todas las V-tracks de todas las pistas, seleccione "*_*".



Insert location (Track - V track)

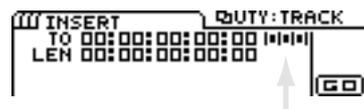
5. Especifique la posición temporal y la longitud del área en blanco que se insertará. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página Track Insert (TIME). Ajuste los siguientes parámetros.

START:

Especifica el punto temporal en que se insertará el área en blanco.

LENGTH:

Especifica la longitud del área en blanco.



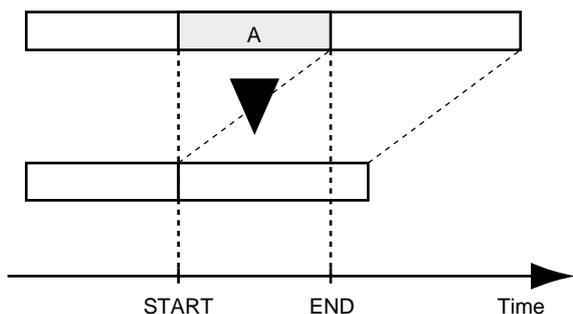
Mark point number

También puede utilizar marcas para especificar puntos temporales. Desplace el cursor hasta el número de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar la selección. Si desea utilizar un punto Locate para especificar una posición temporal, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse el botón LOCATOR para especificar la posición temporal.

6. Al terminar de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)] para insertar el espacio en blanco.

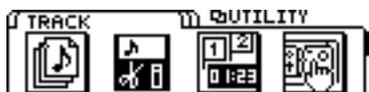
Eliminar parte de una interpretación (Cut)

Esta operación corta la información de interpretación del área especificada. Al cortar información de interpretación con esta operación, toda la información de interpretación siguiente se desplazará hacia adelante para rellenar el espacio en blanco. Para compararlo con un grabador de cintas, esta operación equivale a cortar una parte no deseada de la cinta y pegar los extremos.



* Compruebe que no haya sonido en 1.0 segundo antes o después del área que se cortará. Cualquier sonido dentro de este área no se reproducirá.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Cut, y pulse [ENTER(TAP)].

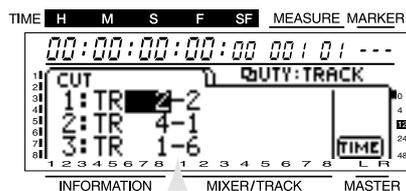


4. Aparecerá la página Track Cut, que permite especificar la pista/V-track en la que se cortará la información. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-track en la que se cortará la información.

Si hay más pistas en que desee cortar información con los mismos ajustes, pulse [CURSOR ▾]. Especifique las pistas adicionales.

Si existe alguna pista para la que desee cancelar la operación de corte, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "?". La operación no se ejecutará para cualquier línea que contenga un "?".

Si utiliza el dial TIME/VALUE para seleccionar "*", podrá seleccionar todas las pistas o V-tracks. Si desea seleccionar todas las V-tracks de todas las pistas, especifique "*.*".



Cutting source (Track - V track)

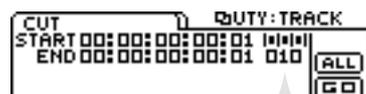
5. Especifique el área temporal que desee cortar. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER (TAP)] para acceder a la página Track Cut (TIME). Ajuste los siguientes parámetros.

START:

Especifica el punto temporal inicial de la información que se cortará.

END:

Especifica la posición temporal final de la información que se cortará.



Mark point number

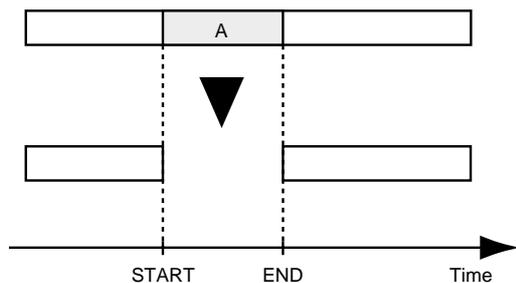
También es posible utilizar marcas para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el número de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar la selección. Para utilizar un punto Locate para especificar una posición temporal, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse el botón LOCATOR para especificar la posición temporal.

Si desea especificar el área desde el principio hasta el final de la canción como el área que se cortará, seleccione el icono "ALL" y pulse [ENTER(TAP)].

6. Al terminar de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)] para ejecutar la operación de Corte.

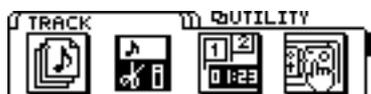
Borrar parte de una interpretación (Erase)

Esta operación borra la información de interpretación del área especificada. Al utilizar esta operación, la información de interpretación que pueda existir después del área borrada no se desplazará hacia adelante. Para compararlo con un grabador de cintas, esta operación equivale a grabar silencio sobre una parte de la cinta no deseada.



* Compruebe que no haya sonido en 1.0 segundo antes y después del área que se borrará. Cualquier sonido en este intervalo no se reproducirá.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Erase, y pulse [ENTER(TAP)].

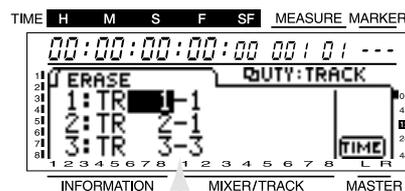


4. Aparecerá la página Track Erase, que permite especificar la pista/V-track en la que desee borrar información de interpretación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-pista en la que se borrará información.

Si existen otras pistas en las que desea borrar con los mismos ajustes, pulse [CURSOR ▾]. Especifique las pistas adicionales en las que desee borrar.

Si desea cancelar la operación de borrado para una pista, utilice el dial TIME/VALUE para mostrar "?". La operación de borrado no se ejecutará para una línea que contenga un "?".

Si utiliza el dial TIME/VALUE para seleccionar "*" podrá seleccionar todas las pistas o V-tracks. Si desea seleccionar todas las V-tracks de todas las pistas, especifique "*-*".



Data to be erased (Track - V track)

5. Especifique el área temporal que desee borrar. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página Track Erase (TIME). Ajuste los siguientes parámetros.

START: Especifica la posición temporal inicial de la información que se borrará.

END: Especifica la posición temporal final de la información que se borrará.



Mark point number

También es posible utilizar marcas para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el número de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar la selección. Para utilizar un punto Locate para especificar una posición temporal, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse el botón LOCATOR para especificar la posición temporal. Si desea especificar el área desde el principio hasta el final de la canción como el área que se borrará, seleccione el icono "ALL" y pulse [ENTER(TAP)].

6. Al terminar de realizar ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)] para ejecutar la operación de borrado.

Capítulo 8. Utilizar los efectos internos

El VS-840 contiene una unidad de efectos estereofónica. La unidad de efectos puede conectarse al bus de efectos o insertarse en un canal específico.

Los ajustes de los efectos se conocen como "Patches," y el VS-840 ofrece 200 patches predefinidos (A-00 a A-99, B-00 a B-99) y 200 patches de usuario (M-00 a M-99, U-00 a U-99). Simplemente seleccionado un patch es posible cambiar de manera instantánea entre una gran variedad de efectos.

* *Los Patches M-00 a M-99 se guardan en la memoria interna del VS-840. Los Patches U-00 a U-99 se guardan en el disco para cada canción.*

* *Con los ajustes originales, los patches de usuario (M-00 a M-99, U-00 a U-99) contiene los patches predefinidos seleccionados con mayor frecuencia (A-00 a A-99, B-00 a B-99). Al crear una canción nueva, el contenido de (M-00 a M-99) se copiará en (U-00 a U-99).*

Los ajustes de efectos que cree pueden guardarse en un Patch de usuario. Además, algunos de los ajustes del mezclador pueden guardarse en una Escena.

Además de los efectos básicos como la reverberación y el retardo, también se incluyen efectos optimizados para partes vocales o de guitarra e incluso efectos especiales como RSS. Existen combinaciones de estos efectos en 26 tipos de algoritmos. Esto permite crear sonidos de efectos de manera muy sencilla sin necesidad de preocuparse por complicadas conexiones.

Conexiones de efectos

Hablando en general, existen tres maneras en que pueden conectarse los efectos. Seleccione el método de conexión más apropiado para el tipo de efecto y para cada situación.

Siga estos pasos para especificar el método de conexión del efecto.

1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes de los efectos.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MODE".
3. Seleccione el método de conexión del efecto. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "POSITION," y el dial TIME/VALUE para seleccionar el método de conexión del efecto.
4. Seleccione el bus destino de la salida del efecto. Pulse [MODE] para que el indicador de modo BUS se ilumine. Pulse [EFFECT RTN], y podrá seleccionar la conexión entre el bus AUX destino de la conexión y el bus TRACK CUE cambiando el indicador BUS entre iluminado/apagado. Además, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [EFFECT RTN] para cambiar el indicador BUS entre intermitente/pagado para seleccionar el bus REC A/B o el bus REC C/D como destino de la grabación para el sonido del efecto.

El bus al que esté conectado actualmente el sonido del efecto está definido por el indicador BUS de la sección EFFECT RTN. Si el indicador BUS está apagado, el efecto no está conectado. No obstante, siempre estará conectado al bus MIX.

AUX (AB): apagado

La salida del efecto no está conectada al bus AUX o al bus REC A/B.

AUX (AB): iluminado

La salida del efecto está conectada al bus AUX.

AUX (AB): intermitencia breve mientras está iluminado

La salida del efecto está conectada al bus REC A/B.

AUX (AB): intermitente

La salida del efecto está conectada al bus AUX y el bus REC A/B.

TR CUE (CD): apagado

La salida del efecto no está conectada al bus TR CUE ni al bus REC C/D.

TR CUE (CD): iluminado

La salida del efecto está conectada al bus TR CUE.

TR CUE (CD): intermitencia breve mientras está iluminado

La salida del efecto está conectada al bus REC C/D.

TR CUE (CD): intermitente

La salida del efecto está conectada al bus TR CUE y al REC C/D.

* Cada vez que pulse [EFFECT RTN], el destino de la monitorización (bus AUX, bus TRACK CUE) del sonido del efecto cambiará de la siguiente manera.



Además, cada vez que mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECT RTN], el destino de la grabación del sonido del efecto (bus REC A/B, bus REC C/D) cambiará de la siguiente manera.



* El nivel de envío/panoramización que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL] y el nivel de retorno/balance que ajuste pulsando [EFFECT RTN] son válidos sólo para la conexión Loop. Si utiliza una conexión Insert, el paso 3 de este proceso no es necesario.

POSITION (posición del efecto)

Seleccione la manera en que se conectará el efecto.

CH1 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 1.

CH2 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 2.

CH3 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 3.

CH4 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 4.

CH5/6 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 5/6.

CH7/8 INSERT:

Inserta el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 7/8.

LOOP, DIR:Off:

Conecte el efecto al bus EFFECT. Además, ajuste también los parámetros relacionados con el nivel directo del efecto para que éste envíe sólo el sonido del efecto. Seleccione esta opción si ha seleccionado un tipo de algoritmo que normalmente estaría conectado (conexión Loop) al bus EFFECT.

LOOP, DIR:On:

Conecte el efecto al bus EFFECT. Además, debido a que los parámetros relacionados con el nivel directo del efecto no se ajustan, el efecto enviará una mezcla del sonido del efecto y del sonido directo. No obstante, si los parámetros del efecto ajustan el nivel directo a 0, el sonido directo no se enviará. Seleccione esta opción si ha seleccionado un tipo de algoritmo que normalmente estaría conectado (conexión Loop) al bus EFFECT.

MASTER OUT:

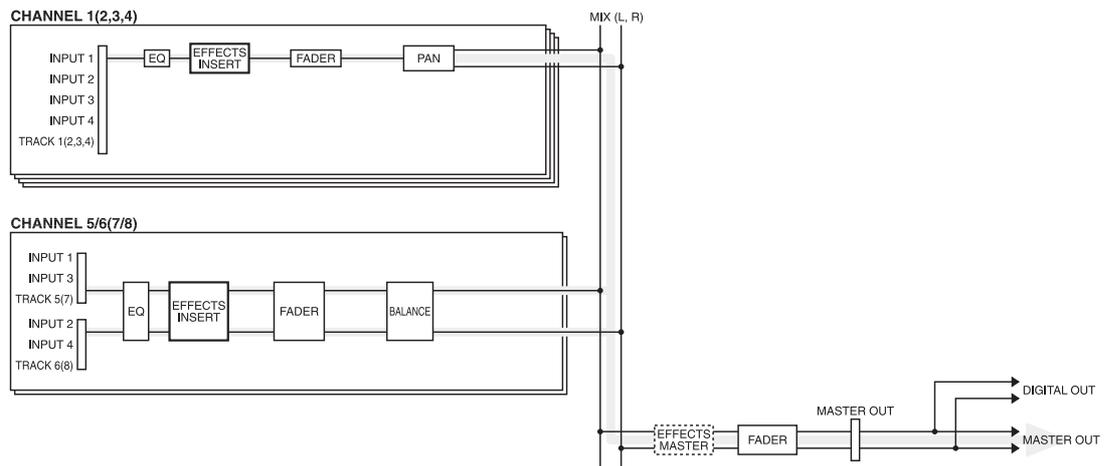
Conecte el efecto antes del deslizador MASTER.

* Si conecta el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), normalmente ajustará el efecto para que envíe sólo el sonido del efecto, y utilizará la salida de cada canal como el sonido directo. En estos casos puede seleccionar "LOOP, DIR:Off" para cortar el sonido directo.

Insertar el efecto entre el ecualizador y el deslizador (conexión Insert)

Al utilizar un efecto como el compresor o la distorsión, que modifica el sonido original en si, inserte el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal deseado. Si inserta el efecto en un canal 1 a 4, la entrada/salida del efecto será monofónica sea cual sea el patch que utilice. Si inserta el efecto en los canales 5/6 a 7/8, éste se utilizará como un efecto estéreo según el algoritmo del patch.

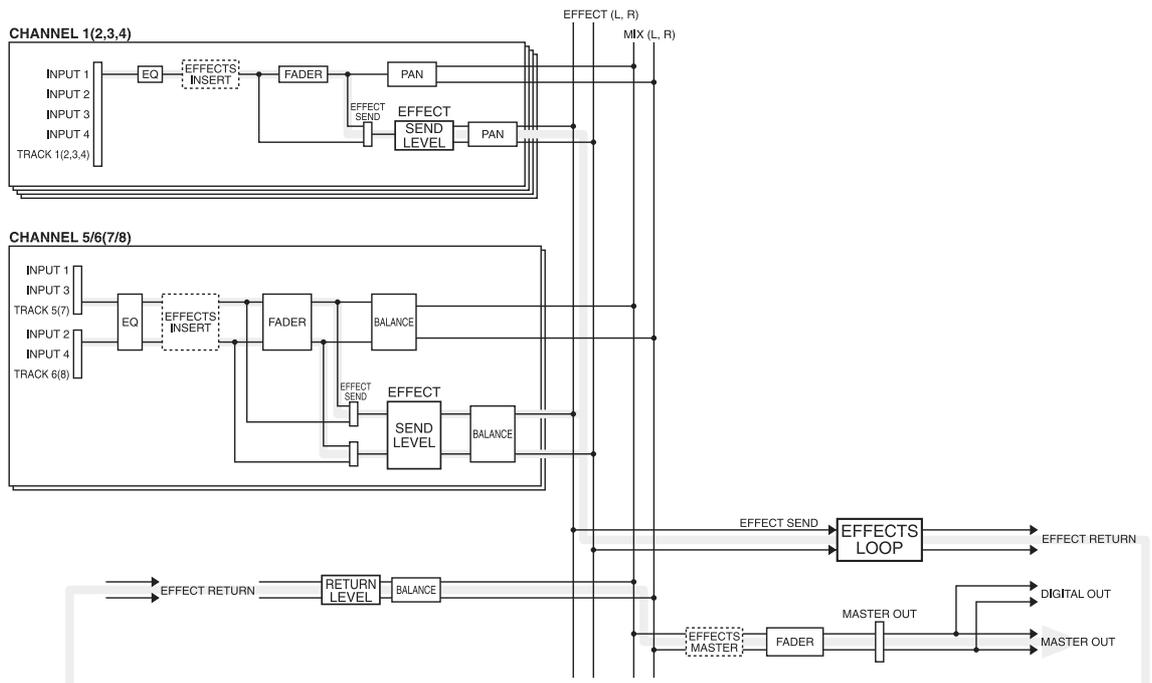
* Si mezcla un canal al que ha insertado un efecto con otro canal al que no ha insertado ningún efecto, algunos tipos de efectos pueden aplicarse con retardo, y los resultados no serán los esperados.



Conectar el efecto al bus EFFECT (conexión Loop)

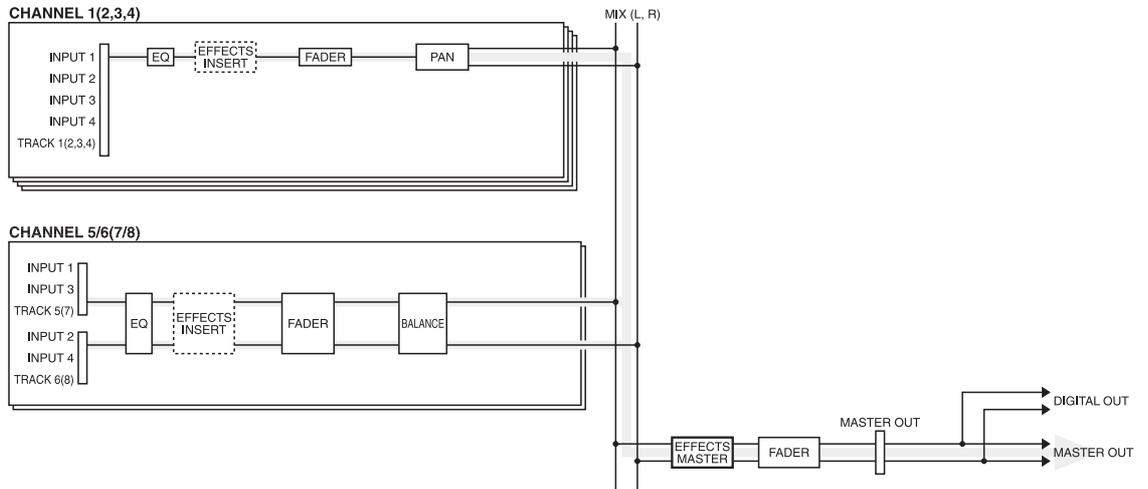
Al utilizar un efecto como la reverberación o el retardo, que añade un sonido de efecto al sonido directo, conecte el efecto al bus EFFECT.

Algunos efectos pueden enviar tanto el sonido del efecto como el sonido directo. No obstante, normalmente debería definir los ajustes de manera que el efecto produjera sólo el sonido del efecto, y utilizar la salida de cada canal como sonido directo. Para ajustar el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto, utilice los deslizadores de canal para ajustar el volumen del sonido directo y del sonido del efecto, y utilice los parámetros Send Level / Return Level que se encuentran antes y después del efecto para ajustar el volumen del sonido del efecto.



Insertar el efecto antes del deslizador MASTER (conexión Insert)

Si desea aplicar el efecto a una mezcla estéreo de dos canales, inserte el efecto antes del deslizador MASTER. Si conecta el efecto aquí podrá utilizarlo como un efecto estéreo, según el algoritmo del patch del efecto.



Cambiar entre efectos (Patch Change)

Existen 400 ajustes de efectos diferentes, que se conocen como "Patches." Existen 200 patches predefinidos (A-00 a A-99, B-00 a B-99) y 200 patches de usuario (M-00 a M-99, U-00 a U-99).

* *Algunos efectos no envían el sonido directo, o precisan de unos ajustes especiales. Consulte los detalles en "Ejemplos de utilización de los efectos" (página 80).*

Proceso para cambiar el Patch

1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes de los efectos.
2. Seleccione el tipo de algoritmo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "TYPE". Aparecerá la página Type Select, donde deberá utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de algoritmo.

* *Si selecciona "ALL TYPE" como el tipo de algoritmo, no se aplicará ninguna restricción a la selección del patch, y podrá seleccionar entre todos los patches.*

3. Seleccione el patch deseado. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "PATCH". Aparecerá la página de selección de patch, donde deberá utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar un patch. Aquí sólo será posible seleccionar los patches que coincidan con el tipo de algoritmo especificado en el paso 2.

* *Si ha especificado "ALL TYPE" como el tipo de algoritmo, podrá seleccionar entre todos los patches.*

4. La pantalla pedirá "CHANGE OK ?" Confirme el cambio pulsando [YES]. Si pulsa [NO] volverá al patch previo.
5. Cuando termine de definir ajustes pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar efectos

Aquí explicaremos el proceso utilizando el ejemplo de conectar el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), aplicar el efecto al sonido del canal 1, y enviarlo desde los jacks MASTER OUT. En esta explicación utilizaremos el efecto de reverberación.

Una vez haya comprendido el proceso, realice pruebas seleccionando otros patches.

* *Si utiliza la función vari-pitch, los tiempos de retardo pueden ser algo diferentes, o la calidad tonal de los efectos tipo distorsión puede cambiar.*

1. Defina los ajustes para que el sonido de la pista 1 se envíe al canal 1. (página 30)
2. Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el volumen de la pista 1.
3. Siga el proceso explicado en “Cambiar entre efectos” más arriba para seleccionar un patch de efecto que utilice el algoritmo de reverberación.

Para este ejemplo puede seleccionar A-00:Medium Room, etc.

4. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor esté en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”

5. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”

* *En el caso de la conexión Loop, la salida del efecto se enviará siempre al bus MIX, por lo que aquí no es necesario especificar el bus destino de la salida para el efecto.*

6. Reproduzca la canción y haga lo siguiente para ajustar el nivel.
7. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) del efecto. Pulse [MODE] para que el indicador CHANNEL se ilumine. Pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionarlo, y pulse CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes del nivel de envío del efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto del canal 1.

* *El nivel de envío/panoramización ajustados pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto ajustado pulsando [EFFECT RTN], y el nivel de retorno/balance sólo son válidos si se utiliza una conexión Loop. Si utiliza una conexión Insert, los pasos 7 a 9 no son necesarios.*

8. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes del nivel de envío del efecto, pulse [CURSOR ▾] para acceder a la página de ajustes de panoramización para la salida del bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización del canal 1.

9. Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página de ajustes del nivel de retorno y del balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.

10. Con ello terminará de ajustar el efecto.

* *Para cada canal es posible especificar cómo se enviará la señal al bus EFFECT. Por defecto, los canales están ajustados a “Pst” (postdeslizador). Si desea cambiarlo, pulse [MODE] para que se ilumine el indicador CHANNEL. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes del nivel de envío del efecto, y pulse [CURSOR ▾] dos veces. Accederá a la página en que puede especificar cómo se enviarán las señales al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] para seleccionar el canal, y el dial TIME/VALUE para especificar cómo se enviará la señal.*

Conmutador EFFECT SEND

Para cada canal es posible seleccionar cómo se enviará la señal al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Pre FADER):

Se enviará la señal predeslizador.

Pst (Post FADER):

Se enviará la señal postdeslizador.

Crear un nuevo efecto de sonido

Para crear un nuevo efecto de sonido, seleccione un patch parecido al efecto que desee crear, y modifique sus ajustes.

Los ajustes de efecto modificados son temporales, por lo que se perderán si selecciona otro patch o recupera una escena. Si desea conservar los ajustes de efecto modificados, debe guardarlos en un Patch de Usuario o como ajustes del mezclador en una Escena.

<Algoritmo>

El "algoritmo" determina la estructura del efecto. El VS-840 ofrece 26 algoritmos diferentes. Cada patch utiliza uno de estos algoritmos. El algoritmo utilizado por cada patch puede verificarse desplazando el cursor hasta el icono "TYPE" de la página de ajustes del efecto. También puede consultar la lista de patches predefinidos. Consulte los detalles acerca de cada algoritmo en la "Lista de algoritmos" (página 123).

<Manipulación de los ajustes de efectos>

En el VS-840, los ajustes del patch actual y de los patches de usuario (U-00 a U-99) se guardan en el disco para cada canción.

<Nombre del patch>

* Asigne un nombre de patch nuevo a cada efecto nuevo que cree.

Los Patches pueden distinguirse por el número y el nombre del patch, pero si no modifica el nombre del patch al crear un efecto nuevo, el número y el nombre del patch serán los mismos que los originales, y no podrán distinguirse de ninguna manera.

Crear un sonido de efecto

1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto.
2. Siga los pasos de "Cambiar entre efectos" (página 76) para seleccionar el patch de efecto que se utilizará como base para la edición.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "EDIT", y pulse [ENTER(TAP)].
4. La pantalla mostrará gráficamente un diagrama de bloque del efecto. Utilice [CURSOR] para seleccionar un bloque, y el dial TIME/VALUE para activar/desactivar cada bloque. Los bloques activados aparecen en mayúsculas, y los desactivados en minúsculas. Active cada uno de los bloques de efecto que desee utilizar.
** Si el algoritmo del efecto está formado por múltiples efectos, el diagrama de bloque aparecerá gráficamente. No obstante, si está formado por un único efecto no aparecerá el diagrama de bloque, y en su lugar aparecerá la página de ajustes del parámetro.*
5. Desplace el cursor hasta el bloque de efecto cuyos parámetros desee modificar, y pulse [ENTER(TAP)].
6. Ahora puede modificar los parámetros del bloque de efecto seleccionado. Utilice [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor.
7. Si desea modificar otros bloques de efectos, pulse [EXIT] para volver a la página previa, y repita los pasos 5 y 6.
8. Asigne un nombre de patch. En la página de parámetros, pulse [CURSOR ♡] hasta que aparezcan los iconos "NAME" y "SAVE".
Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "NAME", y pulse [ENTER(TAP)]. Ahora podrá modificar el nombre del patch. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para entrar el nombre del patch.
** También es posible acceder a los iconos "NAME" y "SAVE" pulsando [CURSOR ♡] en la página que aparece al pulsar [EFFECT]. De esta manera los mismos iconos pueden seleccionarse desde varias páginas, pero sus funciones seguirán siendo las mismas.*
9. Si desea guardar los ajustes de efecto actuales, continúe con el proceso explicado en la siguiente sección. Existen dos métodos para guardar ajustes de efectos: en un Patch de Usuario o en una Escena.

Guardar ajustes de efecto

Si desea guardar los ajustes de efecto que ha modificado, guárdelos en un Patch de Usuario o como parte de los ajustes del Mezclador. Si desea utilizar estos ajustes de efectos también en otras canciones, guárdelos como un Patch de Usuario. Si va a utilizar los ajustes de efecto sólo en la canción seleccionada actualmente, guárdelos como una Escena.

Guardar en un Patch de Usuario

Si guarda los ajustes en un patch de usuario, los ajustes que pudiera haber previamente en este patch de usuario se sobrescribirán. No obstante, al recibir el VS-840, los patches de usuario contienen la misma información que los patches predefinidos, por lo que no es necesario preocuparse por la pérdida de estos datos.

* *Un Patch de Usuario (M-00 a M-99) sólo puede guardarse si el grabador está parado.*

1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto.
2. Pulse [CURSOR ▾] varias veces hasta ver los iconos “NAME” y “SAVE”. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono “SAVE”, y pulse [ENTER(TAP)].

* *Los iconos “NAME” y “SAVE” que aparecen en la página de ajuste de los parámetros de efectos también aparecen en otras páginas. Sus funciones son las mismas.*

3. Aparecerá la página Patch Save. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el Patch de Usuario destino, y pulse [ENTER(TAP)].
4. La pantalla pedirá “Sure ?” Confirme la selección pulsando [YES].
Si pulsa [NO], los nuevos ajustes no se guardarán.

Guardar en una Escena

Si desea conocer los detalles para guardar los ajustes de efecto en una escena y para recuperar una escena, consulte “Registrar los ajustes actuales del mezclador” (página 33).

1. Pulse [SCENE] para que se ilumine el indicador del botón.
Cuando el indicador SCENE está iluminado, los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] se utilizan para guardar y recuperar escenas.
2. Guarde los ajustes actuales del mezclador como una escena.
Para guardar los ajustes en una escena 1 a 4, pulse un botón [1/5] a [4/8]. Para guardar los ajustes en una escena 5 a 8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse un botón [1/5] a [4/8].
Una vez haya guardado los ajustes del mezclador, el indicador del botón se iluminará.
3. Al terminar de guardar la escena, pulse [SCENE] de nuevo para apagar el indicador del botón.
4. Los ajustes del efecto se habrán guardado junto con los ajustes del mezclador en la Escena.

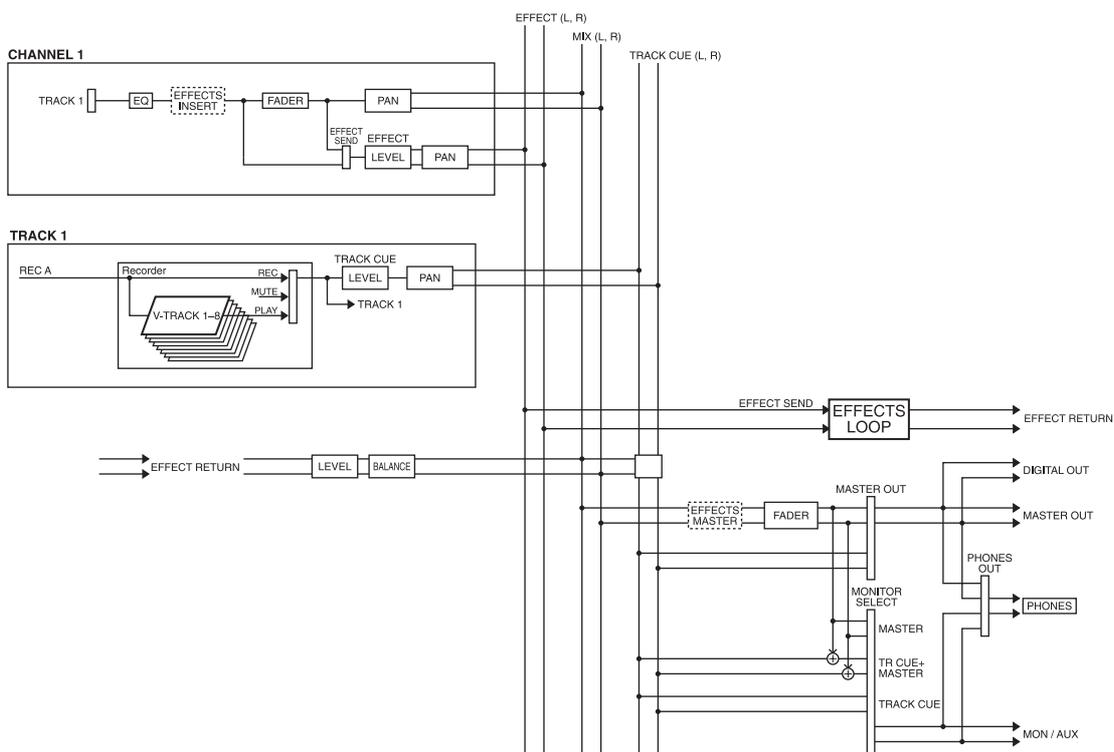
Ejemplos de utilización de los efectos

Aquí encontrará varios ejemplos de utilización de los efectos. Aplique estos ejemplos según sea apropiado para cada situación.

* Aquí aceptaremos el ajuste por defecto del conmutador *EFFECT SEND*, por lo que hemos omitido el proceso. Si desea modificar los ajustes del conmutador *EFFECT SEND*, consulte “Utilizar efectos” (página 77).

Aplicar reverberación a una interpretación grabada (Loop)

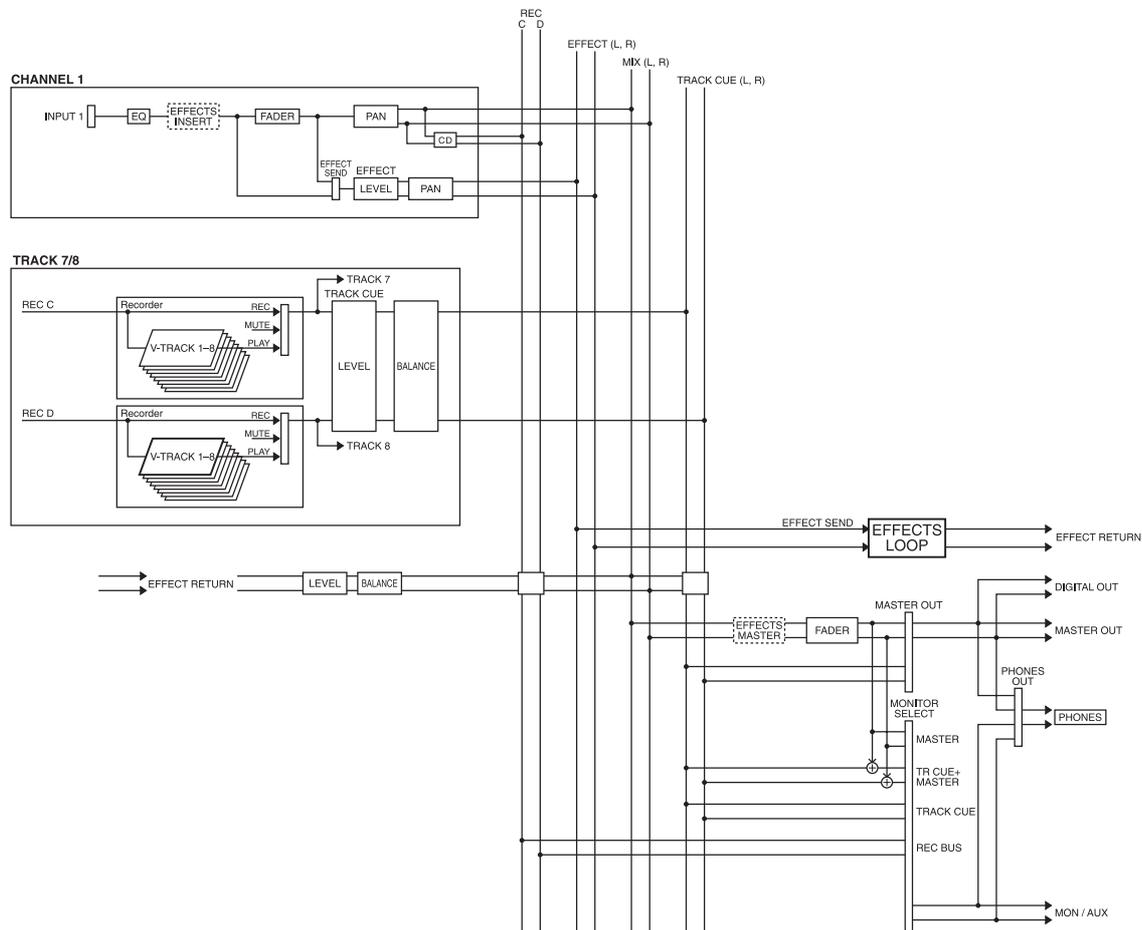
Aquí explicaremos los ajustes para añadir reverberación a la reproducción de la pista 1. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



- 1.** Defina ajustes para que la reproducción de la pista 1 se envíe al canal 1. (página 30)
 - 2.** Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el volumen de reproducción del canal 1. Ajuste la panoramización del canal 1 al centro (0). (página 31)
 - 3.** Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de reverberación.
 - 4.** Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página Effect Setting. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
 - 5.** Seleccione el método de conexión del efecto. En este ejemplo conectaremos el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”
- * En el caso de una conexión Loop, la salida del efecto se enviará siempre al bus MIX, por lo que no es necesario especificar el bus destino de la salida para el efecto.*
- 6.** Reproduzca la canción y haga lo siguiente para ajustar el volumen.
 - 7.** Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) al efecto. Pulse [MODE] para que el indicador CHANNEL se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionar el canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajuste del nivel de envío del efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto del canal 1.
 - 8.** Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▾] para acceder a la página en que se ajusta la panoramización para la salida del bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización del canal 1.
 - 9.** Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página de ajustes del nivel de retorno y del balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.
 - 10.** Con estos ajustes, la reverberación se aplicará al sonido de la reproducción de la pista 1.

Aplicar reverberación al grabar (Loop)

Aquí explicaremos la manera de aplicar un efecto al origen de la entrada de INPUT 1, y al sonido directo y al sonido del efecto grabados en estéreo en las pistas 7 y 8. Esto es útil si desea grabar una parte vocal con reverberación, etc. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



1. Defina los ajustes para que la señal del jack INPUT 1 se envíe al canal 1. (página 30)
 2. Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel del sonido directo que se grabará. Ajuste la panoramización del canal 1 al centro (0). (página 31)
 3. Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo de reverberación.
Para este ejemplo, seleccione un patch como A-00:Medium Room, etc.
 4. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
 5. Seleccione el método de conexión del efecto. En este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión Loop) y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”
 6. Conecte la salida del efecto al bus REC C/D. Pulse [MODE] para que el indicador de modo BUS se ilumine. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECT RTN] varias veces hasta que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
 7. Envíe una señal al jack INPUT 1, y utilice el siguiente proceso para ajustar el nivel.
 8. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) al efecto. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación, pulse [SELECT] del canal para seleccionar el canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes Effect Send Level. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto del canal 1.
- * El nivel de envío/reverberación que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto que ajuste pulsando [EFFECT RTN], y los ajustes de nivel de retorno/balance sólo son válidos si utiliza una conexión Loop. Si utiliza una conexión Insert, los pasos 8 al 10 no son necesarios.*
9. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes del nivel de envío del efecto pulse [CURSOR ▾] para acceder a la página en que puede especificarse la panoramización que se enviará al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización del canal 1.
 10. Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página en que pueden ajustarse el nivel de retorno y el balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.
 11. Ajuste la salida del canal 1 para que se envíe desde el bus REC C/D. (página 30)
 12. Ajuste las pistas 7/8 a REC.

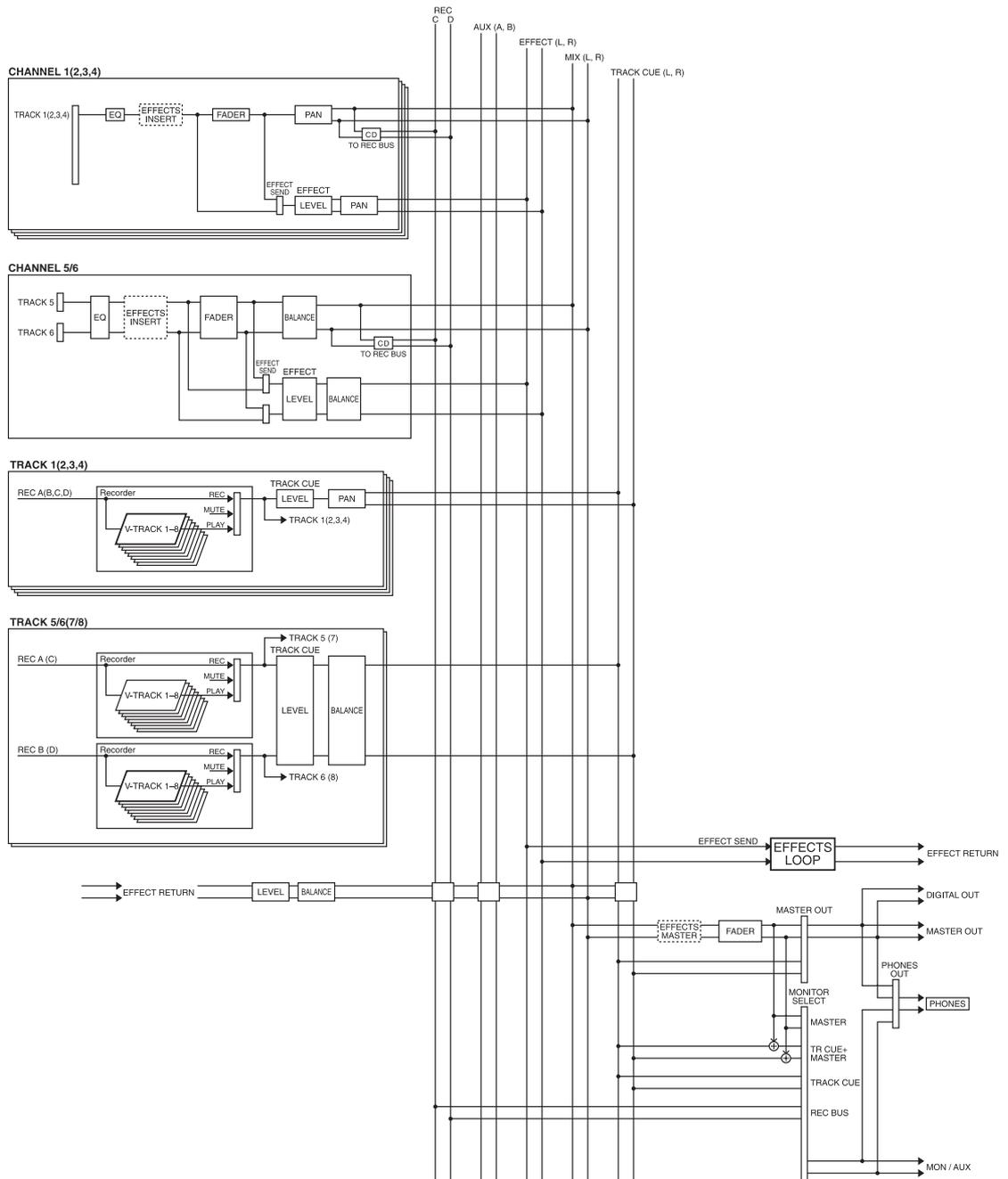
Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 7/8 para que el indicador del botón parpadee en rojo.

Al empezar a grabar, se grabarán el sonido directo y el sonido de la reverberación.

Aplicar reverberación al combinar pistas (Loop)

Aquí explicaremos los ajustes para aplicar un efecto a pistas previamente grabadas y grabar el sonido en otra pista. Por ejemplo, esto es útil si desea aplicar reverberación a toda una canción y mezclar el resultado final.

En este ejemplo aplicaremos reverberación a las pistas 1 a 6 y las combinaremos en las pistas 7/8. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



1. Defina los ajustes para que la reproducción de las pistas 1 a 6 se envíe a los canales 1 a 6 respectivamente. (página 30)
2. Utilice los deslizadores de los canales 1 a 6 y PAN para ajustar el volumen y la panoramización de cada canal.
3. Siga el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de reverberación.
4. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página Effect Setting. Compruebe que el indicador se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
5. Seleccione el método de conexión del efecto. Aquí debe conectar el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”
6. Conecte la salida del efecto al bus REC C/D. Pulse [MODE] para que el indicador de modo BUS se ilumine. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECT RTN] varias veces hasta que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
7. Reproduzca la canción y utilice el siguiente proceso para ajustar el nivel.
8. Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de entrada). Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionar el canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes Effect Send Level. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto del canal 1. Utilice [CURSOR] para seleccionar sucesivamente los canales 2 a 6, y ajuste el nivel de envío del efecto también para estos canales.

* *El nivel de envío/panoramización ajustados pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto ajustado pulsando [EFFECT RTN], y los ajustes de nivel de retorno/balance sólo son válidos para una conexión Loop. Si utiliza una conexión Insert, los pasos 8 al 10 no son necesarios.*

9. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes del nivel de envío del efecto, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización que se enviará al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes de panoramización para los canales 1 a 6.
10. Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página en que pueden ajustarse el nivel de retorno y el balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.
11. Defina los ajustes para enviar la salida de los canales 1 a 6 al bus REC C/D. (página 30)
12. Ajuste las pistas 7/8 a REC.

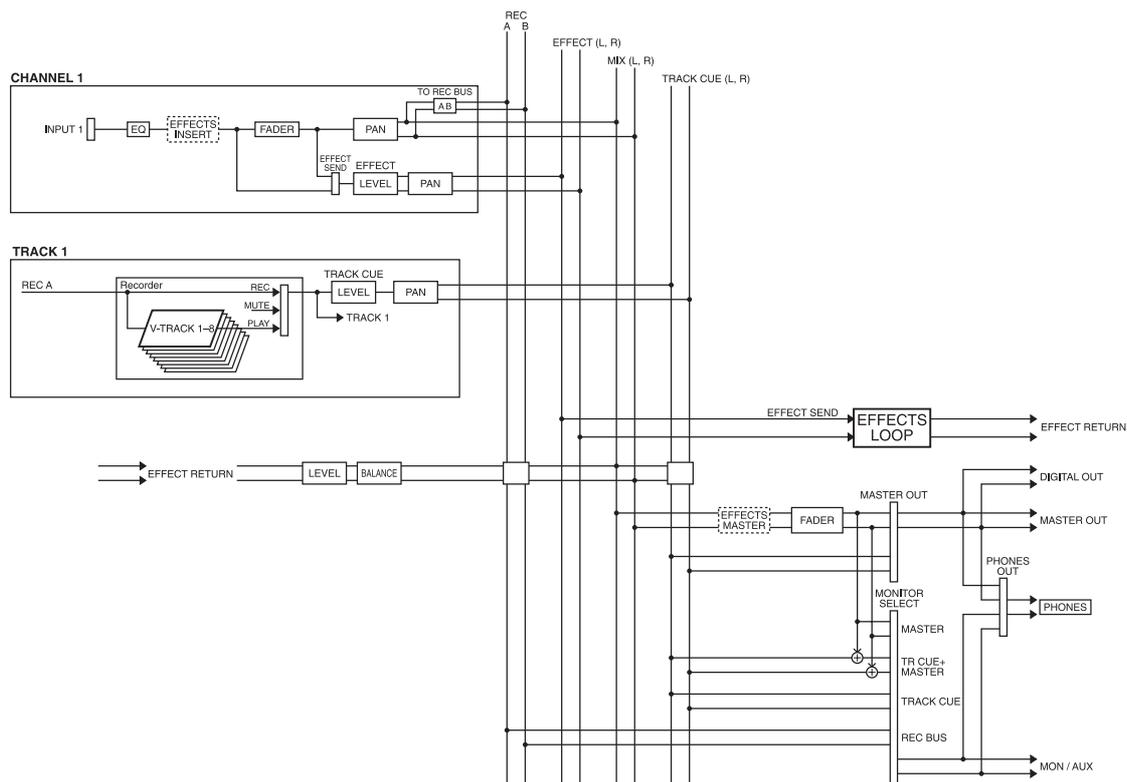
Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 7/8 para que el indicador del botón parpadee en rojo.

Al iniciar la grabación se grabarán el sonido directo y el sonido de la reverberación.

Durante la grabación, aplique efectos sólo al sonido de monitorización (Loop)

Aquí explicaremos cómo al grabar la señal procedente del canal 1 puede grabarse sólo el sonido directo en la pista 1 y al mismo tiempo monitorizar el sonido al que se ha aplicado un efecto. Este ejemplo es útil si desea grabar al mismo tiempo que escucha el procesamiento de la mezcla por parte del efecto, pero desea grabar sólo el sonido directo en la pista. En esta explicación utilizaremos como efecto un algoritmo de reverberación.

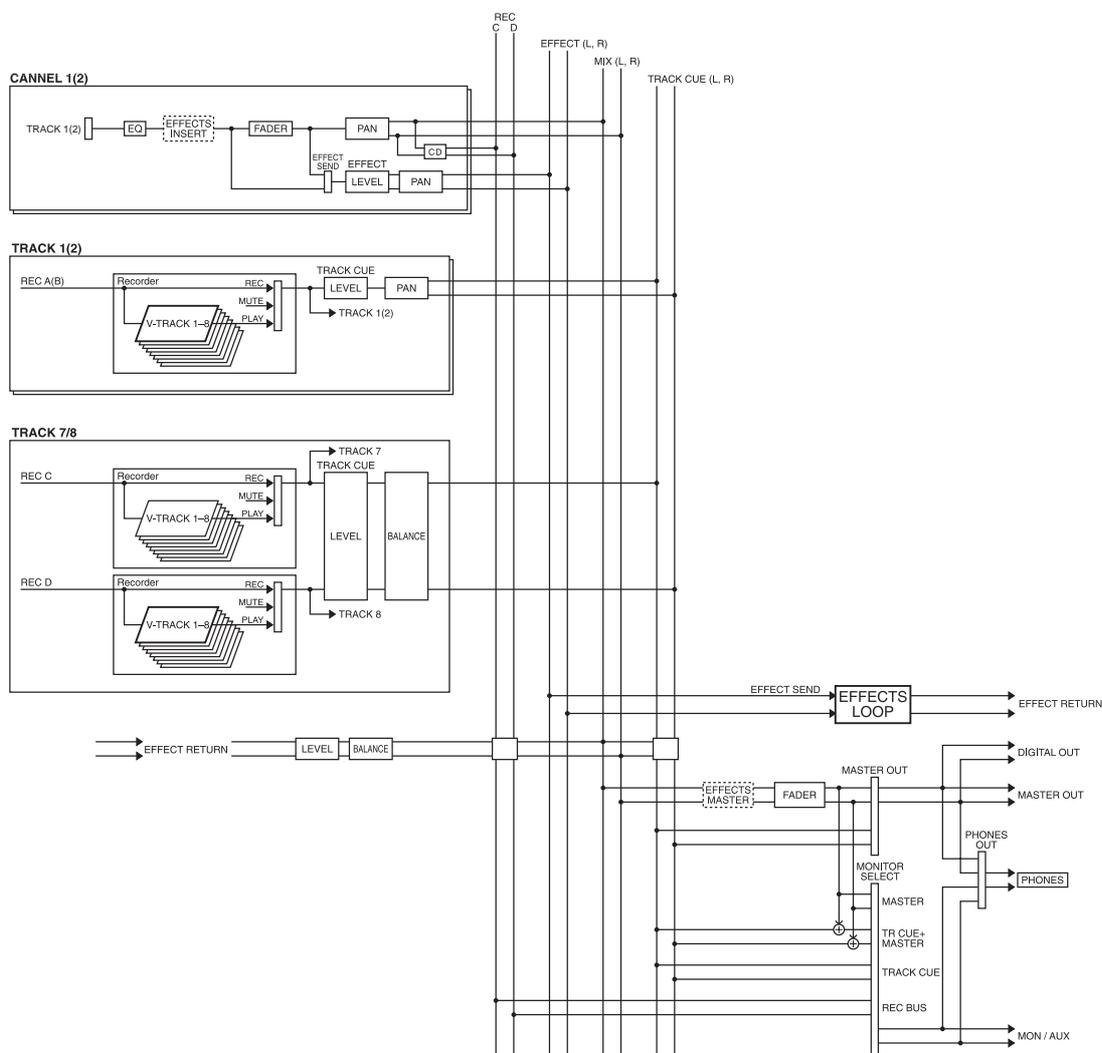
En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



- 1.** Defina los ajustes para que la señal procedente del jack INPUT 1 se envíe al canal 1. (página 30)
- 2.** Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel del sonido directo que se grabará. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 31)
- 3.** Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo de reverberación.
En este ejemplo, seleccione un patch como A-00:Medium Room.
- 4.** Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
- 5.** Seleccione el método de conexión del efecto. En este ejemplo conecte el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”
- 6.** Defina los ajustes para enviar la salida del efecto desde los jacks MON/AUX.
En primer lugar, conecte la salida del efecto al bus TRACK CUE. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo BUS. Pulse [EFFECT RTN] varias veces para que el indicador TR CUE (CD) se ilumine. A continuación seleccione el bus TRACK CUE como el origen de la entrada para los jacks MON/AUX. Pulse [MONITOR SEL] varias veces para seleccionar TRACK CUE (el indicador se iluminará en verde).
- 7.** Defina los ajustes para que la salida del canal 1 se envíe al bus REC A/B. (página 30)
- 8.** Ajuste la pista 1 a REC. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para que el indicador del botón parpadee en rojo.
- 9.** Envíe la señal al jack INPUT 1 y utilice el siguiente proceso para ajustar el nivel. Utilice el mando TRACK CUE 1 para ajustar el volumen del sonido directo que se envía a los jacks MON/AUX.
- 10.** Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de salida). Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación, pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionarlo, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes Effect Send Level. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto al canal 1.
- 11.** Ajuste la panoramización. En la página de ajuste del nivel de envío del efecto, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en que puede ajustarse la panoramización de la señal enviada al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización del canal 1.
- 12.** Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página en que pueden ajustarse el nivel de retorno y el balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.
- 13.** Al empezar a grabar, en la pista 1 sólo se grabará el sonido directo. Desde los jacks MON/AUX es posible monitorizar el sonido directo con el sonido de la reverberación añadido.

Aplicar chorus al canal izquierdo, reverberación al canal derecho, y mezclarlos (Loop)

Aquí explicaremos la manera de aplicar chorus y reverberación a la interpretación de la pista 1 y de la pista 2, mezclar el resultado y grabarlo en estéreo en la pista 7/8.



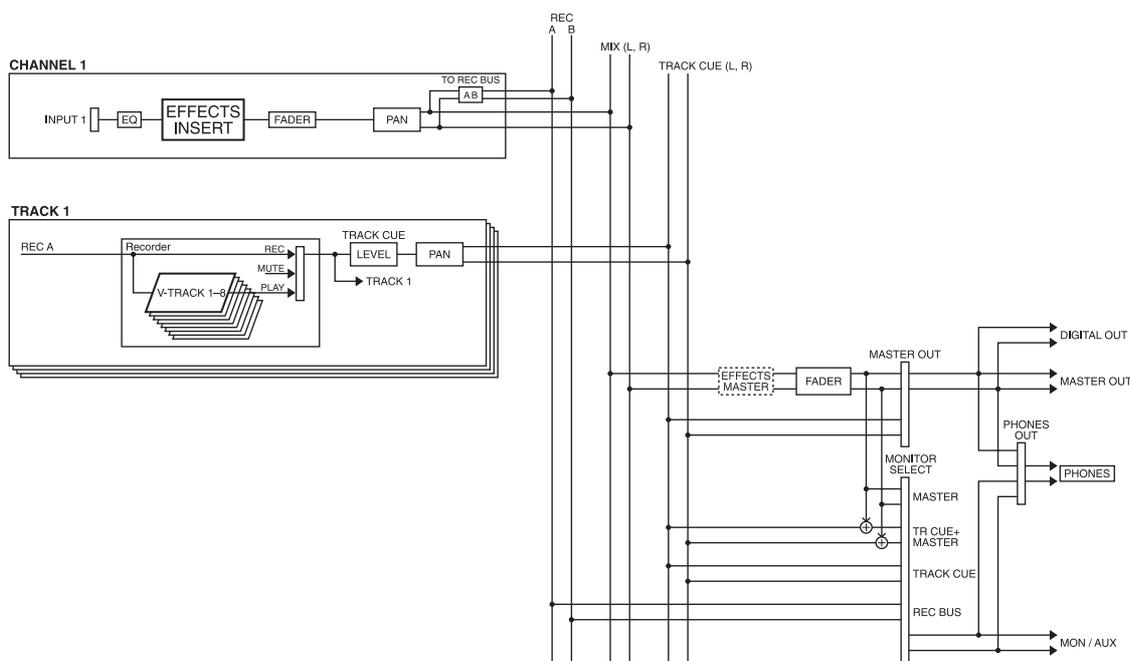
1. Defina los ajustes de manera que la señal de la pista 1 se envíe al canal 1, y la señal de la pista 2 se envíe al canal 2. (página 30)
2. Utilice los deslizadores de los canales 1 y 2 para ajustar el nivel del sonido directo que se grabará. Ajuste también la panoramización de los canales 1 y 2. (página 31)
3. Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de Chorus + Reverberación.
4. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
5. Especifique el método de conexión del efecto. En este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión Loop), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “LOOP, DIR:Off.”
6. Conecte la salida del efecto al bus REC C/D. Pulse [MODE] para que el indicador de modo BUS se ilumine. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECT RTN] varias veces para que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
7. Al reproducir una canción, utilice el siguiente proceso para ajustar el nivel.
8. Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de entrada). Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHANNEL se ilumine. A continuación pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionarlo, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes Effect Send Level. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío del efecto del canal 1. A continuación utilice [CURSOR] para seleccionar el canal 2, y ajuste el nivel de envío del efecto de la misma manera.
9. Ajuste la panoramización. En la página de ajuste del nivel de envío del efecto, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página de ajustes de la panoramización de la señal enviada al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización de los canales 1 y 2. Al ajustar la panoramización también es posible ajustar la relación (balance) de la señal enviada a chorus y reverberación para cada canal.
10. Ajuste el nivel de retorno del efecto (nivel de salida) y el balance. Con el indicador de modo CHANNEL o SELECT iluminado, pulse [EFFECT RTN] para acceder a la página de ajustes del nivel de retorno y del balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.
11. Realice ajustes para que los canales 1 y 2 se envíen al bus REC C/D. (página 30)
12. Ajuste las pistas 7/8 a REC. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 7/8 para que el indicador del botón se ilumine en rojo.

Al empezar a grabar, se grabarán tanto el sonido directo como el sonido del efecto.

Grabar con un efecto insertado (Insert)

Aquí explicaremos la manera de aplicar un efecto al origen de la entrada de INPUT 1, y grabar sólo el sonido del efecto en la pista 1. El efecto se insertará entre el ecualizador y el deslizador del canal. Este ejemplo es útil si desea aplicar un efecto a un origen monofónico y grabarlo en mono. Si inserta un efecto en los canales 5/6 o 7/8, podrá utilizar el efecto como un efecto estereofónico (según el algoritmo del patch).

En este ejemplo, el flujo de la señal es el siguiente.



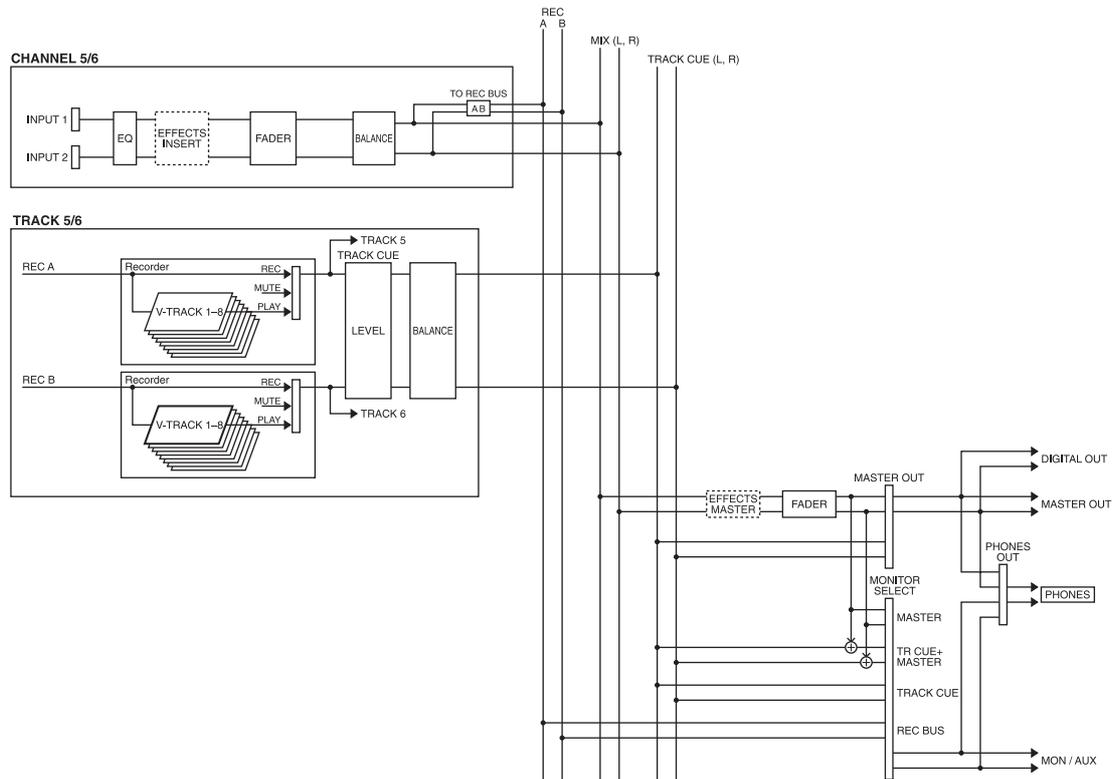
1. Defina los ajustes de manera que la señal del jack INPUT 1 se envíe al canal 1. (página 30)
2. Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo tipo inserción (como guitar-multi, etc.).
En este ejemplo, seleccione un efecto como A-80:Rock Lead.
3. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
4. Seleccione el método de conexión del efecto. En este ejemplo, conecte el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 1 (conexión Insert). Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “CH1 INSERT.”
5. Envíe la señal al jack INPUT 1, y utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el volumen que se grabará. También debe ajustar la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 31)
6. Envíe la salida del canal desde el bus REC A/B. (página 30)
7. Ajuste la pista 1 a REC. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para que el indicador del botón se ilumine en rojo.

Al iniciar la grabación, el sonido del efecto se grabará en la pista 1.

Grabar al tiempo que aplica Vocoder (Insert)

En este ejemplo explicaremos la manera de conectar un teclado a INPUT 1 y un micrófono a INPUT 2, y grabar un sonido procesado por vocoder en las pistas 5/6. El flujo de la señal será el siguiente.

* Al utilizar un algoritmo de vocoder, inserte el efecto en los canales 5/6 o 7/8.



1. Defina los ajustes de manera que las señales de INPUT 1 y 2 se envíen a los canales 5/6 respectivamente. (página 30)
2. Utilice el proceso de “Cambiar entre efectos” (página 76) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de vocoder.
3. Active el efecto. Pulse [EFFECT] para acceder a la pantalla de ajustes del efecto. Compruebe que el cursor se encuentre en “EFFECT,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “On.”
4. Seleccione el método de conexión del efecto. En este ejemplo, inserte el efecto entre el ecualizador y el deslizador de los canales 5/6 (conexión Insert). Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “POSITION,” y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “CH5/6 INSERT.”
5. Envíe una señal a los jacks INPUT 1 y 2, utilice el deslizador del canal 5/6 para determinar el volumen aproximado, y ajuste los parámetros del vocoder (Sens y Vocoder Level). Si es necesario, también puede ajustar el balance del volumen izquierdo/derecho de los canales 5/6. (página 31)
6. Defina los ajustes para enviar la salida de los canales 5/6 al bus REC A/B. (página 30)
7. Ajuste las pistas 5/6 a REC. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 5/6 para que el indicador del botón se ilumine en rojo.

Al iniciar la grabación, el sonido del efecto se grabará en las pistas 5/6.

Si el efecto no funciona de la manera esperada

Al utilizar una conexión Insert

- ¿Ha subido el volumen del efecto?
- ¿Ha subido el volumen del sonido directo?
- ¿Ha insertado el efecto en la posición correcta?
- ¿Ha ajustado correctamente Monitor Select?

Al utilizar una conexión Loop

- ¿Está enviando una señal al bus EFFECT?
- ¿Ha subido el nivel de envío al efecto para cada canal?
- ¿Ha subido el nivel de retorno del efecto?
- ¿Está correctamente ajustado el retorno del efecto?
- ¿Ha subido el nivel del efecto?
- ¿Ha subido el nivel del sonido directo?
- ¿Ha ajustado correctamente Monitor Select?

Capítulo 9. Otras funciones útiles

Utilizar el metrónomo

Independientemente de la precisión con que uno intente tocar, al escuchar una reproducción grabada pueden oírse imprecisiones en el ritmo o en el tempo. El VS-840 dispone de un metrónomo que puede sonar a un tempo especificado. Si escucha el metrónomo mientras toca el instrumento podrá grabar con una mayor precisión.

Al utilizar el metrónomo deberá ajustar el tempo y el tipo de compás. Al crear una canción nueva, el compás es de 4/4 y el tempo es de 120 notas negras por minuto. Defina los ajustes apropiados para cambiar este tempo/tipo de compás, o para que el tempo cambie a lo largo de la canción.

El ajuste de tempo también se utiliza como base para el número de compás y de tiempo que aparece en pantalla. Si ajusta el tempo de una canción antes de empezar a grabar, y utiliza el metrónomo al grabar, podrá ver y desplazar la posición temporal actual por compases y tiempos. Además, podrá utilizar los números de compás para especificar el área de la canción que se editará, con lo que podrá editar la canción de una manera más musical.

< Utilizar el metrónomo durante la grabación >

El metrónomo empezará a sonar al iniciar la grabación o la reproducción. No obstante, puede desear oír una claqueta en el metrónomo para coger el tempo antes de iniciar la grabación. En estos casos, reserve los primeros compases de la grabación para la claqueta, y no grabe nada en estos compases.

El sonido del metrónomo sólo sirve para poder seguir el tempo, y no se grabará junto con el sonido del instrumento.

Utilizar el metrónomo

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el parámetro Metronome Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Aparece la página de ajustes de los parámetros del metrónomo. Utilice [CURSOR] para seleccionar los siguientes parámetros, y el dial TIME/VALUE para ajustar sus valores.

OUTPUT

Si desea utilizar un metrónomo para seguir un tempo al grabar, el sonido del metrónomo puede oírse en el VS-840. La temporización del sonido del metrónomo depende de los ajustes del mapa de tempo (página 107).

Off:

El sonido del metrónomo no se oirá.

MASTER:

El sonido del metrónomo se envía desde MASTER.

TRACK CUE:

El sonido del metrónomo se envía desde TRACK CUE.

TR CUE+MST:

El sonido del metrónomo se envía desde MASTER y TRACK CUE.

MIDI:

Se transmite un mensaje de nota desde el conector MIDI OUT, que se utilizará como metrónomo. Seleccione esta opción si desea oír el metrónomo utilizando un sonido de una fuente de sonido MIDI externa.

MODE

Especifica la manera en que sonará el metrónomo.

Rec Only:

El metrónomo sonará sólo durante la grabación.

Rec&Play:

El metrónomo sonará durante la grabación y la reproducción.

LEVEL

Ajusta el volumen (0 a 127) del sonido del metrónomo.

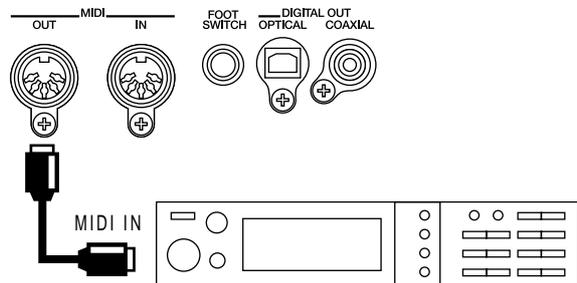
* Éste es el volumen del metrónomo del VS-840. Si utiliza una fuente de sonido MIDI externa para el metrónomo, ajuste el volumen en la fuente de sonido MIDI externa.

4. Ahora ya ha definido todos los ajustes del metrónomo. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para el metrónomo

Es posible utilizar una fuente de sonido MIDI para que el metrónomo utilice un sonido concreto.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840 y la fuente de sonido MIDI de la siguiente manera.



2. Pulse [UTILITY].

3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Metronome Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



- Aparecerá la página de ajuste de los parámetros del metrónomo. Utilice [CURSOR] para seleccionar los siguientes parámetros, y el dial TIME/VALUE para ajustar sus valores.

OUTPUT:

Ajústelo a “MIDI.”

MODE:

Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione “Rec Only.” Si desea oírlo durante la grabación y la reproducción, seleccione “Rec&Play.”

* Si utiliza una fuente de sonido MIDI externa para el metrónomo, ajuste el volumen en la fuente de sonido MIDI externa.

MIDI CH:

Selecciona el canal MIDI en el que se transmitirán los mensajes de nota del metrónomo. Ajústelo para que coincida con el canal de recepción MIDI de la fuente de sonido MIDI.

Acc.Note:

Selecciona el número de nota (C_0 a G_9) para el tiempo fuerte del metrónomo. Si toca un grupo de percusión, selecciona el instrumento de percusión.

Acc.Velo:

Especifica la velocidad (1 a 127) del tiempo fuerte del metrónomo.

Nrm.Note:

Selecciona el número de nota (C_0 a G_9) para los tiempos débiles del metrónomo. Si toca un grupo de percusión, selecciona el instrumento de percusión.

Nrm.Velo:

Especifica la velocidad (1 a 127) de los tiempos débiles del metrónomo.

- Ahora ya ha definido los ajustes del metrónomo. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar un pedal conmutador para reproducir/detener

Es posible utilizar un pedal conmutador conectado al jack FOOT SWITCH en lugar de [PLAY][STOP]. Esto es útil si ya tiene las manos ocupadas, por ejemplo al tocar una guitarra.

- Pulse [UTILITY].
- Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



- Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



- Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Foot Switch,” y el dial TIME/VALUE para seleccionar “Play/Stop.”
- Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Foot Switch

Ajusta la señal del conmutador de pedal conectado al jack FOOT SWITCH.

Play/Stop:

La canción se reproducirá y se detendrá de manera alternativa cada vez que pulse el pedal.

Record:

El pedal equivale a [REC]. Utilícelo para cambiar entre la grabación y la reproducción durante la grabación por pinchado manual.

Tap Marker:

El pedal equivale a [TAP]. Se insertará una marca en la posición temporal en que pulse el pedal.

Next:

Cada vez que pulse el pedal pasará a la siguiente marca.

Previous:

Cada vez que pulse el pedal pasará a la marca previa.

Effect:

El pedal tiene asignado un parámetro especificado por cada algoritmo.

Detención automática (Marker stop)

Es posible hacer que la reproducción de la canción se detenga automáticamente en una marca.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Play/Rec Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MARKER Stop," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "On."

MARKER Stop

Seleccione "On" si desea que la reproducción de la canción se detenga automáticamente en los puntos temporales en que exista una marca.

5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch)

Al grabar un grupo, todos los instrumentos se afinan a un instrumento, como un piano acústico, cuya afinación no pueda cambiarse fácilmente. No obstante, algunas veces es necesario grabar un piano acústico sobre una grabación existente. En este caso, si la afinación de la grabación es diferente de la del piano acústico, hay que buscar una solución.

En estos casos utilice la función Vari-pitch. Vari-pitch cambia la velocidad de reproducción del grabador. Al cambiar la velocidad de reproducción, la afinación también cambia. Así, cambiando la velocidad de reproducción se cambia la afinación de la grabación para que coincida con la del nuevo instrumento. Utilice Vari-pitch no sólo para compensar las diferencias de afinación, sino también de manera creativa para producir efectos especiales.

Si desea utilizar la función Vari-pitch, siga los pasos que se indican a continuación.

* El resultado audible de Vari-pitch es un cambio en la velocidad de reproducción, pero en realidad se modifica la frecuencia de muestreo. Esto significa que al grabar la salida digital del VS-840 en otro aparato debe volver a definir la afinación normal. La grabación no es posible con un ajuste diferente de la afinación normal.

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

Con el indicador del botón iluminado, la afinación de la reproducción cambiará según el ajuste de Vari-pitch. Vari-pitch está inicialmente ajustado a la afinación normal, por lo que la afinación de la reproducción en principio no cambiará.

2. Para modificar el ajuste de Vari-pitch, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [VARI PITCH].

Aparecerá "Vari Pitch", y podrá modificar el ajuste de vari-pitch actual (frecuencia de muestreo).

Reproduzca la canción para comprobar la afinación actual, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el ajuste.

* Esta página es la Play/Rec Parameter de System Utility.



3. Al terminar de definir ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

También puede volver al modo Play manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [VARI PITCH] de nuevo.

4. Ahora, al pulsar [VARI PITCH] para que el indicador se ilumine, la reproducción se producirá a la afinación especificada.

Vari Pitch

Ajusta la afinación de la reproducción al utilizar la función Vari-pitch. El valor aparece como una frecuencia de muestreo. Defina los ajustes de vari-pitch mientras escucha la reproducción de la canción.

** Aunque pueda parecer que vari-pitch cambia la velocidad de reproducción, lo que cambia en realidad es la frecuencia de muestreo. Por ello no debe utilizar vari-pitch si desea grabar señales digitales del VS-840 en otro aparato de audio digital. La grabación digital no es posible con un ajuste diferente de la afinación estándar.*

Escuchar sólo un canal específico (Solo)

Al realizar ajustes en el ecualizador, o durante la mezcla, normalmente es útil poder monitorizar el sonido de un canal concreto. Aunque es posible enmudecer individualmente cada uno de los canales que no desee escuchar, no es aconsejable hacerlo. En estos casos puede utilizar la función Solo para monitorizar sólo un canal específico y enmudecer todos los demás canales.

Para utilizar la función Solo, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Defina los ajustes para el canal que desee monitorizar de manera que pueda monitorizarse el origen de la entrada o la pista. (página 31)

2. Pulse [SOLO] para que el indicador SOLO se ilumine.

Ahora la función Solo estará disponible.

3. Pulse [SELECT] para el canal que desee monitorizar, y sólo se monitorizará este canal.

El indicador SELECT parpadeará en verde al monitorizar el grabador, y en naranja al monitorizar el origen de la entrada. En estas condiciones es posible ajustar el deslizador, la panoramización y el ecualizador del canal.

Cada vez que pulse [SELECT] cambiará entre la monitorización y el enmudecimiento, con lo que es posible monitorizar múltiples canales. No obstante, los canales enmudecidos antes de utilizar la función Solo no podrán monitorizarse incluso si pulsa [SELECT]. Además, al monitorizar sólo un canal, si pulsa [SELECT] para este canal pasarán a monitorizarse todos los canales.

4. Para desactivar la función Solo, vuelva a pulsar [SOLO].

El indicador SOLO se apagará, y la función Solo se desactivará.

** Si pulsa [REC] mientras la función Solo está activada, esta función se desactivará automáticamente.*

Hacer que los deslizadores del panel frontal y el mando TRACK CUE tengan un efecto inmediato

Al seleccionar una Escena diferente, las posiciones de los deslizadores y de los mandos TRACK CUE pueden no reflejar los niveles de volumen actual. En estos casos puede seleccionar entre dos maneras de especificar cómo cambiará el nivel al utilizar los deslizadores o los mandos TRACK CUE.

Aquí explicaremos los ajustes que puede definir para que al desplazar los deslizadores o los mandos TRACK CUE los valores cambien inmediatamente.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "FADER Match," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Jump."
5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

FADER Match

Selecciona la manera en que actuarán los deslizadores cuando las posiciones del deslizador o del mando TRACK CUE no coincidan con el valor actual.

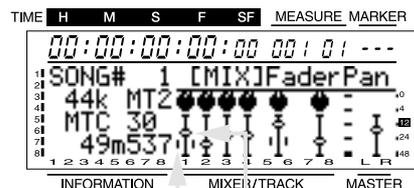
Null:

No se produce ningún cambio hasta que el deslizador de canal o el mando de panoramización no coincide con el valor actual.

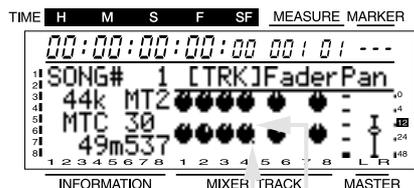
Jump:

El valor cambia en el momento en que se desplaza el deslizador o el mando TRACK CUE.

Si desea comprobar los niveles reales, pulse [DISPLAY] varias veces para pasar a la página FADER/PAN del modo Play. Aquí aparecen las posiciones actuales de los deslizadores y de los mandos TRACK CUE simultáneamente.



Value Fader Position



Value Knob Position

Cambiar el origen de la señal enviada desde el jack PHONES

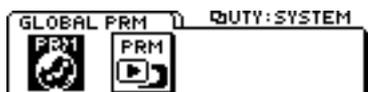
Al utilizar una unidad de efectos externa, ajuste el botón MONITOR SEL a AUX para poder utilizar los jacks MON/AUX como jacks de envío de efecto. No obstante, con los ajustes originales el jack PHONES y los jacks MON/AUX envían la misma señal, lo que significa que no es posible utilizar auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE o MASTER OUT. En estos casos, haga lo siguiente para cambiar el origen de la señal que se envía al jack PHONES.

Aquí explicaremos el proceso que permite utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE incluso si ha utilizado MONITOR SEL para seleccionar AUX.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "PHONES OUT," y el dial TIME/VALUE para seleccionar "MASTER."

PHONES OUT

Seleccione el origen de la señal que se enviará desde el jack PHONES.

MON/AUX:

El jack PHONES enviará la misma señal que los jacks MON/AUX.

MASTER:

El jack PHONES enviará la misma señal que el jack MASTER OUT.

* En los ajustes originales está seleccionado MON/AUX.

5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MASTER OUT," y el dial TIME/VALUE para seleccionar "TR CUE."

MASTER OUT

Selecciona el origen de la señal que se enviará desde los jacks MASTER OUT.

MASTER:

La señal MASTER (bus MIX) se enviará desde los jacks MASTER OUT.

TR CUE:

La señal del bus TRACK CUE se enviará desde los jacks MASTER OUT.

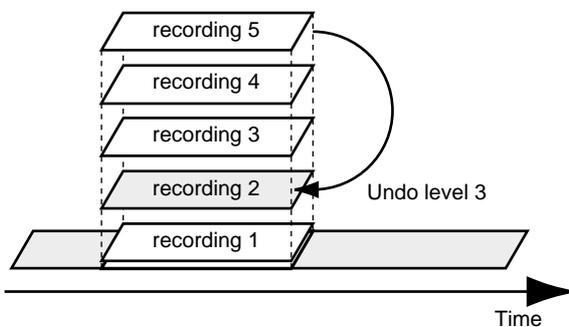
* En los ajustes por defecto se selecciona MASTER.

6. Ahora podrá utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Deshacer una grabación o una operación de edición

Al utilizar el VS-840, es posible que algunas veces una grabación no se realice de la manera esperada, o que desee repetir una operación. En estos casos utilice la función Undo. La función Undo cancela una operación ejecutada y recupera la información previa. Para cancelar la última operación Undo ejecutada puede utilizar la función Redo.

Al utilizar la función Undo debe especificar el número de pasos previos que se desharán. Por ejemplo, imagine que utiliza la grabación por pinchado para volver a grabar cinco veces consecutivas en la misma posición. Si más adelante decide volver a la segunda grabación (paso 2), ajuste la función Undo para que vuelva a la condición de tres pasos antes (Undo nivel 3).



Si, después de ejecutar la operación Undo, decide volver a la condición del paso 5, ejecute la operación Redo.

No obstante, si vuelve a grabar (paso 3') después de volver a la condición del número de grabación 2, las grabaciones 3 a 5 se perderán. Esto significa que si después del paso 3' utiliza la función Undo para volver al paso previo, volverá a la condición del paso 2.

Operaciones de grabación/edición que pueden deshacerse (Undo)

Las operaciones de grabación o edición ejecutadas después de crear una canción se graban junto con la información de la canción como su historia, y la información en sí también se guarda. Por ejemplo, imagine que ejecuta 10 operaciones de grabación en la canción 1 y que a continuación crea la canción 2. La historia de la canción 2 se grabará de nuevo desde el momento de su creación. Si más adelante vuelve a la canción 1, la historia de las 10 operaciones de grabación previas seguirá ahí.

La función Undo consulta la historia de la canción actual, y recupera la canción en el estado en que estaba antes del número especificado de operaciones. En el caso de la canción 1 de este ejemplo, podrá cancelar las 10 operaciones de grabación ejecutadas. En cada canción se graban un máximo de 999 operaciones en su historia.

1. Pulse [UNDO/REDO].
2. La pantalla mostrará "UNDO Level." Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de pasos previos que desee deshacer.
3. Para ejecutar la operación Undo, pulse [ENTER(TAP)]. Para cancelar la operación Undo, pulse [EXIT].

Cancelar la última operación Undo ejecutada (Redo)

Si desea cancelar la última operación Undo ejecutada, ejecute Redo. Si ha guardado la información de la canción después de ejecutar Undo (por ejemplo debido a la grabación o selección de otra canción), no será posible ejecutar Redo.

1. Pulse [SHIFT]+[UNDO/REDO], y la pantalla preguntará "REDO Last UNDO?". Pulse [YES]. Si decide no ejecutar Redo, pulse [NO].

Cancelar sólo la última operación ejecutada

Si normalmente utiliza la función Undo para deshacer sólo la última operación ejecutada (es decir, Undo nivel 1), es posible que prefiera no ver los mensajes que aparecen al pulsar el botón [UNDO/REDO]. En este caso, defina los siguientes ajustes para que sólo se cancele la última operación ejecutada al pulsar el botón [UNDO/REDO].

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "UNDO Message," y el dial TIME/VALUE para seleccionar "Off."
5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

UNDO Message

Si al pulsar [UNDO/REDO] desea deshacer de manera inmediata la operación previa sin que aparezca ningún mensaje de confirmación, ajuste esta opción a "Off." Normalmente debe estar ajustado a "On."

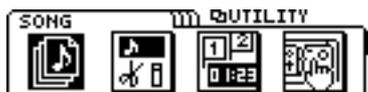
Si hay poco espacio disponible en el disco

Borrar sólo la información de canción no deseada (Song Optimize)

Después de ejecutar repetidamente operaciones como la sobregrabación o la grabación por pinchado, la información antigua seguirá estando en el disco. En algunos casos, esta información innecesaria puede ocupar un espacio importante en la memoria, lo cual afecta al espacio disponible en el disco. En estos casos, el tiempo disponible para la grabación se ve significativamente reducido.

La operación "Optimize" borra esta información no necesaria del disco, y aumenta el espacio de disco disponible para la grabación.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Optimize, y pulse [ENTER(TAP)].



4. La pantalla pide "SONG Optimize ?" Pulse [YES].
5. La pantalla pide "Optimize Sure ?" Pulse [YES] para ejecutar la operación.

* Según la situación, será necesario un cierto tiempo para la operación Optimize. Esto no indica ningún problema de funcionamiento. No apague la unidad hasta que la operación Optimize haya terminado.

* Si ejecuta Optimize, no será posible utilizar la función Undo para volver al estado previo a la optimización.

Borrar una canción (Song Erase)

Esta operación borra una canción de un disco.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Erase, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Aparecerán los nombres de las canciones guardadas en el disco. Seleccione la canción que desee borrar y pulse [ENTER(TAP)].

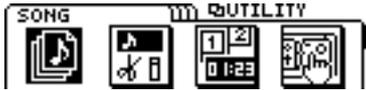
Aparecerá un asterisco "*" delante de la canción actual (la canción seleccionada actualmente). Si borra la canción actual, se seleccionará la canción del disco con el número más bajo.

5. La pantalla pedirá "SONG Erase Sure ?" Pulse [YES] para ejecutar la operación.

Copiar información de interpretación (Song Copy)

Esta operación copia una canción guardada en un disco en el disco actual (el disco que utilice actualmente) o en otro disco.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Copy, y pulse [ENTER(TAP)].



4. La pantalla mostrará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de la copia, pulse [YES]. Si desea ejecutar la operación de copia sin guardar la canción, pulse [NO].

* Si ejecuta la copia sin guardar la canción, los cambios en la canción actual se perderán.

5. Aparecerá la lista de las canciones guardadas en el disco actual. Utilice [CURSOR] para seleccionar la canción origen de la copia, y pulse [ENTER(TAP)].

6. La pantalla mostrará "Select Dest.DISK", y deberá seleccionar el disco destino de la copia. Si desea guardar la información en el disco actual (el disco que utiliza actualmente), seleccione "Current." Si desea guardarla en otro disco, seleccione "Other." Aquí seleccione "Other" y pulse [ENTER(TAP)].

* Si selecciona "Current" y pulsa [ENTER(TAP)], no será necesario cambiar el disco. Una vez terminada la copia la pantalla mostrará "Complete !" y podrá volver al paso 5 (seleccionar la canción origen de la copia).

* Al copiar una canción, ésta se copiará en el número más bajo disponible en el disco.

7. Si selecciona "Other," el disco actual se expulsará. La pantalla mostrará "Insert Other DISK !" Inserte un disco inicializado, y empezará la copia.

* Si inserta un disco no inicializado, se le pedirá si desea inicializar el disco o no. Consulte "Insertar el disco" (página 25) y siga los pasos indicados.

8. El disco destino de la copia se expulsará, y la pantalla le pedirá "Insert Current DISK !" Inserte el disco desde el que se copiará la información.

* Si la cantidad de información a copiar es grande, la copia no podrá realizarse en una única operación, y deberá cambiar los discos dos o más veces. Cada vez que deba cambiar el disco la pantalla lo indicará.

9. Siga cambiando los discos, según indique la pantalla, hasta que haya terminado la operación de copia.

* Puede cancelar la operación de copia en cualquier momento pulsando [EXIT]. También en este caso debe cambiar los discos según indique la pantalla.

10. Al terminar la copia la pantalla mostrará "Complete !" y volverá al paso 5 (la página de selección de la canción origen de la copia). Si desea copiar otra canción, repita los pasos del 5 al 10. Si ya ha terminado de copiar, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

<Si la pantalla muestra "DISK Memory Full">
Si aparece este mensaje durante la copia, puede que no haya más espacio disponible en el disco o que el número de canciones del disco destino de la copia ya haya llegado a 200 (el número máximo de canciones). Borre las canciones no necesarias del disco destino, o copie la información en otro disco.

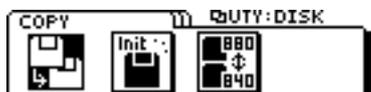
Duplicar un disco (Disk Copy)

Esta operación copia toda la información del disco actual (el disco utilizado actualmente) en otro disco.

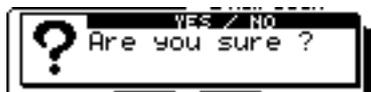
1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Disk Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Disk Copy, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Aparecerá el mensaje "Are you Sure?" Si desea ejecutar la operación Disk Copy, pulse [YES]. Si decide no ejecutar esta operación, pulse [NO].



5. La pantalla pedirá "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de ejecutar Disk Copy, pulse [YES]. Para ejecutar la operación sin guardar la canción actual, pulse [NO].

* Si ejecuta Disk Copy sin guardar la canción actual, todos los cambios realizados se perderán.

6. El disco actual se perderá, y la pantalla pedirá "Insert New DISK !" Inserte un disco nuevo como destino de la copia.
7. Al insertar un disco nuevo, la pantalla pedirá "Initialize OK ?" Compruebe que pueda inicializar el disco destino de la copia. Si pulsa [YES], el disco se inicializará y se ejecutará Disk Copy.

Si pulsa [NO], el disco se expulsará sin inicializarse y la operación Disk Copy no se ejecutará.

* El disco destino de la copia debe inicializarse antes de iniciar la operación de copia. Al inicializar un disco, toda la información que pueda haber en él se perderá. Compruebe que el disco que inserta no contenga información que desee conservar.

8. El disco destino de la copia se expulsará, y la pantalla mostrará "Insert Current DISK !" Inserte el disco actual origen de la copia.

* El disco debe cambiarse 64 veces, para lo que serán necesarios unos 30 minutos.

* Cada vez que deba cambiar el disco, la pantalla lo indicará.

9. Cambie el disco según lo vaya indicando la pantalla hasta que termine la operación de copia.

* Durante el proceso es posible cancelar la operación de copia pulsando [EXIT]. También en este caso debe seguir las indicaciones de la pantalla para cambiar el disco.

10. Al terminar la copia, la pantalla mostrará "Complete !" y volverá al modo Play.

Intercambiar información entre el VS-840 y el VS-880 (Song Convert)

Es posible convertir la información de canción para poder intercambiarla entre el VS-840 y el VS-880. Aquí explicaremos la manera de convertir la información de canción creada en el VS-880 para poder utilizarla en el VS-840.

* La única información que puede intercambiarse entre el VS-840 y el VS-880 es información de canción grabada con un modo de grabación y una frecuencia de muestreo aceptados por ambos aparatos. (El modo de grabación "LV1" del VS-840 equivale a "LIV" del VS-880.) Sólo se convierten dos tipos de información: la información de audio en si y la que indica la V-track de la información de audio. La otra información (ajustes de sistema, ajustes del mezclador, puntos Locate de la canción, etc.) no es compatible.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Disk Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Convert, y pulse [ENTER(TAP)].



4. La pantalla mostrará "Select Convert Type." Utilice [CURSOR] para seleccionar el tipo de conversión. Aquí seleccione el icono 880 → 840, y pulse [ENTER(TAP)].
5. La pantalla mostrará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de ejecutar Convert, pulse [YES]. Para ejecutar Convert sin guardar la canción actual, pulse [NO].

* Si ejecuta Convert sin guardar la canción actual, los cambios realizados se perderán.

6. El disco se expulsará, y la pantalla mostrará "Insert 880 DISK !" Inserte un disco con una canción creada en el VS-880 (el disco 880).

7. Aparecerá una lista de las canciones creadas en el VS-880. Desplace el cursor hasta la canción de la lista que desee convertir, y pulse [ENTER(TAP)].

8. El disco 880 se expulsará. La pantalla pedirá "Insert 840 DISK !" Inserte un disco inicializado como destino de la conversión, y ésta empezará.

* Si inserta un disco no inicializado, se le pedirá si desea inicializarlo o no. Consulte "Insertar el disco" (página 25) y siga los pasos indicados.

9. El disco destino de la copia se expulsará, y la pantalla pedirá "Insert 880 DISK !." Inserte el disco 880 origen de la conversión.

* Si la cantidad de información a copiar es muy grande, la copia no podrá realizarse en una única operación, y deberá cambiar los discos dos o más veces. La pantalla indicará cada vez que deba cambiar el disco, y mostrará un valor "%".

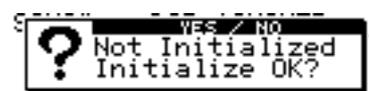
10. Siga cambiando los discos hasta terminar la operación de conversión.

* Durante el proceso es posible cancelar la operación de conversión pulsando [EXIT]. También en este caso debe cambiar los discos según indique la pantalla.

11. Al terminar la operación la pantalla muestra "Complete !" y vuelve a la pantalla del paso 7 (selección de la canción origen de la conversión). Si desea convertir otras canciones, repita los pasos 7 a 11. Al terminar, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

* Para convertir la información de canción creada en el VS-840 a un formato utilizable en el VS-880, necesitará un disco inicializado en el VS-880.

Si no dispone de ningún disco que haya inicializado en el VS-880, siga los pasos que se indican a continuación para inicializar un disco. Si inserta un disco no inicializado como respuesta al mensaje "Insert 880 Disk", aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla pide si desea inicializar o no el disco para poder utilizarlo en el VS-880. Para inicializarlo, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Si desea inicializar el disco, pulse [YES]. Si no desea inicializar el disco, pulse [NO].

Si pulsa [NO], el disco insertado se expulsará.

2. Si pulsa [YES] en el paso 1, la pantalla pedirá "Are you sure ?" Para inicializar el disco pulse [YES].

Si pulsa [NO] la operación Initialize se interrumpirá, y el disco se expulsará.

* Al inicializar un disco, toda la información del disco se perderá. Antes de inicializar un disco, compruebe que no contenga información que desee conservar.

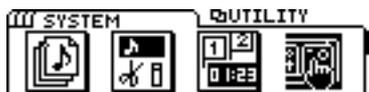
* El VS-840 y el VS-880 utilizan formatos de disco diferentes.

Crear una cinta master que desactive la copia digital

Al realizar una mezcla digital desde el VS-840 en un grabador DAT, etc., es posible prohibir la copia digital de la señal de la cinta.

Por ejemplo, es posible realizar una copia digital desde un reproductor de CDs en un grabador DAT. No será posible realizar una copia digital desde el DAT grabado digitalmente en otro aparato digital. Esta función hace que la cinta grabada digitalmente desde el VS-840 se comporte igual que una cinta grabada digitalmente desde un CD.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter, y pulse [ENTER(TAP)].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "D.Cpy Protect," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "On."

D.CpyProtect

Especifica si se permitirá o no la copia digital de una cinta mezclada digitalmente.

Off:

La copia digital estará permitida.

On:

La copia digital estará prohibida.

5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
6. Realice una mezcla digital desde el VS-840 en un grabador DAT, etc. (página 61).

No será posible copiar digitalmente esta cinta master en otro grabador DAT, etc.

* Algunos grabadores DAT no aceptan SCMS, o no pueden conectarse digitalmente a un reproductor de CDs. Si utiliza un grabador DAT de este tipo, no será posible grabar la salida digital del VS-840 en el grabador DAT con D.CpyProtect activado. En estos casos, seleccione "Off" para D.CpyProtect.

SCMS

"SCMS" son las iniciales de "Serial Copy Management System." Ésta es una función que protege los derechos de los propietarios del copyright prohibiendo la grabación a través de una conexión digital a través de más de dos generaciones. Al realizar conexiones digitales entre grabadores digitales que dispongan de esta función, la información SCMS se grabará junto con la información de audio. La información de audio digital que contenga la información SCMS no podrá volver a grabarse a través de una conexión digital.

Capítulo 10. Uso con aparatos MIDI

En este capítulo describiremos como se gestionan los mensajes MIDI en el VS-840 y cómo pueden operar en sincronía con un secuenciador MIDI.

El MIDI

Esta sección describe los conceptos básicos del MIDI, y la forma en que el VS-840 gestiona los mensajes MIDI.

¿Qué es el MIDI?

MIDI es el acrónimo de "Musical Instrument Digital Interface" (Interface Musical para Instrumentos Musicales). Se trata de un estándar universal que permite que los instrumentos musicales electrónicos y los ordenadores intercambien información de interpretación musical, como selecciones de sonido. Los aparatos compatibles con MIDI pueden transmitir información musical (según cada tipo de aparato) a otros aparatos compatibles con MIDI, sea cual sea el fabricante o modelo.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (los datos gestionados por MIDI) se transmiten y reciben por medio de tres tipos de conectores.

MIDI IN:

Recibe los mensajes MIDI enviados por aparatos MIDI externos.

MIDI OUT:

Transmite los mensajes MIDI desde el VS-840.

MIDI THRU:

Retransmite los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN, sin modificarlos.

* El VS-840 no dispone de un conector MIDI THRU.

Canales MIDI

MIDI puede enviar información por un único cable de forma independiente a dos o más aparatos MIDI. Ello es posible gracias al concepto de canales MIDI. Podemos imaginar los canales MIDI como algo similar a los canales de televisión. Cambiando el canal de un receptor de TV, puede ver una amplia variedad de programas retransmitidos por distintas emisoras. Ello es posible porque la información se recibe sólo del emisor cuyo canal hemos seleccionado en el receptor.

De la misma forma, un dispositivo MIDI cuyo canal de recepción sea el "1" sólo recibirá la información transmitida por otro aparato MIDI cuyo canal de transmisión sea "1".

Mensajes MIDI

El VS-840 utiliza los siguientes tipos de mensajes MIDI.

Mensajes de nota

Estos mensajes se utilizan para reproducir notas. En un teclado, estos mensajes transiten la tecla (el número de nota) que se ha pulsado, y la intensidad (velocidad) con que se ha pulsado. En el VS-840, estos mensajes se utilizan cuando utiliza una fuente de sonido MIDI para reproducir el sonido del metrónomo.

Diagrama de aplicación MIDI

MIDI permite que una amplia variedad de instrumentos musicales electrónicos se comuniquen entre sí. Sin embargo, no es necesario que todos los aparatos puedan comunicarse utilizando todos los tipos de mensajes MIDI. Sólo pueden comunicarse utilizando aquellos tipos de mensajes MIDI que tengan en común.

Cada manual del usuario del dispositivo MIDI incluye un Diagrama de Aplicación MIDI. En este diagrama puede verse de forma rápida los tipos de mensajes MIDI que se pueden transmitir y recibir. Comparando el diagrama de aplicación de dos aparatos, podrá ver los tipos de mensajes con que pueden comunicarse.

* Las especificaciones detalladas MIDI del VS-840 se listan en "Aplicación MIDI" (página 170).

Sincronización con un secuenciador MIDI

Se puede utilizar el VS-840 en sincronía con un secuenciador MIDI. La sincronización puede conseguirse de tres formas distintas. Utilice el método que resulte más adecuado para sus necesidades. Sin embargo, cuando trabaje en sincronización con un secuenciador MIDI, es posible sincronizar el secuenciador MIDI desde el VS-840 (como maestro), pero no es posible sincronizar el VS-840 (esclavo) desde el secuenciador MIDI.

● Utilizando MTC (Código Temporal MIDI)

● Utilizando el mapa de tiempo

● Utilizando la pista de sincronización

* Consulte los detalles acerca del secuenciador en el manual del usuario del secuenciador.

* Consulte los detalles acerca de MMC en la página 118.

Utilizar MTC

En esta sección describiremos como puede sincronizarse el VS-840 con un secuenciador MIDI que utilice el MTC (Código Temporal MIDI)

< Tipos de MTC >

El VS-840 permite seleccionar los siguientes tipos de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utilice y seleccione el tipo apropiado de MTC en el VS-840.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Utilizado por aparatos de audio como grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC broadcast (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM / PAL (el que se utiliza en Europa, etc.) y para películas y equipos de audio.

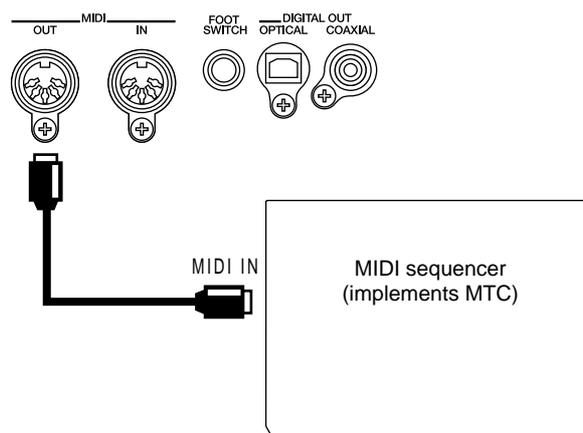
24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza en películas en USA.

Sincronización con el VS-840 (Maestro)

Cuando desee sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-840, siga este procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840 y el secuenciador de la forma siguiente.



2. Pulse [UTILITY].

3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



4. Defina los ajustes necesarios para que el MTC se utilice para la sincronización.

Ajuste los parámetros siguientes.

Gen.:

Ajústelo a "MTC".

MTC Type:

Seleccione el tipo de MTC que desee.

5. Éstos son todos los ajustes de sincronización para el VS-840. Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

6. Defina los ajustes del secuenciador MIDI para sincronizarlo con el MTC recibido, y prepárelo para empezar a reproducir la información de canción MIDI. Al empezar a reproducir desde el VS-840, el secuenciador MIDI inicia la reproducción sincronizadamente.

Gen.

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización desde el VS-840 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo deseado de señal de sincronización.

Off:

No se transmitirán las señales de sincronización.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Los mensajes del Reloj MIDI se transmitirán en función del mapa de tiempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

MTC Type

Ajusta el tipo de MTC. Consulte las especificaciones de los aparatos MIDI que utilice y seleccione el tipo apropiado de MTC en el VS-840.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Utilizado por aparatos de audio como grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC broadcast (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM / PAL (el que se utiliza en Europa, etc.) y para películas y equipos de audio.

24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza en películas en USA.

< Formatos drop y non-drop >

Los VCRs de formato NTSC usan dos formatos; non-drop y drop. En formato non-drop los cuadros son continuos. En formato drop se saltan dos cuadros al comienzo de cada minuto excepto en los minutos que caen en intervalos de 10 minutos.

En muchas producciones de vídeo y musicales los cuadros continuos son más sencillos de manipular, por lo que se usa el formato non-drop. En estudios de emisión el código temporal debe coincidir con el tiempo de reloj actual, y se usa más el formato drop.

<Cambiar la visualización del campo TIME>

Al transmitir MTC desde el VS-840 para sincronizar un aparato MIDI externo, puede especificar que el tiempo se visualice en el campo TIME.

1. Pulse [UTILITY].
2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y pulse [ENTER(TAP)].
Icono System Utility



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Play / Rec Parameters, y pulse [ENTER(TAP)].
Icono Play / Rec Parameters



4. Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "TimeDisp", y el dial TIME / VALUE para seleccionar cómo se visualizará el tiempo.

TimeDisp

Especifique el tiempo base para el campo TIME. En general deje este campo con el valor "ABS". Si utiliza MTC para sincronizar un aparato MIDI externo desde el VS-840, puede seleccionar "REL".

ABS:

El tiempo de desplazamiento especificado se presentará en la pantalla.

REL:

El comienzo de la canción se visualizará como "00:00:00:00:00".

5. Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Offset" y use el dial TIME / VALUE para especificar el tiempo de desplazamiento.

Desplazamiento

Cuando utilice MTC para sincronizar un aparato MIDI externo desde el VS-840, el ajuste Offset especifica la forma en que la reproducción de la canción coincidirá con la temporización MTC.

Especifique un valor Offset que sea el "tiempo MTC" menos el "tiempo de canción" deseado. Por ejemplo, para sincronizar aparatos externos con un tiempo MTC de "00h10m00s00" para que coincida con el tiempo de canción "01h00m00s00", deberá ajustar el desplazamiento de la forma siguiente.
(00:10:00:00:00)-(01:00:00:00:00)=(23:10:00:00:00)

Utilizar el mapa de tempo

Aunque el secuenciador MIDI no soporte MTC o MMC, puede utilizar el Reloj MIDI para la sincronización si el secuenciador soporta mensajes de puntero de posición de la canción. Existen dos métodos de sincronización por medio del Reloj MIDI; el mapa de tempo y la pista de sincronización. Aquí describiremos el método del mapa de tempo.

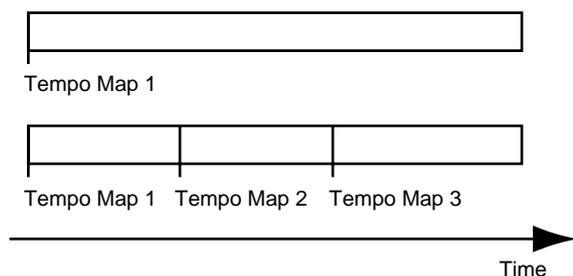
< Aviso cuando se utiliza el mapa de tempo para la sincronización >

Al utilizar el mapa de tempo, utilice una canción grabada con el metrónomo. El tempo y el compás del metrónomo están determinados por el mapa de tempo, por lo que si ha grabado en tiempo con el metrónomo, la interpretación grabada coincidirá con la temporización del mapa de tempo. Sin embargo, si ha creado el mapa de tempo después de grabar la canción, la temporización de la canción no coincidirá con el mapa de tempo, y no será posible efectuar una sincronización correcta.

Consulte los detalles acerca de la utilización del metrónomo en "Utilizar el metrónomo" (página 93).

¿Qué es el mapa de tiempo?

El tiempo de una canción está determinado por el "Mapa de Tiempo". El mapa de tiempo especifica cambios en el tiempo de cada compás. Empezando en el compás adecuado, cambia a un tiempo determinado en el tiempo determinado. Los mapas de tiempo están numerados secuencialmente a partir del comienzo de la canción como tiempo 1, tiempo 2, tiempo 3 etc. El mapa de tiempo 1 ya está especificado al comienzo de la canción y determina el tiempo inicial de la canción. Para cambiar el tiempo en un compás siguiente, cree un nuevo valor de tiempo en cada posición en que desee cambiar el tiempo. Puede crear hasta 50 valores de tiempo.



Crear un mapa de tiempo

Para cambiar el tiempo inicial de la canción, siga estos pasos para cambiar el ajuste del tiempo 1.

1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



3. Desplace el cursor hasta el icono "TEMPO" y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página de ajustes del Mapa de Tiempo.

La pantalla siguiente indica que el tiempo 1 empieza en el compás 1 y especifica un compás de 4/4 y un tiempo de 120 notas negras por minuto.

TEMPO MAP	NO	MEASURE	BEAT	TEMPO
1	---	1	4/4	120
2	---	---	---	<NEW>
3	---	---	---	<NEW>

4. Ajuste el tiempo y el compás.
Use [CURSOR] para seleccionar el valor que desee cambiar y use el dial TIME / VALUE para modificar el valor. (No es posible modificar el primer compás del tiempo 1).
5. Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

TEMPO

Ajusta el tiempo (25.0 a 250.0) del mapa de tiempo. El compás y el tiempo indicados en la pantalla, el sonido del metrónomo, y las señales de Reloj del MIDI enviados desde el VS-840 estarán en función de este ajuste de tiempo.

MEASURE

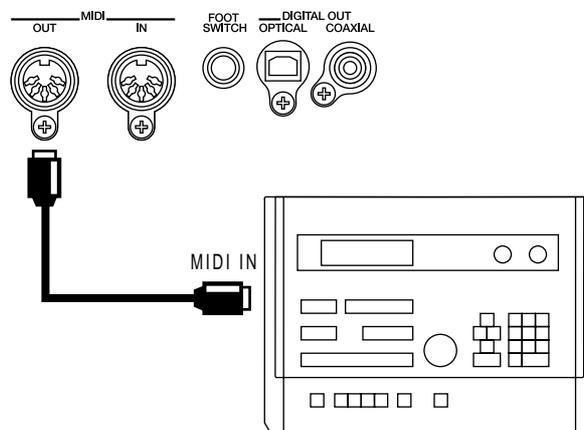
Ajusta el compás inicial (1 a 999) del mapa de tiempo. El compás y el tiempo se visualizan en pantalla, el sonido del metrónomo, y las señales del Reloj MIDI enviados desde el VS-840 estarán en función de este ajuste de tiempo.

BEAT

Ajusta el compás (1/1 a 8/1, 1/2 a 8/2, 1/4 a 8/4, 1/8 a 8/8) del mapa de tiempo. Los compases indicados en la pantalla, el sonido del metrónomo, y las señales del Reloj MIDI enviados desde el VS-840 estarán en función de este ajuste de compás.

Operación sincronizada

1. Use un cable MIDI para conectar el VS-840 y el secuenciador MIDI de la forma siguiente.



2. Pulse [UTILITY].
3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



4. Realice los ajustes de manera que se utilice el Reloj MIDI para la sincronización.
Desplace el cursor hasta "Gen." y ajústelo a "MIDI Clock".
5. Éstos son todos los ajustes de sincronización del VS-840. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
6. Realice los ajustes necesarios en el secuenciador MIDI para sincronizarlo con los mensajes de Reloj MIDI recibidos, y prepárelo para reproducir la información de canción MIDI.
Al empezar a reproducir en el VS-840, el secuenciador MIDI empieza a reproducir sincronizadamente.

Gen.

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde MIDI OUT. Si utiliza una señal de sincronización desde el VS-840 para sincronizar aparatos MIDI externos, deberá seleccionar el tipo de señal de sincronización que desee usar.

Off:

No se transmitirán las señales de sincronización.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Los mensajes del Reloj MIDI se transmitirán en función del mapa de tiempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

Cambiar el tiempo durante la reproducción

Para modificar los ajustes del mapa de tiempo, siga el procedimiento descrito a continuación.

< Limitaciones para cambiar el compás inicial >

Los mapas de tiempo están numerados desde el principio de la canción como tiempo 1, tiempo 2, tiempo 3, etc. Ello significa que no es posible modificar el compás inicial de un mapa de tiempo para que sea anterior al compás inicial del tiempo previo, o posterior al compás inicial del tiempo siguiente. Por ejemplo, si el tiempo 2 tiene un compás inicial de "8" y el tiempo 4 tiene un compás inicial de "16", el compás inicial del tiempo 3 sólo puede modificarse en el rango de "9 a 15".

1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



3. Desplace el cursor hasta el icono "TEMPO" y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página de ajustes del mapa de tiempo.

Use [CURSOR] para seleccionar el elemento que desea modificar (tempo, compás inicial, compás), y use el dial TIME / VALUE para modificarlo. Cuando esté listo para ajustar el siguiente mapa de tiempo, pulse [CURSOR ▾].

* Puesto que el tiempo 1 es el tiempo inicial de la canción, no es posible modificar el ajuste del compás inicial de "1".

4. Cuando finalice los ajustes, pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

Utilizar la pista de sincronización

En esta sección, se describe el método para utilizar la pista de sincronización.

Además de las pistas de grabación de señales audio, el VS-840 dispone de una pista separada para la grabación de señales de Reloj MIDI. Ello significa que a diferencia de los grabadores analógicos multipistas, no es necesario reservar una de las pistas de audio para la grabación de las señales de sincronización.

Para utilizar la pista de sincronización, grabe el reloj MIDI de la información de canción MIDI con la que desee establecer la sincronización en la pista de sincronización. Luego, transmita la información grabada de reloj MIDI al secuenciador MIDI para sincronizar la información de la canción MIDI. Así, mientras el método de usar el mapa de tiempo descrito en la sección anterior sincroniza la reproducción de la canción VS-840, este método de utilizar la pista de sincronización sincroniza la reproducción con la información de canciones MIDI. Este método es útil si ha creado la información de canción MIDI antes que la canción del VS-840.

Al sincronizar información de canción MIDI en que el tiempo se acelere o ralentice de forma gradual, el mapa de tiempo permite un seguimiento más preciso de los cambios del tiempo, comparado con un mapa de tiempo en que el tiempo se ajuste en cada compás.

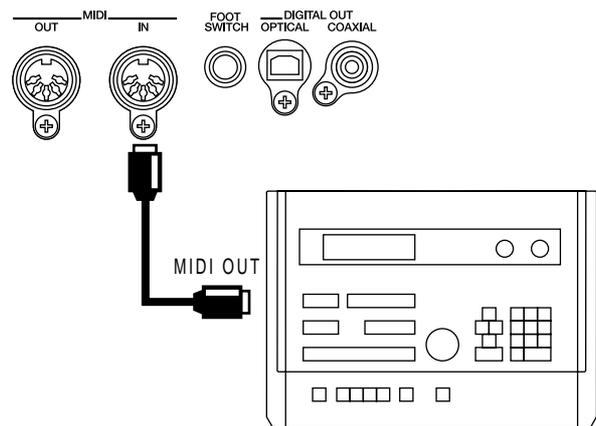
< Aviso para la sincronización >

La información de reloj MIDI grabada en la pista de sincronización se transmite después de iniciar la reproducción o grabación de la canción. Si la música empieza en el momento en que empieza la reproducción, el secuenciador MIDI tendrá que empezar a reproducir la canción MIDI al tiempo que recibe el primer reloj MIDI. Inicialmente, la sincronización puede ser inestable.

Si se presenta este problema, inserte varios compases en blanco al comienzo de la canción del VS-840 y de la canción del secuenciador MIDI.

Grabar mensajes de reloj MIDI

1. Use un cable MIDI para conectar el VS-840 y el secuenciador MIDI de la forma siguiente.



2. Pulse [UTILITY].
3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo, y pulse [ENTER(TAP)].



- Use [CURSOR] para seleccionar el icono "SYNC REC".

Pulse [ENTER(TAP)]; la pantalla visualizará el mensaje "Wait for Start" y la pista de sincronización estará lista para grabar información de reloj MIDI.

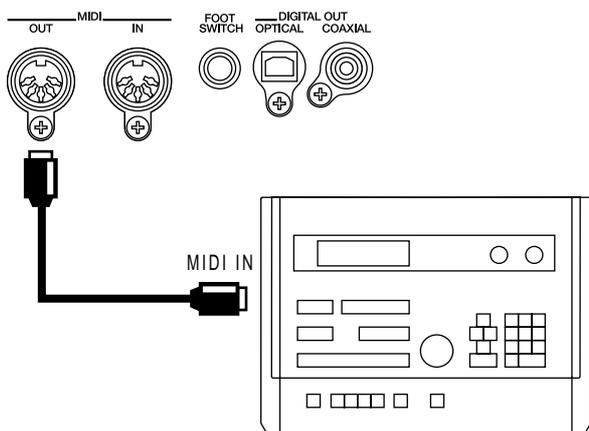
- Reproduzca la canción MIDI, y la información de reloj MIDI se grabará en la pista de sincronización.

* Al grabar el reloj MIDI en la pista de sincronización, puede monitorizarse el origen de la entrada, pero no se pueden grabar ni reproducir las pistas de audio.

- Al terminar la reproducción de la canción MIDI, el VS-840 deja de grabar la información de reloj MIDI de forma automática y regresa al modo Play.

Operación sincronizada

- Use un cable MIDI para conectar el VS-840 y el secuenciador MIDI de la forma siguiente.



- Pulse [UTILITY].
- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



- Realice los ajustes de manera que se utilice, para la sincronización, el reloj MIDI grabado en la pista de sincronización.

Desplace el cursor hasta "Gen." y ajústelo a "Sync TRACK".

- Éstos son todos los ajustes de sincronización del VS-840. Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.
- Realice los ajustes necesarios en el secuenciador MIDI para sincronizarlo con los mensajes de Reloj MIDI recibidos, y prepárelo para empezar la reproducción de la información de canción MIDI.

Cuando empiece a reproducir en el VS-840, el secuenciador MIDI empezará a reproducir de forma sincronizada.

Gen.

Selecciona el tipo de señal de sincronización transmitida desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización desde el VS-840 para sincronizar aparatos MIDI externos, deberá seleccionar el tipo de señal de sincronización que desee usar.

Off:

No se transmitirán las señales de sincronización.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Los mensajes del Reloj MIDI se transmitirán en función del mapa de tiempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

Asignar un desplazamiento a la pista de sincronización / mapa de tiempo

Puede crear una pista de sincronización/mapa de tiempo que empiece en la posición en que empiece la grabación. La pista/mapa se creará empezando en "00:00:00:00:00". No obstante, en muchos casos, será raro que la grabación empiece realmente en el punto "00:00:00:00:00". Por ejemplo, si ha empezado a grabar en "00:00:10:00:00", puede desplazar el comienzo de la pista/mapa a "00:00:10:00:00".

* Durante la grabación o reproducción, cuando se alcance el comienzo de pista de sincronización / mapa de tiempo, se transmitirá un mensaje de inicio desde el conector MIDI OUT. Ello resulta adecuado cuando desee que un secuenciador MIDI externo reproduzca en sincronía con el VS-840.

- Pulse [UTILITY].
- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].
Icono Sync/Tempo



- Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Offset".
- Especifique el tiempo en que desee que empiece la pista/mapa. Use [CURSOR] y el dial TIME / VALUE para especificar el tiempo.
- Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

Cuando se presenten problemas con la sincronización

- ¿Está correctamente ajustado el generador de sincronización?
- Si utiliza MTC ¿están ajustados ambos aparatos al mismo tipo de MTC?
- Si utiliza la pista de sincronización, ¿están grabados los mensajes de reloj MIDI en esta pista?

Si resulta difícil la lectura de la pantalla (Contraste)

Dependiendo de dónde utilice el VS-840, es posible que resulte difícil la lectura de la pantalla. En tal caso, siga el procedimiento descrito a continuación para ajustar el contraste de la pantalla (de 0 a 15).

1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility y pulse [ENTER(TAP)].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Global Parameter y pulse [ENTER(TAP)].



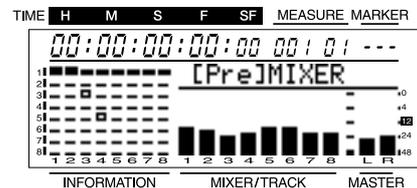
4. Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "LCD Contrast" y use el dial TIME / VALUE para ajustar el contraste.
5. Cuando finalice los ajustes, pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

Cambiar el contenido de la pantalla (Display)

Desde el modo Play, puede pulsar [DISPLAY] para cambiar el contenido de la pantalla. Para cambiar la visualización entre los ajustes mostrados entre corchetes como "[Pre]MIXER" o "[Pst]MIXER", pulse [CURSOR ▾] varias veces para desplazar el cursor hasta [] y use el dial TIME / VALUE para cambiar entre Pre/Pst.

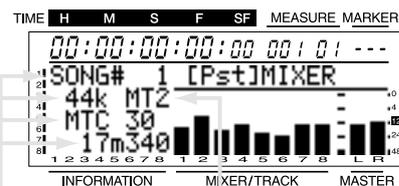
Además, puede mantener pulsada la tecla [SHIFT] y pulsar [DISPLAY] para cambiar la parte izquierda de la pantalla entre la pantalla de V-Track y la pantalla de información de canciones tal como puede ver en la figura siguiente.

Cuando visualice la pantalla V-track



- (■): V-track seleccionada (contiene datos de interpretación)
- (▬): V-track seleccionada (no contiene datos de interpretación)
- (□): V-track que contiene datos de interpretación
- (-): V-track que no contiene datos de interpretación

Cuando se visualiza la pantalla de información de canción

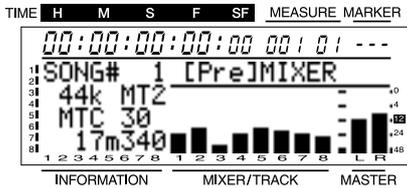


- Song number**
- Recording mode**
- Sample rate**
- Synchronization-related information is displayed**
 - When MTC is used for synchronization
MTC: 30, 29N, 29D, 25, 24
 - When MIDI Clock is used for synchronization
MID: TMP, SYC
 - When no synchronization signal is being output
---: ---
- Remaining time for recording (Example shown)**
17m340 -> 17 minutes 34.0 seconds

● **NIVEL DEL MEZCLADOR**

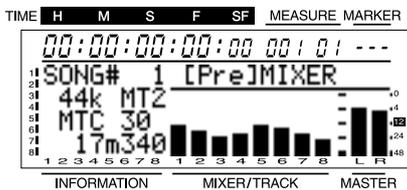
[Pre] MIXER

Se visualiza el volumen de cada canal antes de pasar por los deslizadores de canal. MASTER muestra el nivel del volumen después del deslizador MASTER.



[Pst] MIXER

El volumen de cada canal después de pasar por los deslizadores de canal. MASTER muestra el nivel del volumen después del deslizador MASTER.

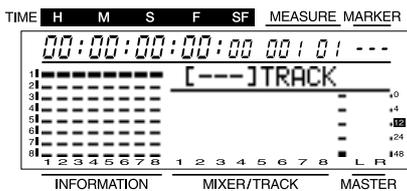


● **NIVEL DE PISTA**

[---] TRACK

Se visualiza el nivel del volumen antes del mando TRACK CUE. MASTER muestra el nivel del volumen después del deslizador MASTER.

* * No es posible cambiar el contenido de [---].

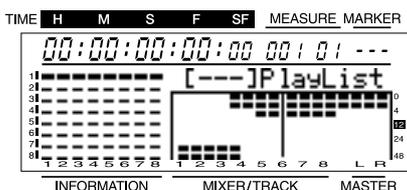


● **LISTA DE REPRODUCCIÓN**

[---] Play List

Se visualiza la forma en que el sonido se graba en varias pistas antes y después del tiempo actual.

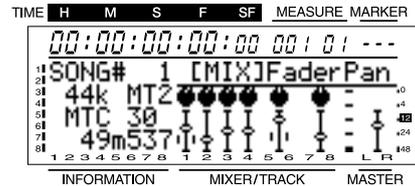
* * No es posible cambiar el contenido de [---].



● **DESLIZADOR/PANORAMIZACIÓN**

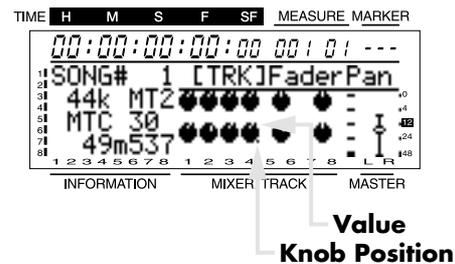
[MIX] FADER/PAN

Se visualizan los ajustes del deslizador MASTER, y del deslizador de canal y de panoramización. Si las posiciones de los deslizadores son distintas a los niveles reales de volumen (porque ha cambiado escenas etc.), se visualizarán las posiciones de los deslizadores y los ajustes actuales.



[TRK] FADER/PAN

Se visualizan los ajustes de PAN y TRACK CUE de cada pista. Si las posiciones de TRACK CUE son distintas a los niveles reales de volumen (porque ha cambiado escenas etc.), se visualizarán las posiciones del mando TRACK CUE y los ajustes actuales.



Visualizar información relacionada con la canción

Se visualiza la siguiente información para la canción seleccionada (la canción actual).

- Número de canción
- Nombre de canción
- Canción protegida/desprotegida
 - Quando la protección está activada, se visualiza el símbolo de canción protegida.
- Modo de grabación
- Frecuencia de muestreo
- Información relacionada con la sincronización
- Tamaño en disco de la canción actual.
 - El tamaño en disco de la canción actual se visualiza en forma de barra gráfica y como porcentaje.

Procedimiento para visualizar la información de la canción

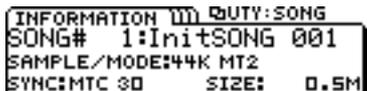
1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit y pulse [ENTER(TAP)].



- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Song Information y pulse [ENTER(TAP)].



- Se visualiza la página de información de la canción.



SONG#:

Número de canción

Name:

Nombre de la canción (Si la canción está protegida, se visualiza el símbolo de protección).

SAMPLE/MODE:

Modo de Grabación / Frecuencia de muestreo

SYNC:

Información relacionada con la sincronización

Cuando utilice MTC para la sincronización

MTC: 30, 29N, 29D, 25, 24

Cuando se utiliza Reloj MIDI para la sincronización

MID: TMP, SYC

Cuando no hay señal de sincronización:

---: ---

SIZE:

Tamaño en disco (Mbytes) de la canción actual.

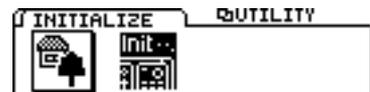
Restablecer los ajustes del VS-840 a los valores iniciales

Después de efectuar mezclas de forma repetida, puede utilizar esta operación para restablecer los ajustes de los parámetros del sistema y del mezclador. Sin embargo, el nivel de volumen de cada canal y el nivel de volumen de la sección MASTER adoptará los valores de los deslizadores del panel frontal.

- * Los parámetros de sistema se encuentran en el icono System Utility. Este icono contiene los parámetros globales que afectan a todo el sistema, y los parámetros Play/Rec que son los que afectan a la canción.
- * Aunque se inicialicen los ajustes de los parámetros del mezclador, los parámetros Play/Rec y los parámetros Globales, no se pierde la información de la canción, escena, mapa de tempo y pista de sincronización.

A continuación describiremos cómo utilizar los parámetros Globales.

- Pulse [UTILITY].
- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Init Mixer / System Parameters y pulse [ENTER(TAP)].



- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Init Global Parameters y pulse [ENTER(TAP)].

Icono Init Global Parameters

Cuando seleccione este icono, los parámetros Global del icono System Utility se inicializarán a sus valores de fábrica. Los parámetros Global son los parámetros que afectan a todo el sistema.



Icono Init Mixer / Play/Rec Parameters

Al seleccionar este icono, los parámetros del mezclador y Play / Rec del icono System Utility se inicializará a los ajustes que tenían cuando se utilizó la operación Song New para crear una nueva canción. Los parámetros Play / Rec son parámetros relacionados con la canción.



- En la pantalla se visualizará el mensaje "Init GLOBAL PRM Sure?". Si desea inicializar los parámetros globales, pulse [YES].

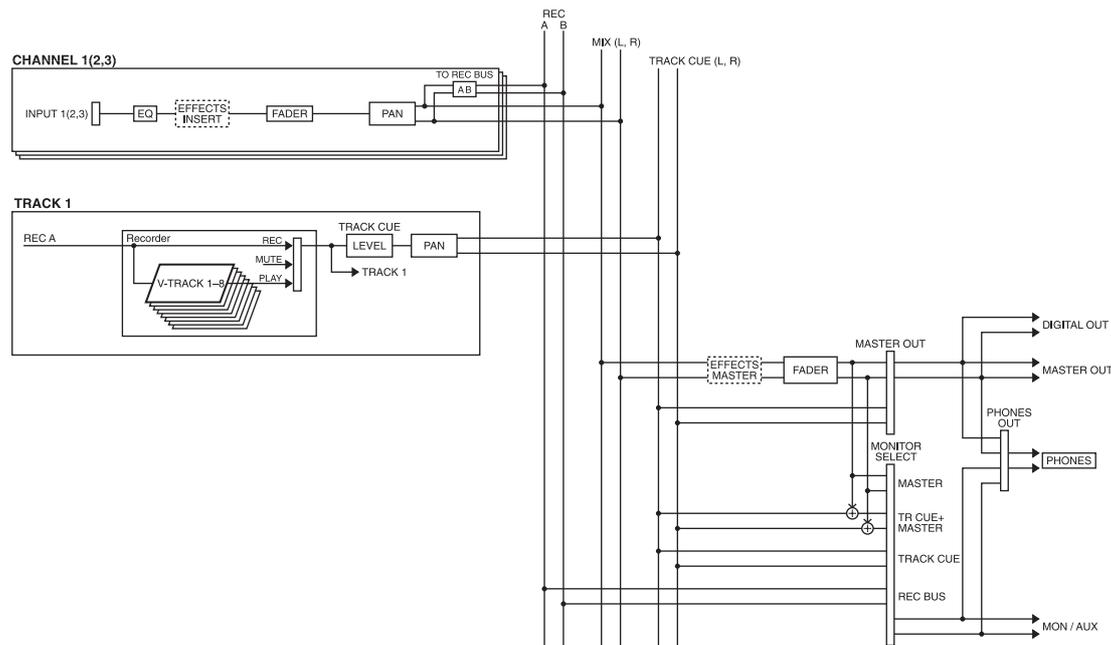
- 5.** En la pantalla se visualizará el mensaje "Are you sure?" Pulse [YES] para ejecutar la operación.
Para cancelar, pulse [NO].
- 6.** Cuando se completa la inicialización, pasará al modo Play.

Capítulo 12. Aprovechar las ventajas del VS-840 (ideas y ejemplos)

Junto con las funciones descritas en los capítulos anteriores, en este capítulo describiremos algunas formas en que puede utilizar el VS-840 de una manera más efectiva.

Grabar múltiples señales de entrada en una pista

En esta sección describiremos como puede grabar las señales enviadas a INPUT 1 - INPUT 3 en la pista 1. Es conveniente, por ejemplo, cuando desee disponer de un micro separado para charles, cajas y platos y grabar el sonido del grupo de percusión entero en una única pista. En este caso, el flujo de señal será el indicado en la figura.



1. Especifique el jack INPUT como la entrada para los canales 1 a 3. Compruebe que el indicador SELECT de los canales esté iluminado en naranja.
2. Seleccione el origen de la entrada para los canales 1 a 3. Pulse [MODE] para iluminar el indicador de modo CHANNEL. Pulse [SELECT] del canal 1 para seleccionarlo y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [INPUT] para acceder a la página de selección del origen de la entrada. Aquí debe seleccionar el jack INPUT 1, para ello use el dial TIME / VALUE para seleccionar "IN1".

Utilice [CURSOR] y el dial TIME / VALUE para ajustar el origen de la entrada de los canales 2 a 3 a los jacks INPUT 2 y 3 respectivamente.

3. Ajuste la panoramización de los canales 1 a 3. Con el indicador de modo CHANNEL iluminado, pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Si desea grabar sólo en la pista 1, primero pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta Channel 1 y, a continuación, use el dial TIME / VALUE para ajustar el parámetro al máximo a la izquierda (L63). Repita los mismos pasos para los canales 2 y 3.

Cuando finalice los ajustes, pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

4. Use los mandos INPUT SENS 1 a 3 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Levante el volumen del instrumento al máximo de manera que el nivel de entrada sea alto. Luego, ajuste la sensibilidad de entrada al máximo posible sin que se ilumine el indicador PEAK.

5. Envíe la salida de los canales 1 a 3 al bus de grabación A/B. Compruebe que el indicador BUS AB para los canales 1 a 3 esté iluminado.

Si el indicador no está iluminado, pulse [MODE] para seleccionar el modo BUS y pulse [SELECT] de los canales 1 a 3 para iluminar el indicador BUS AB.

6. Ajuste a REC el status de pista de la pista 1. Pulse el botón track 1 TRACK STATUS / V.TRACK para que el indicador se ilumine en rojo.

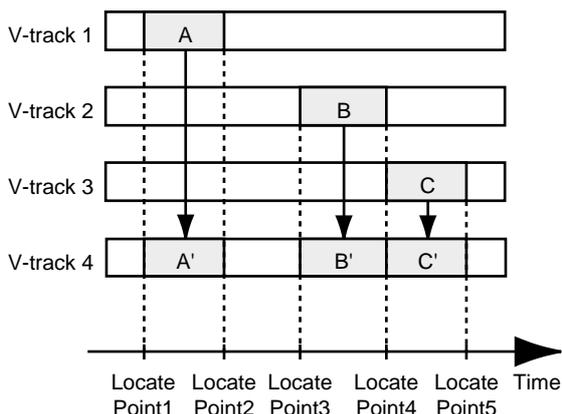
7. Pulse [REC] para que el indicador parpadee en rojo y pulse [PLAY] para empezar la grabación.

Cuando empiece la grabación, las señales enviadas a INPUT 1 a 3 se grabarán conjuntamente en la pista 1.

Agrupar secciones

Después de escuchar las grabaciones de cada V-track, vamos a suponer que desea utilizar la introducción de V-track 1 y el cambio de V-track 2, etc. En tales casos, copie las secciones que desee en una V-track para agrupar las secciones en una única V-track.

El procedimiento siguiente muestra un ejemplo en que las secciones grabadas en las V-tracks 1, 2 y 3 de la pista 1 se agrupan copiándolas en la V-track 4.



1. Cambie a V-tracks en los modos INPUT>TRACK o TRACK MIX y registre los puntos Locate para las posiciones temporales de las que desee copiar información.

En este ejemplo utilizaremos los puntos Locate 1 a 5 para especificar la información que desee. (página 34).

2. Pulse [UTILITY].
3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit y pulse [ENTER(TAP)].
4. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Track Copy y pulse [ENTER(TAP)].
5. Visualizará la página Track Copy, donde podrá seleccionar la fuente y destino de copia de las pistas/V-tracks. Use [CURSOR] y el dial TIME / VALUE para seleccionar las pistas/V-tracks de origen y destino de copia.

Como origen de copia, seleccione V-track 1 de la pista 1 ("1-1"), y como destino de copia seleccione V-track 4 de la pista 1 ("1-4").

6. Especifique el área de copia y la posición temporal del destino de la copia. Desplace el cursor al icono "TIME" y pulse [ENTER(TAP)] para acceder a la página Track Copy (TIME). Realice los ajustes para los elementos siguientes.

Aquí usaremos los puntos Locate para especificar las posiciones temporales. Desplace el cursor hasta la línea que desee modificar y pulse un botón LOCATOR para especificar la posición temporal.

START:

Especifica la posición temporal inicial de la información de interpretación del origen de la copia. Para V-track 1, especifique punto Locate 1.

END:

Especifica la posición temporal final de la información de interpretación del origen de la copia. Para V-track 1, especifique el punto Locate 2.

FROM:

Especifique la posición temporal de la información de reproducción de entrada de la copia en el punto "TO". En general, la ajustará a la misma posición temporal que el punto "START". Para V-track 1, especifique el mismo punto Locate 1 que para el punto START.

TO:

Especifica la posición temporal de la base para el destino de la copia. Para V-track 1, especifique el mismo punto Locate 1 que para el punto START.

COPY:

Especifica el número de copias (1 a 99). En este ejemplo, seleccionaremos 1.

7. Cuando finalice los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)] para ejecutar la operación de Copia.
8. Utilice el mismo procedimiento que en los pasos 5 a 7, y copie las áreas que desee de V-track 2 y 3 en V-track 4. Al terminar la copia, seleccione V-track 4 y reproduzca los datos agrupados.

< Si se oyen ruidos entre segmentos >

En las uniones o cambios que se producen al comienzo o al final de las grabaciones o al copiar una frase pueden aparecer ruidos. El VS-840 realiza fundidos de entrada y salida en estos cambios de manera que estos ruidos no se oigan. Si se oyen ruidos, ajuste la longitud de los fundidos.

* No es posible seleccionar un valor 0 para los fundidos de entrada y salida. Por tanto, en algunos casos, como al copiar un sonido sostenido, por ejemplo de cuerdas, y lo utiliza en otra parte, el cambio puede ser incluso más notorio que si no hubiera aplicado un fundido.

1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility y pulse [ENTER(TAP)].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Play / Rec Parameters y pulse [ENTER(TAP)].



- Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Fade Length", y el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de fundido de salida/entrada.

Fade Length

Al empezar o finalizar una grabación pueden aparecer ruidos no deseados. Para que estos ruidos no se perciban al reproducir la canción, el VS-840 realiza fundidos al principio y al final de la grabación. Este parámetro ajusta el tiempo de duración del fundido (2, 10, 20, 30, 40, 50 ms).

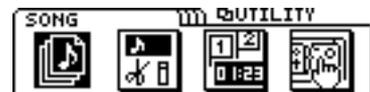
- Pulse [DISPLAY].
Volverá al modo Play.

Utilizar Marcas para reordenar la información de canción (Song Arrange)

Puede utilizar las marcas especificadas en una canción para reordenar el orden de la información de la canción, en unidades indicadas por las Marcas.

- Al reproducir la canción, use el procedimiento "Marcar una posición temporal" (página 34) para fijar Marcas en las posiciones que desee reordenar.
- Pulse [UTILITY].
- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit y pulse [ENTER(TAP)].

Icono Song Edit



- Use [CURSOR] para seleccionar el icono Song Arrange y pulse [ENTER(TAP)].

Icono Song Arrange



- Aparecerá una página en la que puede especificar la forma en que se reordenan los datos de la canción. Primero especifique la sección que colocará al comienzo. Use [CURSOR] y el dial TIME / VALUE para especificar los números de Marca para las posiciones START y END de la sección que desea desplazar hasta el principio. Cuando haya realizado los ajustes, pulse [ENTER(TAP)].

* Puede reordenar hasta 99 secciones para crear una nueva canción.

- Especifique la sección siguiente. Como en el paso 5, especifique la posición que desee añadir. Cuando haya realizado los ajustes, pulse [ENTER(TAP)].

- Repita el paso 6 para especificar cómo se reordenará la información de la canción.

* Si desea borrar una línea previamente especificada, use [CURSOR] para seleccionar la línea que desee borrar, use el dial TIME / VALUE para seleccionar "???" para la posición START o END, y pulse [ENTER(TAP)]. Si usa [CURSOR] para desplazar el cursor hasta otra línea sin pulsar [ENTER(TAP)], la línea en que se visualiza "???" seguirá inalterada pero se ignorará.

* Si desea insertar una nueva línea, use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la posición en que desee insertar la nueva línea y pulse [ENTER(TAP)]. Se inserta una nueva línea y podrá especificar el número de Marca para las posiciones *START* y *END* de la sección que inserte.

8. Al terminar de especificar la nueva reordenación de la información de la canción, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)].

9. Aparecerá una página de pantalla en la que podrá especificar la posición temporal en que empieza la nueva información de la canción. Por defecto, será *SONG END*. Si desea modificarlo, use [CURSOR] y el dial *TIME / VALUE* para definir la posición temporal. Si desplaza el cursor hasta "MARKER" y gira el dial *TIME / VALUE* puede especificar las Marcas para especificar la posición temporal.

* Tenga cuidado ya que si especifica una oposición temporal anterior a *SONG END*, se sobrescribirá la información de la canción. Además, si especifica una posición temporal posterior a la última Marca que exista en la canción original, el comienzo de la nueva canción tendrá una nueva Marca. Si especifica una posición temporal anterior a la última Marca de la canción original, no se añadirá una Marca al comienzo de la nueva canción.

10. Cuando finalice los ajustes, use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER(TAP)].

La nueva canción reordenada se creará empezando en la posición temporal que haya especificado en el paso 9.

Utilizar el VS-840 desde otro aparato (MMC)

El VS-840 soporta MMC. Ello significa que cuando se utiliza el VS-840 junto con un secuenciador MIDO con soporte MMC, las operaciones como la reproducción, parada y avance rápido pueden realizarse desde el aparato maestro.

* Dependiendo del aparato MIDI que utilice, algunos aparatos es posible que no soporten la funcionalidad MMC del VS-840. En este caso, el VS-840 no puede utilizarse tal como se indica en este manual del usuario.

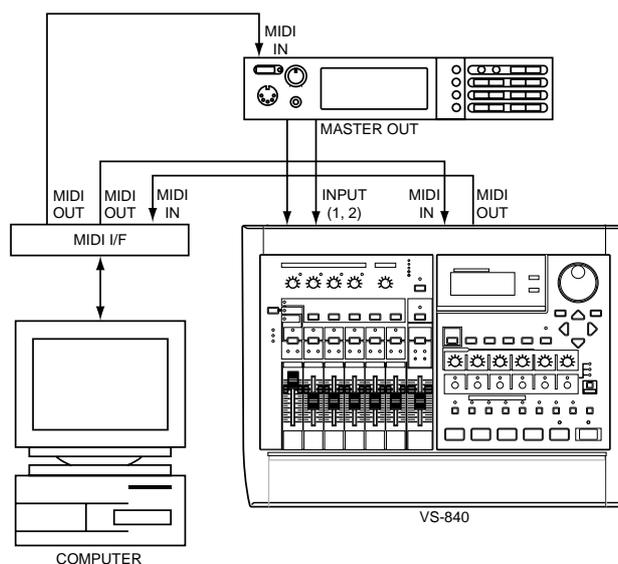
Las funciones MMC soportadas por el VS-840 se detallan en "Aplicación MIDI" (página 170).

< Acerca de MMC >

MMC es el acrónimo de "MIDI Machine Control". Es una regla que define la forma en que pueden utilizarse los mensajes exclusivos de sistema MIDI para controlar múltiples aparatos de grabación desde un único equipo. El VS-840 soporta MMC. Puede realizar operaciones como reproducción, stop y avance rápido de canciones.

Utilizar el VS-840 desde un aparato compatible con MMC

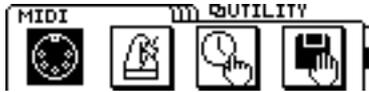
Ahora describiremos los ajustes para utilizar el VS-840 de forma sincronizada con un programa secuenciador basado en ordenador que soporta MMC y MTC. Realice las siguientes conexiones.



Con estos ajustes, el programa secuenciador será el maestro para MMC, y el VS-840 el maestro para MTC. El programa secuenciador puede controlar el VS-840, permitiendo reproducir, parar, avanzar, etc.

Ajustes para el VS-840 maestro

1. Pulse [UTILITY].
2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono MIDI y pulse [ENTER(TAP)].



3. Especifique el número ID del VS-840. Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Device ID", y el dial TIME / VALUE para seleccionar "17".

* El valor por defecto es "17".

4. Use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MMC" y seleccione "SLAVE" de manera que pueda recibir comandos MMC.

MMC

Este ajuste determina la forma con que el VS-840 aplicará MMC.

Off:

No se recibirá ni transmitirá MMC.

MASTER:

Trasmitirá MMC. El VS-840 será el aparato maestro para el equipo MIDI externo.

SLAVE:

Recibirá MMC. El VS-840 será un dispositivo esclavo para el equipo MIDI externo.

* Si desea más detalles acerca de los detalles MMC soportados, consulte "Aplicación MIDI" (página 170).

5. Pulse [EXIT] y, a continuación, seleccione el icono Sync / Tempo y pulse [ENTER(TAP)].



6. Desplace el cursor hasta "Gen." y seleccione "MTC" para que pueda transmitir MTC.

Gen.

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización desde el VS-840 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo deseado de señal de sincronización.

Off:

No se transmitirán las señales de sincronización.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Los mensajes del Reloj MIDI se transmitirán en función del mapa de tiempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

7. Desplace el cursor hasta "MTC Type" y seleccione el tipo MTC apropiado para el programa secuenciador. En este ejemplo, seleccione "30":

MTC Type

Ajusta el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utilice y seleccione el tipo apropiado de MTC en el VS-840.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado por aparatos audio como grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Es el utilizado para vídeo color en formato NTSC broadcast (el formato que se utiliza en Japón y USA, etc.).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM / PAL (el que se utiliza en Europa, etc.) y para películas y equipos audio.

24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza en películas en USA.

< Formato non-drop y formato drop >

Los VCRs de formato NTSC usan dos formatos; non-drop y drop. En formato non-drop, los cuadros son continuos. En formato drop, se saltan dos cuadros al comienzo de cada minuto a excepción de los minutos que caen en intervalos de 10 minutos. En muchas producciones de vídeo y musicales, los cuadros continuos resultan más sencillos de manipular, razón por la que es más utilizado el formato non-drop. No obstante, en los estudios de emisión, donde el código temporal debe coincidir con el tiempo de reloj actual, se utiliza más ampliamente el formato drop.

8. Pulse [DISPLAY].

Regresará al modo Play.

Realizar ajustes en el programa secuenciador

Realice los ajustes siguientes para el programa secuenciador que esté utilizando. Si desea conocer más detalles acerca de cómo realizar los ajustes, consulte el manual del usuario del programa.

Número ID del aparato	17
MTC	Recibir
MTC Type	30 fps
MMC	Trasmitir (Maestro)

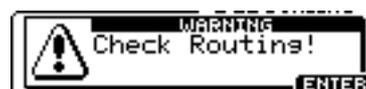
Problemas de sincronización

- ¿El aparato que utiliza soporta el MMC del VS-840?
- ¿Coinciden los números ID del aparato?
- ¿Está correctamente ajustado el Generador de Sincronización?
- ¿Ha seleccionado el mismo tipo de MTC en ambos aparatos?

Utilizar unidades externas de efectos

Esta sección describe dos ejemplos de utilización de aparatos externos de efectos. Consúltelos si desea utilizar sus propios aparatos de efectos.

* Si cuando ha seleccionado AUX para Monitor Select, intenta cambiar el ajuste por otro distinto de AUX, visualizará el siguiente mensaje de advertencia.

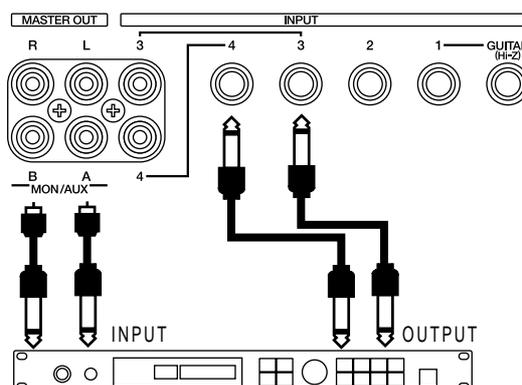


Si aparece este mensaje y utiliza los jacks MON/AUX para enviar efectos y los jacks INPUT 1 a 4 como jacks de retorno de efecto, desconecte de inmediato los cables de retorno de efecto conectados a los jacks INPUT. Si continúa con la operación, es posible que se produzca un feedback. Después de desconectar los cables, pulse [ENTER(TAP)] y continúe con la operación.

Esto se debe a que al utilizar los jacks MON/AUX como jacks para enviar efectos y alguno de los jacks INPUT 1 a 4 como jacks de retorno de efectos, el cambiar Monitor Select a un ajuste distinto de AUX se consigue que la salida de los jacks MON/AUX sea enviada a los jacks INPUT, lo que puede provocar la aparición de feedback dependiendo de los ajustes del mezclador. Además, aunque haya seleccionado AUX para Monitor Select, elevando el Nivel de Envío AUX del canal que está entrando la señal de retorno del efecto es posible que ocasione la aparición de feedback. Asegúrese de seleccionar AUX Send Level al mínimo (0) para todos los canales que estén recibiendo la señal de retorno del efecto.

Aplicar un efecto durante la reproducción

Al utilizar efectos externos, use los jacks MON/AUX como jacks para enviar efectos. Aquí, utilizaremos el ejemplo de aplicar efectos a una interpretación estereo grabada en las pistas 1/2. Utilizaremos los jacks INPUT 3 y 4 como jacks de retorno de efecto. Conecte el aparato de efectos tal como se indica en la figura siguiente.



1. Realice los ajustes de manera que la reproducción de la pista 1 se envíe al canal 1 y la reproducción de la pista 2 se envíe al canal 2. Realice los ajustes de manera que la señal del jack INPUT 3 se envíe al canal 3, y la señal del jack INPUT 4 se envíe al canal 4. (página 30)
2. Seleccione la forma en que la señal se enviará al bus AUX. Pulse [MODE] para iluminar el indicador de modo CHANNEL. Luego, pulse canal 1 [SELECT] y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [AUX LEVEL] para acceder a la página de ajustes AUX Level. En esta página, pulse dos veces [CURSOR ▾] para acceder a la pantalla "AUX SEND SW", de manera que pueda especificar la forma en que se enviará la señal del canal 1. Para este ejemplo, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Pre". A continuación, pulse [CURSOR ▸] para seleccionar el canal 2 y seleccione "Pre" (Pre FADER).

Conmutador AUX SEND

Seleccione la forma en que se enviará la señal al bus AUX. Si selecciona "Off", el nivel AUX de ese canal se visualizará como "___."

Off:

No se envía señal.

Pre EQ:

Envíe la señal Pre-EQ al bus AUX.

Pre (Pre FADER):

Envía la señal pre-fader al bus AUX.

Pst (Post FADER):

Envía la señal post-fader al bus AUX.

3. Ajuste el nivel en que se envían los canales 1 y 2 al bus AUX. Desde la pantalla "AUX SEND SW", pulse [CURSOR △] una vez para acceder al ajuste AUX Level B, y pulse [CURSOR △] una vez más para acceder al ajuste de AUX Level A. Use [CURSOR] para seleccionar el canal y ajuste el nivel AUX de cada canal tal como se indica a continuación.

Channel 1

AUX level A=100

AUX level B=0

Channel 2

AUX level A=0

AUX level B=100

* *Los canales 1 a 4 tienen niveles AUX A y B, pero puesto que los canales 5/6 y 7/8 son pistas estéreo, sólo tienen un nivel AUX. Izquierdo y derecho se ajustarán al mismo nivel.*

4. Cambie la salida del monitor a AUX. Mantenga pulsada la tecla [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL] para seleccionar AUX (el indicador parpadea en verde).

Ahora, la señal del bus AUX será enviada desde los jacks MON/AUX.

5. Ajuste la panoramización de los canales 3 y 4. Compruebe que esté iluminado el indicador CHANNEL. Pulse el canal 3 [SELECT] y, a continuación, el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Ajuste la panoramización del canal 3 a (L63) y la del canal 4 a (R63).
6. Ahora, el sonido procesado por el efecto se enviará desde los jacks MASTER OUT. Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.
7. Reproduzca la canción y ajuste la forma en que se aplican los efectos.

El nivel de la señal que se envía al aparato eterno de efectos puede ajustarse por medio del nivel AUX de los canales 1 y 2. El nivel de la señal del aparato externo de efectos puede ajustarse desde los deslizadores 3 y 4 del canal.

Sin embargo, este balance depende del efecto que utilice, de manera que deberá ajustar el nivel del volumen en el aparato externo de efectos y dejar el VS-840 fijo en un nivel de volumen apropiado.

Actuando sobre los deslizadores 1 y 2 del canal puede ajustar el nivel del volumen del sonido directo. Utilícelo cuando sea necesario.

Aplicar un efecto al combinar pistas

La combinación de pistas es el procedimiento por el cual se mezclan los datos grabados en dos o más pistas. En este momento, puede aplicar efectos a pistas específicas. En el ejemplo combinaremos dos grabaciones estéreo realizadas en las pistas 1/2 y 5/6 en las pistas 7/8 mientras aplicamos efectos sólo en las pistas 1/2.

Use INPUT 3 y 4 como jacks de retorno de efectos.

Conecte el aparato externo de efectos tal como hemos descrito en la sección anterior.

1. Realice los ajustes para que la reproducción de la pista 1 se envíe al canal 1, y la de la pista 2 al canal 2. Realice los ajustes necesarios para que la señal del jack INPUT 3 se envíe al canal 3 y la señal del jack INPUT 4 se envíe al canal 4. Realice los ajustes de manera que la reproducción de las pistas 5/6 se envíe a los canales 5/6 (página 30).
2. Seleccione la forma en que la señal se enviará al bus AUX. Pulse [MODE] para iluminar el indicador de modo CHANNEL. Luego, pulse canal 1 [SELECT] y el botón CHANNEL PARAMETER [AUX LEVEL] para acceder a la página de ajustes AUX Level. En esta página, pulse dos veces [CURSOR ▾] para acceder a la pantalla "AUX SEND SW", de manera que pueda especificar la forma en que se enviará la señal del canal 1. Para este ejemplo, utilice el dial TIME / VALUE para seleccionar "Pre". A continuación, pulse [CURSOR ▸] para seleccionar el canal 2 y seleccione "Pre" (Pre FADER) de la misma forma.

Conmutador AUX SEND

Seleccione la forma en que se enviará la señal al bus AUX. Si selecciona "Off", el nivel AUX de ese canal se visualizará como "---."

Off:

No se envía señal.

Pre EQ:

Envíe la señal Pre-EQ al bus AUX.

Pre:

Envía la señal pre-fader al bus AUX.

Pst:

Envía la señal post-fader al bus AUX.

3. Ajuste el nivel en que se envían los canales 1 y 2 al bus AUX. Desde la pantalla "AUX SEND SW", pulse [CURSOR \triangle] una vez para acceder al ajuste AUX Level B, y luego pulse [CURSOR \triangle] una vez más para acceder al ajuste de AUX Level A. Use [CURSOR] para seleccionar el canal y ajuste el nivel AUX de cada canal tal como se indica a continuación.

Channel 1

AUX level A=100

AUX level B=0

Channel 2

AUX level A=0

AUX level B=100

** Los canales 1 a 4 tienen niveles AUX A y B, pero puesto que los canales 5/6 y 7/8 son pistas estéreo, sólo tienen un nivel AUX. Izquierdo y derecho se ajustarán al mismo nivel.*

4. Cambie la salida del monitor a AUX. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL] para seleccionar AUX (el indicador parpadea en verde).

Ahora, la señal del bus AUX será enviada desde los jacks MON/AUX.

5. Ajuste la panoramización de los canales 3 y 4. Asegúrese de que esté iluminado el indicador CHANNEL. Luego, pulse el canal 3 [SELECT] y, a continuación, pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Desde aquí, ajustaremos la panoramización del canal 3 a (L63) y la del canal 4 a (R63).

6. Ahora se pueden aplicar los efectos. Pulse [DISPLAY] para regresar al modo Play.

7. Realice los ajustes de manera que los canales 3 y 4 y los canales 5/6 se envíen al bus REC CD. (página 30)

8. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8, reproduzca la canción y ajuste los efectos. Cuando finalice los ajustes, podrá ganar (página 52).

El nivel de la señal que se envía al aparato externo de efectos puede ajustarse por medio del nivel AUX de los canales 1 y 2. El nivel de la señal del aparato externo de efectos puede ajustarse desde los deslizadores 3 y 4 del canal.

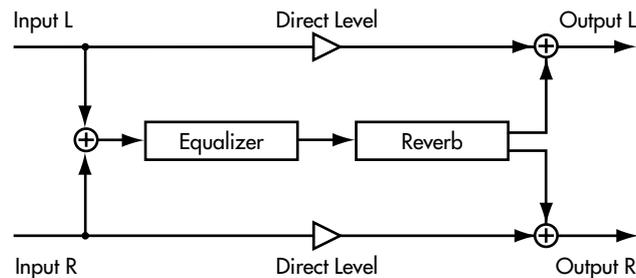
Sin embargo, este balance dependerá del efecto que utilice, de manera que deberá ajustar el nivel del volumen en el aparato externo de efectos y dejar el VS-840 fijo en un nivel de volumen apropiado.

Lista de algoritmos

En esta sección explicaremos cada uno de los algoritmos. En la <<<“Preset Patch list sheet”, marque el algoritmo utilizado por el Patch inicial y consulte esta sección para ver una explicación del algoritmo. Consulte los detalles acerca de la función de cada parámetro en la sección “Funciones de cada parámetro” (página 150).

* Si el parámetro *Foot Switch* está ajustado en “Effect”, podrá controlar los parámetros marcados con “(*)” con un conmutador de pedal.

1. Reverb 1



Reverberación con una función de compuerta. Además de producir una reverberación convencional, también podrá utilizar este parámetro como una reverberación de compuerta.

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

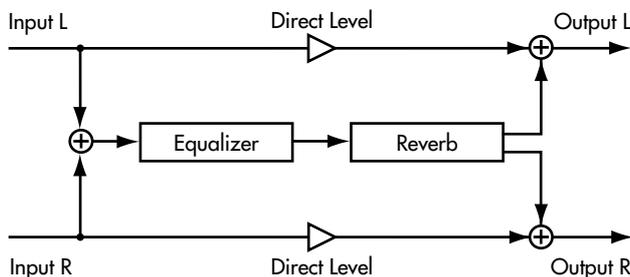
Reverb

Effect On/Off (*)	Off	On	
Room Size	5.6	32.6	[m]
Reverb Time	0.1	32.0	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Release Dnsty	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4.0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4.0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20.0k	[Hz]

--- Gate ---

Gate On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Hold Time	1	100	
Release Time	1	100	

2. Reverb 2



Una simulación de la reverberación de una habitación o sala.

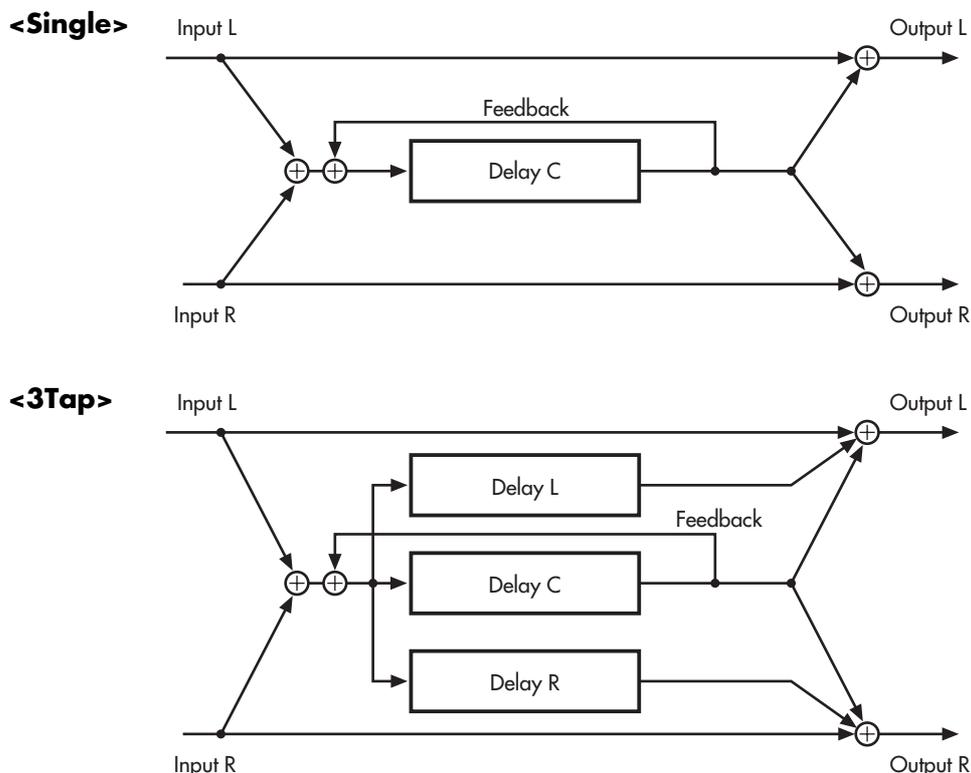
EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

Reverb

Effect On/Off (*)	Off	On	
Reverb Type	Room, Hall		
Room Size	1	10	
Reverb Time	0.1	32.0	[S]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[mS]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4.0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4.0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20.0k	[Hz]

3. Tap Delay



Puede seleccionar uno de los dos tipos de retardo (sencillo o 3 taps). Puede especificar el ajuste del tiempo de retardo para que coincida con el tempo de la canción que está reproduciendo.

Delay

Effect On/Off (*) Off On
 Mode Normal, Tempo
 Type Single, 3Tap

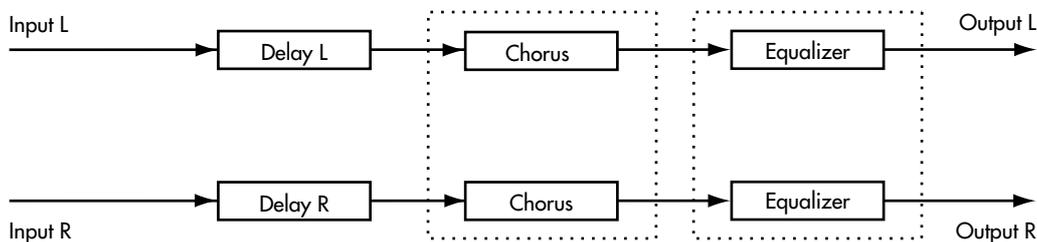
<Single>

Delay Time	1	2800	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Interval	1/4	4.0		:(Tempo)
Feedback	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

<3Tap>

Delay Time C	1	2800	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
DlyInterval C	1/4	4.0		:(Tempo)
Delay Time L	1	400	[%]	
Delay Time R	1	400	[%]	
Feedback	0	100		
Level C	0	100		
Level L	0	100		
Level R	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

4. Stereo Delay Chorus



Este algoritmo conecta un retardo estéreo y un chorus estéreo en serie, permitiéndole añadir profundidad y amplitud al sonido y conservando la posición de la señal de entrada estéreo.

Stereo Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time Lch	1	1400	[ms]
Delay Time Rch	1	1400	[ms]
Feedback Lch	0	100	
Feedback Rch	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	[dB]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

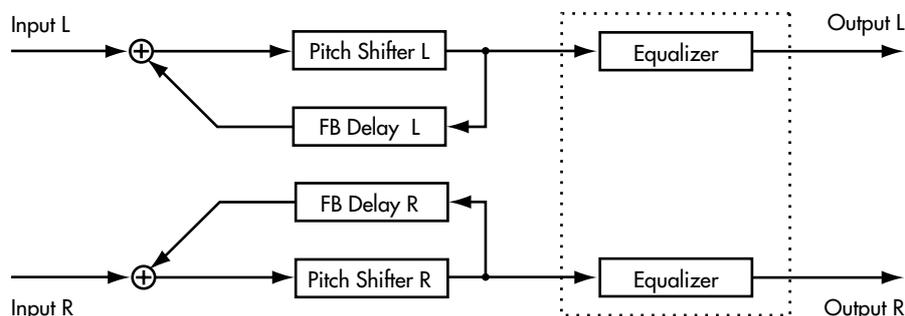
Stereo Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

5. Stereo Pitch Shifter Delay



Aplica un retardo al sonido desafinado y permite añadir feedback. Puede utilizarlo para producir un efecto de transposición especial que provoque que la afinación cambie constantemente. Por supuesto, también puede utilizarlo como un desafinador estéreo convencional.

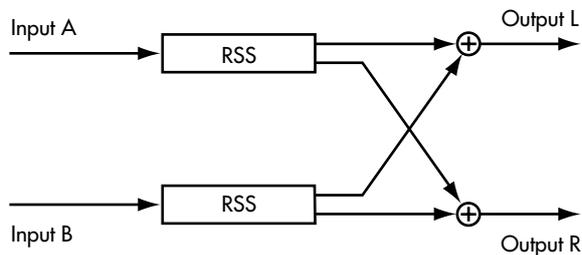
Pitch Shifter

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Fast, Medium, Slow		
Lch Pitch	-24	+24	
Rch Pitch	-24	+24	
Lch Fine	-50	+50	
Rch Fine	-50	+50	
Lch Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Rch Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lch FB Delay	1	1200	[ms]
Rch FB Delay	1	1200	[ms]
Lch FB Level	0	100	
Rch FB Level	0	100	
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Smooth	Off	On	

EQ

Effect On/Off	On	Off	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

6. 2 ch RSS

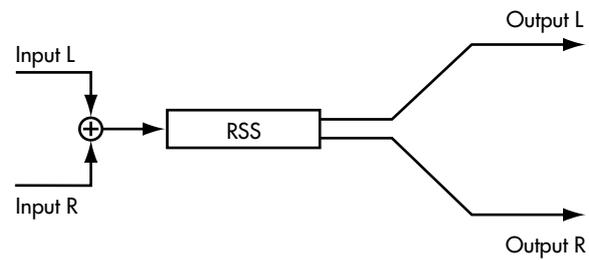


Este algoritmo le permite especificar la posición en el espacio de cada uno de los canales de entrada. Al utilizar este algoritmo, no envíe el sonido directo. Si utiliza el Effect Buss: Effect Pan para el canal, éste debería estar ajustado en “L63” para que la entrada sea INPUT A; ajústelo en “R63” si desea utilizar INPUT B como entrada.

RSS(2ch)

Effect On/Off (*)	Off	On
Azimuth A	L180	R180
Elevation A	-54	54
Azimuth B	L180	R180
Elevation B	-54	54

7. Panner

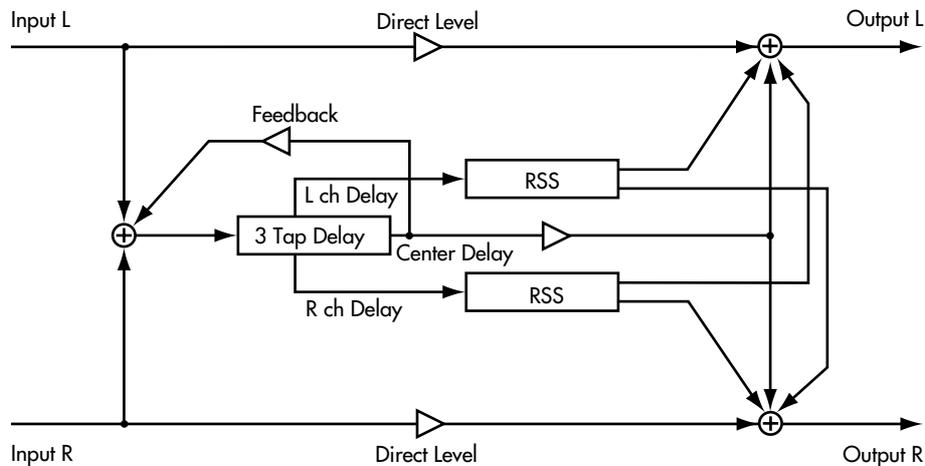


Utilizando RSS (Panner) conseguirá que el sonido parezca girar alrededor del oyente.

RSS(Panner)

Effect On/Off	Off	On
Speed	0	100
Direction (*)	CW	CCW

8. Delay RSS

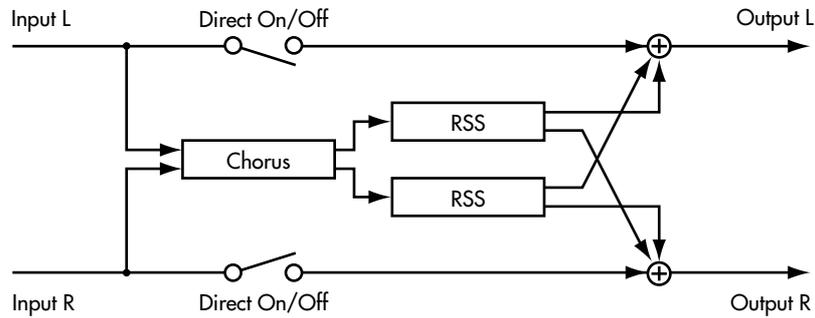


Este algoritmo es un retardo con tres sonidos de retardo independientes. RSS está conectado a cada salida, izquierda y derecha; el sonido del canal izquierdo se coloca 90 grados a la izquierda y el sonido del canal derecho se coloca 90 grados a la derecha. Puede aplicar feedback a la salida del retardo central.

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time C	1	2800	[ms]
Delay Time L	1	400	[%]
Delay Time R	1	400	[%]
Feedback	0	100	
Level C	0	100	
Level L	0	100	
Level R	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

9. Chorus RSS

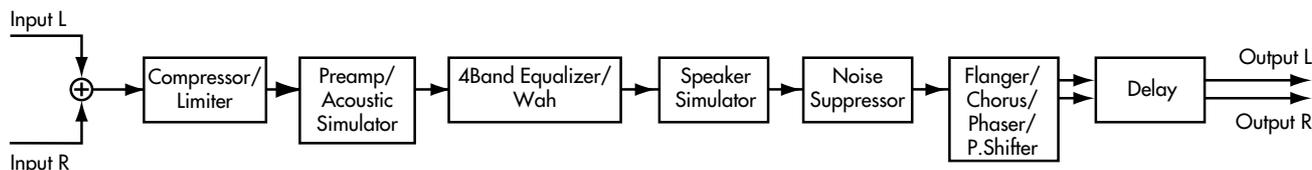


Este algoritmo es un chorus con RSS conectado a la salida. El sonido del canal izquierdo se coloca 90 grados a la izquierda, y el sonido del canal derecho se coloca 90 grados a la derecha.

Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

10. Guitar Multi 1



Se trata de un efecto múltiple pensado para guitarras. Permite conseguir una amplia variedad de sonidos, incluyendo simulaciones de la distorsión creada por un preamplificador, e incluso una simulación acústica. Puede utilizar el desafinador para simular sonidos de guitarras de doce cuerdas.

* En caso de ("Phaser" y "P. Shifter"), la salida pasará a ser monoaural.

Compressor/Limiter

Effect On/Off Off On
Effect Type Comp, Limiter

[Compressor]

Sustain 0 100
Attack 0 100
Tone -50 +50
Level 0 100

[Limiter]

Threshold 0 100
Release 0 100
Tone -50 +50
Level 0 100

PreAmp

Effect On/Off Off On
Effect Type Preamp, AC Sim
Amp Type JC-120, Clean, Crunch, Match, Voxy,
Blues, BG Lead, MS(1), MS(2), MS(1+2),
Sldn, Metal, Metal D

Volume 0 100
Bass 0 100
Middle 0 100
Treble 0 100
Presence 0 100
Master 0 100
Bright Off On
Gain Low, Middle, High

Acoustic Simulator

Effect On/Off Off On
Effect Type Preamp, AC Sim
Top 0 100
Body 0 100
Level 0 100

4Band Equalizer

Effect On/Off Off On
Effect Type Eq, Wah
Low Gain -20 +20 [dB]
Low-Mid Gain -20 +20 [dB]
Low-Mid Freq 100 10k [Hz]
Low-Mid Q 0.5 16
High-Mid Gain -20 +20 [dB]
High-Mid Freq 100 10k [Hz]
High-Mid Q 0.5 16
High Gain -20 +20 [dB]
Level -20 +20 [dB]

Wah(T-Wah/A-Wah)

Effect On/Off Off On
Effect Type Eq, Wah
WAH Type T[UP], T[DOWN], A[UP], A[DOWN]

[T-WAH]

Sens 0 100
Frequency 0 100
Peak 0 100 (default 50)
Level 0 100

[A-WAH]

Frequency 0 100
Rate 0 100
Depth 0 100
Peak 0 100 (default 50)
Level 0 100

Speaker Simulator

Effect On/Off Off On
Sp Type Small, Middle, JC-120, TWIN, twin,
MATCH, match, VOXY, voxy, BG STK,
bg stk, MS STK, ms stk, METAL
Mic Setting Center, 1 10 [cm]
Mic Level 0 100
Direct Level 0 100

Noise Suppressor

Effect On/Off Off On
Threshold 0 100
Release 0 100

Flanger

Effect On/Off Off On
Effect Type Flanger, Chorus, Phaser, PS
Rate 0 100
Depth 0 100
Manual 0 100
Resonance 0 100
Separation 0 100

Chorus

Effect On/Off Off On
Effect Type Flanger, Chorus, Phaser, PS
Mode Mono, Stereo
Rate 0 100
Depth 0 100
Effect Level 0 100
Pre Delay 0.0 50.0 [ms]
Low Cut Filter Flat, 55 800 [Hz]
High Cut Filter 500 12.5k, Flat [Hz]

Phaser

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	-100	+100

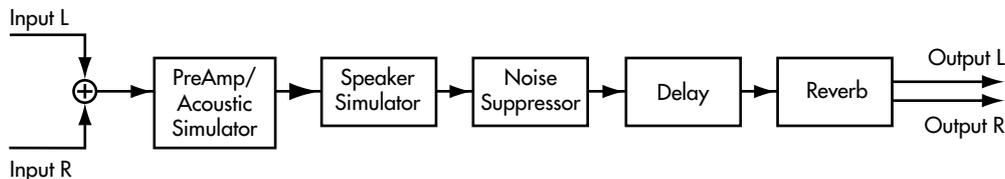
Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS	
Mode	Fast, Medium, Slow, Inv1, Inv2	
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1400	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

11. Guitar Multi 2



Se trata de un efecto múltiple pensado para guitarras. Resulta adecuado para crear sonidos básicos de guitarra.

PreAmp

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Type	JC-120, Clean, Crunch, Match, Voxy, Blues, BG Lead, MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn, Metal, Metal D	
Volume	0	100
Bass	0	100
Middle	0	100
Treble	0	100
Presence	0	100
Master	0	100
Bright	Off	On
Gain	Low, Middle, High	

Acoustic Simulator

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Top	0	100
Body	0	100
Level	0	100

Speaker Simulator

Effect On/Off	Off	On
Type	Small, Middle, JC-120, TWIN, twin, MATCH, match, VOXY, voxy, BG STK, bg stk, MS STK, ms stk, METAL	
Mic Setting	Center, 1	10 [cm]
Mic Level	0	100
Direct Level	0	100

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

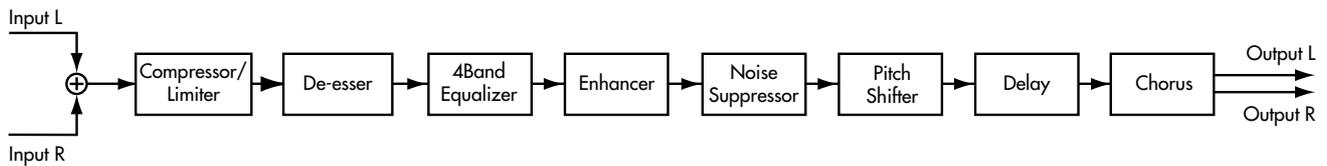
Delay

Effect On/Off (*)	Off	On
Delay Time	1	2000 [ms]
Feedback	0	100
Effect Level	0	120
Direct Level	0	100

Reverb

Effect On/Off	Off	On
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate	
Reverb Time	0.1	10 [s]
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100
Pre Delay	0	200 [ms]
Density	0	10
Lo Cut Filter	Flat, 55	800 [Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat [Hz]

12. Vocal Multi 1



Se trata de un efecto múltiple pensado para las voces. También puede crear efectos especiales utilizando el desafinador.

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On
Type	Comp, Limiter	
[Compressor]		
Threshold	0	100
Ratio	1.5:1	100:1
Attack	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

[Limiter]

Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

De-esser

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]

4Band Equalizer

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0.5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0.5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

Enhancer

Effect On/Off	Off	On
Sens	0	100
Frequency	1k	10k
Mix Level	0	100
Low Mix Level	0	100
Level	0	100

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On
Mode	Fast, Medium, Slow, Inv1, Inv2	
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100

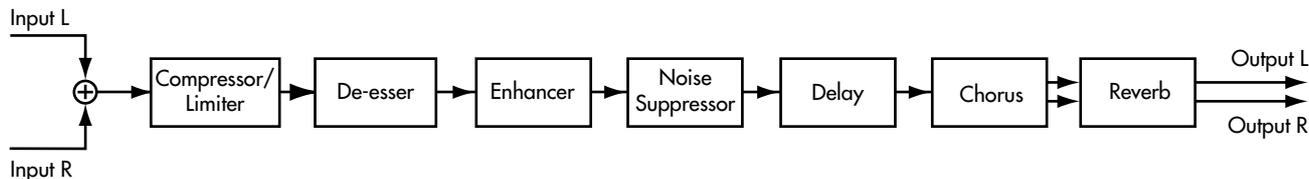
Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1400	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

13. Vocal Multi 2



Se trata de un efecto múltiple pensado para las voces. Produce los efectos básicos necesarios para las voces.

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On
Type	Comp, Limiter	
[Compressor]		
Threshold	0	100
Ratio	1.5:1	100:1
Attack	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

[Limiter]

Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

De-esser

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]

Enhancer

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]
Mix Level	0	100	
Low Mix Level	0	100	
Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	2000	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

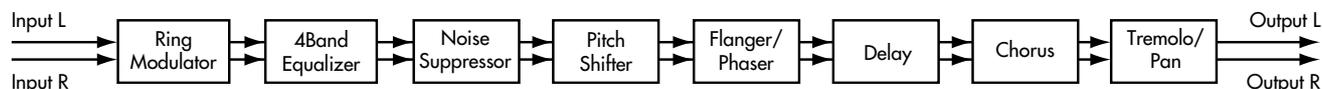
Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

14. Keyboard Multi



Se trata de un efecto múltiple pensado para teclados.

* El sonido transpuesto se enviará en monoaural.

Ring Modulator

Effect On/Off	Off	On
Frequency	0	100
Effect Level	0	100
Direct Level	0	100

4Band Equalizer

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0.5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0.5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On
Mode	Fast, Medium, Slow	
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100

Flanger

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Phaser	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	0	100
Separation	0	100

Phaser

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Phaser	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	-100	+100
Separation	0	100

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1200	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

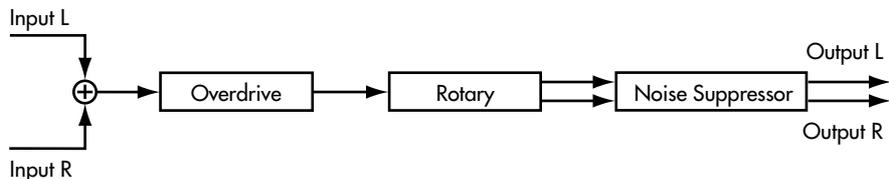
Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Tremolo/Pan

Effect On/Off	Off	On
Mode	Tre <input type="checkbox"/> , Tre <input type="checkbox"/> , Pan <input type="checkbox"/> , Pan <input type="checkbox"/>	
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

15. Rotary



Se trata de una simulación de un altavoz giratorio, que gira el altavoz para producir una modulación característica. También simula la distorsión (Saturación) producida por el amplificador de la lámpara del altavoz giratorio.

* La saturación no puede utilizarse por separado.

Overdrive

Effect On/Off	Off	On
Gain	0	100
Drive	1	100
Level	0	100

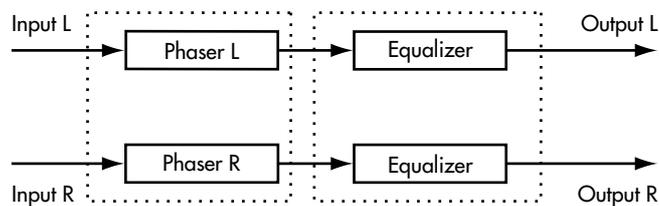
Rotary

Effect On/Off	On	Off
Speed Select (*)	Slow, Fast	
Horn(fast)	5.00	10.00 [Hz]
Rotor(fast)	5.00	10.00 [Hz]
Horn(slow)	0.05	5.00 [Hz]
Rotor(slow)	0.05	5.00 [Hz]
Rise T;Horn	1	100
Rise T;Rotor	1	100
Fall T;Horn	1	100
Fall T;Rotor	1	100
R:H Balance	90:10	10:90
Mic Setting	OfMic, OnMic	
Horn Depth	0	100
Rotor Depth	0	100
Horn Tremolo	0	100
Rotor Tremolo	0	100
Diffusion	0	100
Effect Level	0	100

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

16. Stereo Phaser



Se trata de un phaser de entrada/salida estéreo.

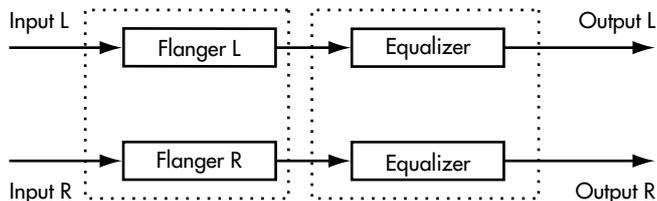
Stereo Phaser

Effect On/Off (*)	Off	On	
Type	4	12	[stage]
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Manual	0	100	
Resonance	-100	+100	
Separation	0	100	
Step	Off, 1	100	

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

17. Stereo Flanger



Se trata de un flanger de entrada/salida estéreo.

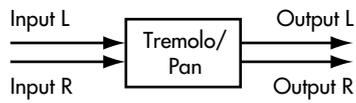
Stereo Flanger

Effect On/Off (*)	Off	On
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	0	100
Separation	0	100
Gate	Off, 1	100
Direct Switch	Off	On

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

18. Tremolo Pan

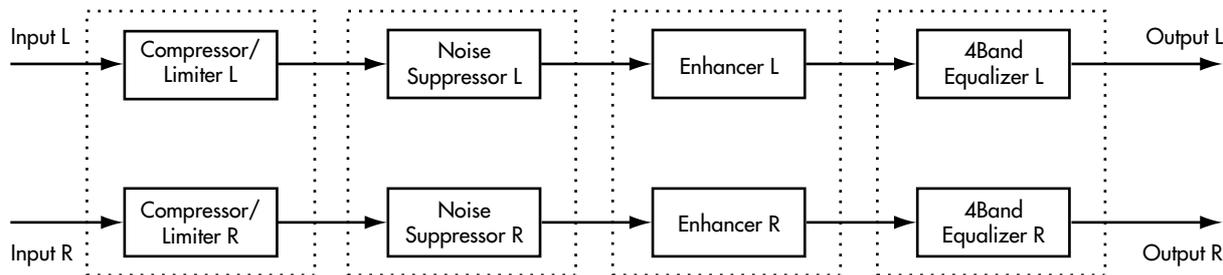


Añade un efecto de tremolo o de panoramización automática.

Tremolo/Pan

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Tre <input checked="" type="checkbox"/> , Tre <input type="checkbox"/> , Pan <input checked="" type="checkbox"/> , Pan <input type="checkbox"/>	
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

19. Stereo Multi



Este algoritmo conecta cuatro tipos básicos de efectos, todos ellos totalmente en estéreo.

Compressor/Limiter

Effect On/Off Off On
 Detector in L, R, Link
 Type Comp, Limiter

[Compressor]

Threshold 0 100
 Ratio 1.5:1 100:1
 Attack 0 100
 Release 0 100
 Tone -50 +50
 Level 0 100

[Limiter]

Threshold 0 100
 Release 0 100
 Tone -50 +50
 Level 0 100

Noise Suppressor

Effect On/Off Off On
 Detector in L, R, Link
 Threshold 0 100
 Release 0 100

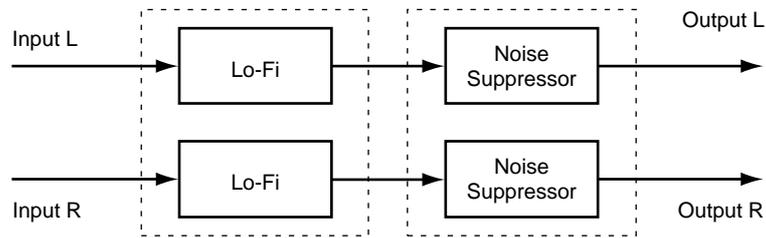
Enhancer

Effect On/Off Off On
 Detector in L, R, Link
 Sens 0 100
 Frequency 1k 10k [Hz]
 Mix Level 0 100
 Low Mix Level 0 100
 Level 0 100

4Band Equalizer

Effect On/Off (*) Off On
 Low Gain -20 +20 [dB]
 Low-Mid Gain -20 +20 [dB]
 Low-Mid Freq 100 10k [Hz]
 Low-Mid Q 0.5 16
 High-Mid Gain -20 +20 [dB]
 High-Mid Freq 100 10k [Hz]
 High-Mid Q 0.5 16
 High Gain -20 +20 [dB]
 Level -20 +20 [dB]

20. Lo-Fi Box



Este algoritmo permite simular sonidos que parecen reproducidos en una radio AM, de discos viejos reproducidos en un gramófono antiguo, o las deformaciones extremas del sonido de un procesador de baja fidelidad.

Effect On/Off (*) Off On
Mode Radio, Player, LO-FI

[Radio, Player]

Tuning	0	100	:Radio
Wow Flutter	0	100	:Player
Noise	0	100	
Filter	0	100	
Sound	0	100	

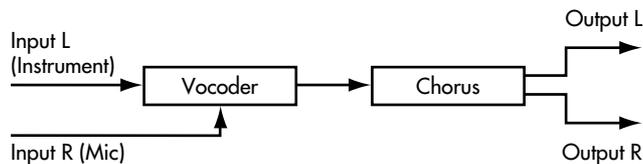
[Lo-Fi Processor]

Pre Filter	Off	On	
Sample Rate	Off, 1/2	1/32	
Bit	Off, 15	1	[bit]
Post Filter	Off	On	
Effect Level	0	100	
Direct Level	0	100	
R M F	Off, LPF, BPF, HPF		
Cut Off	0	100	
Resonance	0	100	
Gain	0	24	[dB]

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

21. Vocoder



El vocoder crea un efecto de “instrumento parlante”. Al utilizar el vocoder, introduzca un sonido instrumental en el canal A y un sonido vocal en el canal B. El sonido instrumental se divide en diez bandas de frecuencia, y se procesa de acuerdo con las características de la frecuencia del sonido vocal.

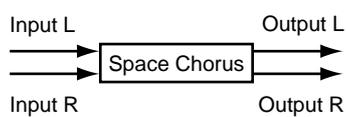
Vocoder

Effect On/Off (*)	Off	On	
Sens	0	100	
Character 1	0	100	
Character 2	0	100	
Character 3	0	100	
Character 4	0	100	
Character 5	0	100	
Character 6	0	100	
Character 7	0	100	
Character 8	0	100	
Character 9	0	100	
Character 10	0	100	
Mic HPF	THRU, 90	12k	[Hz]
Mic Mix	0	100	
NS Threshold	0	100	
Vocoder Level	0	100	

Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

22. Space Chorus

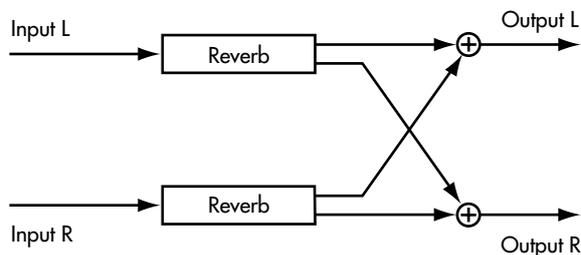


Este efecto de chorus simula el sonido del famoso SDD-320 Dimension R de Roland.

Space Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On
Input	Mono, Stereo	
MODE	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	
Effect Level	0	100
Direct On/Off	Off	On

23. Reverb + Reverb



Este algoritmo le permite utilizar de forma simultánea dos tipos distintos de reverberación en los canales L/R.

Lch Reverb: Room, Hall

Rch Reverb: Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

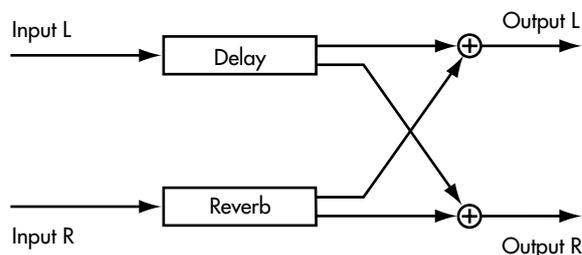
Lch: Room, Hall

Effect On/Off (*)	Off	On	
Reverb Type	Room, Hall		
Room Size	1	10	
Reverb Time	0.1	32.0	[S]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[mS]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4.0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4.0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20.0k	[Hz]

Rch: Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

24. Delay + Reverb



Este algoritmo permite utilizar simultáneamente retardo y reverberación independientes en los canales L/R.

Lch Delay: Single, 3Tap
Rch Reverb: Room 1, Room2, Hall 1, Hall2, Plate

Lch: Delay

Effect On/Off (*) Off On
 Mode Normal, Tempo
 Type Single, 3Tap

<Single>

Delay Time	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Interval	1/4	4.0		:(Tempo)
Feedback	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

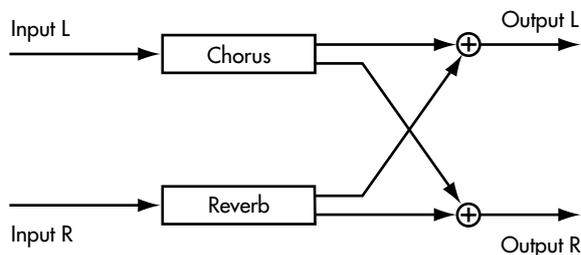
<3TAP>

Delay Time C	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Dly Interval C	1/4	4.0		:(Tempo)
Delay Time L	1	400	[%]	
Delay Time R	1	400	[%]	
Feedback	0	100		
Level C	0	100		
Level L	0	100		
Level R	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
High Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

Rch: Reverb

Effect On/Off Off On
 Type Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate
 Reverb Time 0.1 10 [s]
 D:E Balance 100:0 0:100
 Level 0 100
 Pre Delay 0 200 [ms]
 Density 0 10
 Lo Cut Filter Flat, 55 800 [Hz]
 Hi Cut Filter 500 12.5k, Flat [Hz]

25. Chorus + Reverb



Este algoritmo permite utilizar simultáneamente chorus y reverberación independientes en los canales L/R.

Lch Chorus

Rch Reverb: Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

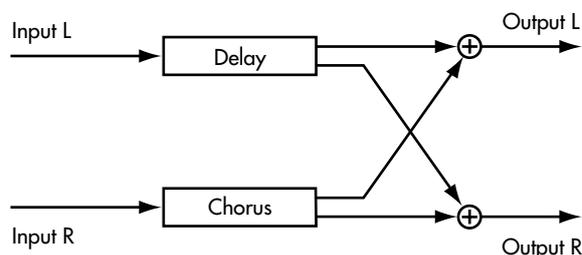
Lch: Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Rch: Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

26. Delay + Chorus



Este algoritmo permite utilizar simultáneamente retardo y chorus independientes en los canales L/R.

Lch Delay: Single, 3Tap

Rch Chorus:

Lch: Delay

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Normal, Tempo	
Type	Single, 3Tap	

<Single>

Delay Time	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Interval	1/4	4.0		:(Tempo)
Feedback	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

<3TAP>

Delay Time C	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Dly Interval C	1/4	4.0		:(Tempo)
Delay Time L	1	400		[%]
Delay Time R	1	400		[%]
Feedback	0	100		
Level C	0	100		
Level L	0	100		
Level R	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	
Smooth	Off	On		

Rch: Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Funciones de cada parámetro

Esta sección explica la función de cada uno de los parámetros de efecto incluidos en los algoritmos.

Acoustic Guitar Simulator

Simula el sonido de una guitarra acústica. Con este parámetro podrá tocar una guitarra eléctrica y obtener el sonido de una guitarra acústica.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el simulador de guitarra acústica.

Effect Type

Seleccione entre Preamp o Acoustic Guitar Simulator.

PREAMP:

El efecto funcionará como un preamplificador.

AC SIM:

El efecto funcionará como un simulador de guitarra acústica.

Top

Ajusta la interferencia de las cuerdas provocada por la <<<placa superior. Es decir, ajusta el <<<sentido del ataque o el contenido armónico.

Body

Ajusta la resonancia del sonido provocada por el cuerpo. Es decir, ajusta la suavidad y el grosor del sonido, que es la característica típica de las guitarras acústicas.

Level

Ajusta el volumen del simulador de guitarra acústica.

Chorus

Añade un sonido sutilmente desafinado al sonido directo, con lo que el resultado final es un sonido más grueso y más amplio.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de chorus.

Polarity

Este parámetro es para el Stereo Chorus. Le permite seleccionar la diferencia en fase LFO para los canales izquierdo y derecho.

Syncho:

Las fases izquierda y derecha serán las mismas.

Inverse:

Las fases izquierda y derecha serán inversas.

Effect Type

Selecciona uno de los efectos a utilizar de entre los siguientes:

Flanger:

El efecto funcionará como un flanger.

Chorus:

El efecto funcionará como un chorus.

Phaser:

El efecto funcionará como un phaser.

PS:

El efecto funcionará como un desafinador.

Mode

Selección para el modo de chorus.

Mono:

Este efecto de chorus envía el mismo sonido tanto de L como de R.

Stereo:

Se trata de un efecto de chorus estéreo que añade distintos sonidos de chorus a L y a R.

Rate

Ajusta la frecuencia del efecto Chorus.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto Chorus. Si desea utilizarlo para doblar, ajuste el valor en "0".

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Pre Delay

Ajusta el tiempo necesario para enviar el sonido del efecto una vez enviado el sonido directo. Si ajusta un tiempo de Pre Delay más alto, tendrá la impresión de que está reproduciendo más de un sonido al mismo tiempo (efecto de multiplicación).

Low Cut Filter

El filtro corta bajos corta las frecuencias situadas por debajo de la frecuencia especificada. Con este ajuste podrá determinar la frecuencia a partir de la cual empezará a tener efecto el filtro. Si selecciona "Flat", el filtro no tendrá ningún efecto.

High Cut Filter

El filtro corta altos corta las frecuencias situadas por encima de la frecuencia especificada. Con este ajuste podrá determinar la frecuencia a partir de la cual empezará a tener efecto el filtro. Si selecciona "Flat", el filtro no tendrá ningún efecto.

Compressor/Limiter

El compresor es un efecto que atenúa los niveles altos e incrementa los niveles bajos de entrada, igualando así el volumen para crear un sustain sin distorsión.

El limitador atenúa los niveles altos de entrada para evitar distorsiones.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto del compresor/limitador.

Detector in

Este parámetro es para "19. Stereo Multi." Seleccione el origen de la entrada que controlará el compresor / limitador.

L:

El origen de la entrada del canal L controlará el compresor/limitador.

R:

El origen de la entrada del canal R controlará el compresor/limitador.

Link:

El origen de la entrada cuyo nivel sea más alto controlará el compresor/limitador.

Effect Type

Seleccione Compressor o Limiter.

COMP:

El efecto funcionará como un compresor.

LIMIT:

El efecto funcionará como un limitador.

<Si selecciona "Compressor">

Sustain

Ajusta la gama (tiempo) por encima de la cual se aumentarán las señales de bajo nivel. Los valores más altos producirán un sustain más largo.

Threshold

Ajusta el nivel a partir del cual será evidente el efecto.

Ratio

Selecciona hasta qué punto se comprimirá la señal (relación de compresión) mientras el Limitador trabaja.

Attack

Ajusta la fuerza del ataque. Los valores más altos provocarán un ataque más agudo, creando un sonido más claramente definido.

Tone

Ajusta el tono.

Level

Ajusta el volumen.

<Si selecciona "Limiter">

Threshold

Lo ajusta al nivel adecuado para las señales de entrada. Si el nivel de la señal de entrada sobrepasa este nivel umbral, se aplicará una limitación.

Release

Ajusta el tiempo desde el punto en que el nivel de la señal cae por debajo del umbral hasta el punto en que se elimina la limitación.

Tone

Ajusta el tono.

Level

Ajusta el volumen.

De-esser

Resulta útil para reducir los sonidos "sibilantes" o de "S" que se producen al cantar.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el de-esser.

Sens

Ajusta la sensibilidad con relación al volumen de entrada, que controla la aplicación del efecto.

Frequency

Ajusta la frecuencia a partir de la cual se aplicará el de-esser. El efecto se hará evidente en las frecuencias superiores a la ajustada aquí.

Delay

Este parámetro crea un efecto distintivo (como por ejemplo un sonido más grueso) aplicando un sonido retardado al sonido directo.

Si utiliza Tempo Delay, podrá ajustar el tiempo de retardo para que coincida con el tempo de la canción.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de retardo.

Mode

Especifique el modo de retardo.

Normal:

Retardo con un tiempo de retardo ajustable.

Tempo:

Puede hacer que el tiempo de retardo cambie en sincronización con el tempo de la canción.

Type

Este Parámetro selecciona el tipo de retardo.

Single:

Se trata de un retardo normal.

3:

Retardo en el que los tiempos de retardo L y R se especifican con relación al tiempo de retardo C.

Delay Time

Este parámetro ajusta el tiempo de retardo (por ejemplo, el intervalo para el cual se retarda el sonido). Con "3Tap Delay", el tiempo de retardo para el "Delay Time C" es de un 100%, y los tiempos de retardo de "Delay Time L" y de "Delay Time R" se ajustan en consecuencia.

Tempo

Este parámetro es para la función de tempo. Ajusta el tempo de la canción.

Interval

Este parámetro es para la función de tempo. Especifique el tiempo de retardo como un valor de nota: cada tiempo de la canción para el que haya especificado el tempo cuenta como una nota negra.

Feedback

Este parámetro ajusta el feedback. Si cambia este valor también cambiará el número de veces que se repite el sonido retardado.

Level

Este parámetro es para "3Tap Delay". Ajusta el volumen de la salida de cada tap.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de retardo.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo.

High Damp

Este parámetro ajusta la amortiguación para High Damp. Si la ajusta en "0" no se amortiguarán las frecuencias altas.

High Cut Filter

Este filtro corta los contenidos de la frecuencia superiores a la frecuencia especificada. Este parámetro ajusta la frecuencia a partir de la cual empieza a trabajar el filtro corta altos Si selecciona "Flat", el filtro no tendrá ningún efecto.

Smooth

Si está activado, el cambio del tiempo de retardo será suave.

Enhancer

Este efecto realiza la definición del sonido añadiendo sonidos fuera de fase al sonido directo, y lo coloca en primer plano.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el enhancer.

Detector in

Selecciona el origen de la entrada que controlará el enhancer.

L:

El origen de la entrada del canal L controlará el enhancer.

R:

El origen de la entrada del canal R controlará el enhancer.

Link:

El origen de la entrada cuyo nivel sea más alto controlará el enhancer.

Sens

Ajusta la forma de aplicación del enhancer en relación con las señales de entrada.

Frequency

Ajusta la frecuencia a partir de la cual empezará a aplicarse el efecto de enhancer. El efecto se hará evidente en las frecuencias situadas por encima de la frecuencia ajustada.

Mix Level

Ajusta la cantidad de sonido desfasado de la gama ajustada por "Frequency" que debe mezclarse con la entrada.

Low Mix Level

Ajusta la cantidad de sonido desfasado de la gama inferior que debe mezclarse con la entrada.

Level

Ajusta el volumen del sonido realizado.

Equalizer

Se trata de un ecualizador de 3 o de 4 bandas.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de ecualizador.

Effect Type

Seleccione Equalizer o Wah.

EQ:

El efecto funcionará como un ecualizador.

WAH:

El efecto funcionará como un wah.

Low Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce o de corte) para el ecualizador de bajos.

Low Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de bajos.

Low-Mid Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce o de corte) para el ecualizador de frecuencias medias-bajas.

Low-Mid Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de frecuencias medias-bajas.

Low-Mid Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro Low-Mid Frequency. Un valor alto provoca una gama de cambio menor.

Middle Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce o de corte) para el ecualizador de gamas medias.

Middle Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gamas medias.

Middle Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro Middle Frequency. Un valor alto provoca un cambio menor.

High-Mid Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce o de corte) para el ecualizador de gamas medias-altas.

High-Mid Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gamas medias-altas.

High-Mid Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro High-Mid Frequency. Un valor alto provoca una gama de cambio menor.

High Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de realce o de corte) para el ecualizador de agudos.

High Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de agudos.

Level

Este parámetro ajusta el volumen después de aplicar el ecualizador.

Flanger

El efecto de flanger proporciona al sonido unas características parecidas a las de un reactor girando.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de flanger.

Effect Type

Selecciona uno de los efectos a utilizar de entre los siguientes:

Flanger:

El efecto funcionará como un flanger.

Chorus:

El efecto funcionará como un chorus.

Phaser:

El efecto funcionará como un phaser.

PS:

El efecto funcionará como un desafinador.

Rate

Determina la profundidad del efecto flanger.

Depth

Determina la profundidad del efecto flanger.

Manual

Ajusta la frecuencia central a la cual aplicar el efecto.

Resonance

Determina la resonancia (feedback). Si aumenta el valor realzará el efecto, creando un sonido más inusual.

Separation

Ajusta la difusión. Esta difusión aumenta a medida que lo hace el valor.

Gate

Puede utilizarlo para cortar, de forma cíclica y efectiva, la salida del flanger. Si aumenta el valor el intervalo será más corto. Si lo ajusta en "Off", el parámetro de compuerta no tendrá ningún efecto.

Direct On/Off

Activa/desactiva el sonido directo (envío/no envío).

Lo-Fi Box

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto Lo-Fi Box.

Mode

Selecciona el modo de Lo-Fi Box.

Radio:

Con este ajuste parecerá que el sonido provenga de una radio AM. Ajustando "Tuning" podrá simular los sonidos que se producen al ajustar la frecuencia de sintonización de la radio.

Player:

Con este ajuste parecerá que el sonido provenga de un gramófono. El ajuste también simula el ruido provocado por los arañazos y el polvo del disco.

Lo-Fi Processor:

Permite crear un sonido de baja fidelidad bajando la frecuencia de muestreo y/o disminuyendo el número de bits. Los filtros de modificación a tiempo real, conectados en serie, permiten remodelar el sonido libremente.

<Si ha seleccionado "Radio" o "Player"> Tuning

Se trata de un parámetro para "Radio". Simula los sonidos que se producen al ajustar la frecuencia de sintonización de una radio AM.

Wow Flutter

Se trata de un parámetro para "Player". Simula los sonidos de oscilación que se producen cuando la velocidad del plato del tocadiscos no es constante.

Noise

Simula ruido.

Filter

Ajusta el filtro.

Sound

Ajusta el tono.

<Si ha seleccionado "Lo-Fi Processor">

Pre Filter

Este filtro disminuye la distorsión digital. Si lo desactiva podrá crear un sonido de muy baja fidelidad, incluyendo alias.

Sample Rate

Modifica la frecuencia de muestreo. Si está desactivado, ésta será la misma que la frecuencia de muestreo de la canción seleccionada actualmente.

Bit

Modifica el número de bits de información. Si está desactivado, el número de bits de información no cambia. Si selecciona un número de bits muy bajo, es posible que se oiga un ruido intenso incluso cuando no haya sonido, según el origen de la entrada. En estos casos, aumente el valor umbral del reductor de ruido.

Post Filter

Este filtro disminuye la distorsión digital producida por la baja fidelidad. Si lo desactiva podrá crear un sonido de muy baja fidelidad.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de baja fidelidad.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo.

Realtime Modify Filter

Seleccione el tipo de filtro.

Off:

No se utilizará el filtro de modificación a tiempo real.

LPF:

Funcionará el filtro pasa bajos.

BPF:

Funcionará el filtro pasa banda.

HPF:

Funcionará el filtro pasa altos.

Cut Off

Ajuste la frecuencia de corte.

Resonance

Ajuste la resonancia.

Gain

Ajuste el volumen del sonido al cual ha aplicado el filtro de modificación en tiempo real.

Noise Suppressor

Este efecto reduce el ruido y el murmullo. El efecto suprime el ruido junto con la envolvente del sonido (la forma en la cual el sonido cae sobre el tiempo), por lo que tiene muy poca incidencia sobre el sonido de la guitarra y no daña el carácter natural del sonido.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto del reductor de ruido.

Detector in

Este parámetro es para "19. Stereo Multi". Selecciona el origen de la entrada que controlará el reductor de ruido.

L:

Controlado por el origen de la entrada del canal L.

R:

Controlado por el origen de la entrada del canal R.

Link:

Será controlado por el origen de la entrada cuyo nivel sea más alto.

Threshold

Ajuste este parámetro según el volumen del ruido. Si el nivel de ruido es alto, deberá utilizar un ajuste más alto. Si el nivel de ruido es bajo, deberá utilizar un ajuste más bajo. Ajuste este valor hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.

* *Los ajustes altos del parámetro Threshold pueden provocar que no se oiga el sonido al tocar los instrumentos a un volumen bajo.*

Release

Ajusta el tiempo desde que el reductor de ruido empieza a funcionar hasta que el volumen llega a "0".

Overdrive

Permite simular la distorsión del amplificador de lámparas de un altavoz giratorio (Saturación).

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva la saturación.

Gain

Este parámetro ajusta el nivel de entrada para Overdrive. Los valores más altos provocan una mayor distorsión.

* *Si ajusta este parámetro en "0" no se envía ningún sonido.*

Drive

Este parámetro ajusta la distorsión.

Level

Este parámetro ajusta el nivel de salida para Overdrive.

Phaser

El efecto de phaser proporciona al sonido unas características parecidas a las de un remolino, añadiendo partes desfasadas al sonido directo.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de phaser.

Effect Type

Selecciona uno de los efectos a utilizar de entre los siguientes:

Flanger:

El efecto funcionará como un flanger.

Chorus:

El efecto funcionará como un chorus.

Phaser:

El efecto funcionará como un phaser.

PS:

El efecto funcionará como un desafinador.

Type

Este parámetro es para "16. Stereo Phaser." Selecciona el número de pasos que utilizará el efecto de phaser.

4stage:

Se trata de un efecto de cuatro fases. Obtendrá un efecto de phaser ligero.

6stage:

Se trata de un efecto de seis fases.

8stage:

Se trata de un efecto de ocho fases. Éste es el efecto de phaser más popular.

10stage:

Se trata de un efecto de diez fases.

12stage:

Se trata de un efecto de doce fases. Obtendrá un efecto de phaser profundo.

Rate

Ajusta la frecuencia del efecto Phaser.

Depth

Determina la profundidad del efecto Phaser.

Manual

Ajusta la frecuencia central del efecto phaser.

Resonance

Determina la resonancia (feedback). Si aumenta el volumen realzará el efecto, creando un sonido más inusual. Si introduce un valor negativo creará una resonancia con una fase invertida.

Separation

Ajusta la difusión. La difusión aumenta a medida que lo hace el valor.

Step

Puede utilizar este ajuste para que el sonido cambie de forma gradual. Si aumenta el valor el cambio será más preciso. Si este valor está desactivado, el cambio gradual no tendrá ningún efecto.

Pitch Shifter

Este efector cambia la afinación del sonido original (arriba o abajo) dentro de una gama de dos octavas.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de desafinador.

Effect Type

Selecciona uno de los siguientes efectos a utilizar.

Flanger:

El efecto funcionará como un flanger.

Chorus:

El efecto funcionará como un chorus.

Phaser:

El efecto funcionará como un phaser.

PS:

El efecto funcionará como un desafinador.

Mode

Este parámetro selecciona el modo del Pitch Shifter.

Fast, Medium, Slow:

Podrá introducir un acorde con un desafinador normal. La respuesta es más lenta en el orden de Fast, Medium y Slow, pero la modulación se atenúa en el mismo orden.

INV1:

Proporciona un sonido inverso. La respuesta es rápida; el tiempo de inversión es corto.

INV2:

Proporciona un sonido inverso. La respuesta es lenta; el tiempo de inversión es largo.

Pitch

Ajusta la transposición (el cambio de la afinación) en incrementos de semitonos.

Fine

Realiza ajustes precisos de la transposición.

* *La cantidad del cambio en Fine "100" es equivalente a Pitch "1".*

Pre Delay

Ajusta el tiempo entre el sonido directo y hasta que se escuchan los sonidos desafinados. En condiciones normales podrá dejar este ajuste en "0ms".

Feedback Delay

Este parámetro es para "5. Stereo Pitch Shifter Delay." Le permite ajustar el tiempo de retardo para el sonido de feedback.

Feedback Level

Ajusta el feedback para el sonido desafinado. Si cambia el feedback también cambiará el número de repeticiones del sonido desafinado.

D:E Balance

Ajusta el equilibrio del volumen de los sonidos directo y de efecto.

Level

Este parámetro ajusta el nivel del volumen.

Smooth

Si está activado, el cambio del tiempo de retardo será suave.

Preamp

Utilice el preamplificador para ajustar la distorsión y el color del tono de la guitarra.

* *Si los graves, medios y agudos están ajustados en "0" es posible que no se oiga el sonido, según los ajustes de Type.*

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto.

Effect Type

Selecciona Preamp o Acoustic Guitar Simulator.

PREAMP:

El efecto funcionará como un preamplificador.

AC SIM:

El efecto funcionará como un simulador de guitarra acústica.

Amp Type

Ajusta el tipo de preamplificador de la guitarra. Las características de distorsión y tono de cada amplificador son las siguientes:

JC-120:

El sonido de la "JC-120" de Roland (Jazz Chorus 120), una de las favoritas de los músicos profesionales.

Clean:

El sonido de un amplificador de lámparas convencional.

Crunch:

Permite obtener un efecto de crujido, que crea una distorsión natural.

Match:

Una simulación del último amplificador de lámparas utilizado en estilos como blues y rock.

Voxy:

Permite obtener el sonido Liverpool de los 60.

Blues:

Un sonido metálico con unos tonos medios ricos en matices, ideal para Blues.

BG LEAD:

El sonido de un amplificador de lámparas típico de finales de los 70 y principios de los 80, caracterizado por una gama de medios distintiva.

NS(1, 2, 1+2):

El sonido de un gran amplificador de lámparas, imprescindible en el rock duro británico de los 70, y que actualmente utilizan muchos guitarristas de rock duro.

- 1: Sonido agudo creado con la entrada I del amplificador de guitarra.
- 2: Sonido neutro creado con la entrada II del amplificador de guitarra.
- 1+2: Sonido resultante de conectar las entradas I y II del amplificador de guitarra en paralelo, con un gama grave más potente que con I.

Sldn:

Sonido de amplificador de lámparas con una distorsión versátil, que podrá utilizar en muchos estilos.

Metal:

El sonido de un gran amplificador de lámparas, adecuado para heavy metal.

Metal D:

Un poderoso sonido metálico, de gain alto.

Volume

Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.

Bass

Ajusta el tono para la gama de frecuencias bajas.

Middle

Ajusta el tono para la gama de frecuencias medias.

* *Si ha seleccionado el tipo "Match" o "Voxy", el control de frecuencias medias no tendrá ningún efecto.*

Treble

Ajusta el tono para la gama de frecuencias altas.

Presence

Ajusta el tono para la gama de frecuencias ultra altas.

* *Si ha seleccionado el tipo "Match" o "Voxy", la presencia cortará la gama de frecuencias altas (el valor pasará de "0" a "-100").*

Master

Ajusta el volumen de todo el preamplificador.

Bright

Activa/desactiva el ajuste de brillo.

Off:

No se utilizará brillo.

On:

El brillo se activa para crear un tono más claro y nítido.

* *Es posible que este ajuste no se visualice, según el ajuste "Type" utilizado.*

Gain

Ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará de forma gradual para los ajustes "Low", "Middle" y "High".

* *El sonido de cada tipo se crea partiendo de la base de que Gain está ajustado en "Middle", por lo que en condiciones normales éste deberá ser el ajuste.*

Reverb

La reverberación es el efecto causado por las ondas de sonido al caer en un espacio acústico, o bien la simulación digital de este fenómeno. Esta caída se produce porque las ondas de sonido rebotan en paredes, techos, objetos, etc., de una forma muy compleja. Estas reflexiones, unidas a la absorción provocada por los distintos objetos, disipan la energía acústica pasado un cierto período de tiempo (llamado tiempo de caída). El oído percibe este fenómeno como un remolino continuo de sonido.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva la reverberación.

Reverb Type

Selecciona el Reverb Type. Se ofrecen varias simulaciones de espacio distintas.

* *Los tipos disponibles dependerán del algoritmo utilizado.*

Room:

Simula la reverberación en una habitación pequeña.

Hall:

Simula la reverberación en una sala de conciertos.

Room1:

Simula la reverberación en una habitación pequeña, con unas reverberaciones vivas.

Room2:

Simula la reverberación en una habitación pequeña, con unas reverberaciones cálidas.

Hall1:

Simula la reverberación en una sala de conciertos, con unas reverberaciones claras y amplias.

Hall2:

Simula la reverberación en una sala de conciertos, con unas reverberaciones cálidas.

Plate:

Simula la reverberación de placa (una unidad de reverberación que utiliza la vibración de una placa metálica). Proporciona un sonido metálico con una gama superior distinta.

Room Size

Este parámetro ajusta el tamaño de la habitación simulada.

Reverb Time

Este parámetro ajusta la duración (tiempo) de la reverberación.

D:E Balance

Ajusta el equilibrio del volumen de los sonidos directo y de efecto.

Level

Este parámetro ajusta el nivel del volumen.

Pre Delay

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre el sonido directo y el inicio del sonido de reverberación.

Density

Ajusta la densidad del sonido (Early Reflections) que llega al oyente después de rebotar en las paredes una o más veces.

ER (Early Reflection) Level

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido reflejado inicialmente.

Release Density

Este parámetro ajusta la densidad del sonido que llega al oyente después de varias reflexiones continuas

Low Damp Gain

Este parámetro ajusta la cantidad de <<<amortiguación para Low Damp. Si lo ajusta en "0" no se <<<amortiguarán las frecuencias bajas.

Low Damp Freq

Este parámetro ajusta la frecuencia a partir de la cual se amortiguarán las frecuencias bajas. Se amortiguará el sonido de reverberación situado en la banda por debajo de esta frecuencia.

High Damp Gain

Este parámetro ajusta la <<<amortiguación para High Damp. Si lo ajusta en "0" no se <<<amortiguarán las frecuencias altas.

High Damp Freq

Este parámetro ajusta la frecuencia estándar a partir de la cual se amortiguarán las frecuencias altas. Se amortiguará el sonido de reverberación situado en la banda por encima de esta frecuencia.

Low Cut Filter

Este parámetro ajusta la frecuencia a partir de la cual se empezará a aplicar un filtro <<<highpass. El efecto se aplicará al sonido de reverberación.

High Cut Filter

Este parámetro ajusta la frecuencia a partir de la cual se empezará a aplicar un filtro <<<lowpass. El efecto se aplicará al sonido de reverberación.

Gate

GATE On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de compuerta.

Threshold

Este parámetro ajusta el nivel estándar para controlar la apertura y el cierre de la compuerta.

Attack Time

Este parámetro ajusta el tiempo entre el sonido directo que sobrepase el nivel de <<<umbral y la apertura (cierre) de la compuerta.

Hold Time

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo transcurrido entre la apertura de la compuerta y su cierre total.

Release Time

Este parámetro ajusta el tiempo transcurrido desde que finaliza el tiempo de mantenimiento hasta que el sonido queda completamente enmudecido.

Ring Modulator

Este ajuste crea un sonido similar al de una campana, modulando en anillo el sonido de la guitarra con la señal del oscilador interno. El sonido no será musical y carecerá de afinaciones distintivas.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto del modulador en anillo.

Frequency

Ajusta la frecuencia del oscilador interno.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de efecto.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo

Rotary

Este parámetro simula un antiguo altavoz giratorio, que añadía ondulaciones al sonido girando el altavoz durante la reproducción.

Un altavoz giratorio auténtico tiene un conmutador para seleccionar un giro lento o rápido. También puede girar la trompeta (altavoz de gama alta) y el rotor (altavoz de gama baja) por separado. El ROTARY Effector dispone de parámetros que podrá utilizar para crear de nuevo estos sutiles efectos.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de giro.

Speed Select

Este parámetro cambia la velocidad de giro del altavoz (Slow o Fast).

Horn (Fast)

Este parámetro ajusta la velocidad de giro para la trompeta cuando está ajustado en "Fast".

Rotor (Fast)

Este parámetro ajusta la velocidad de giro para el rotor cuando está ajustado en "Fast".

Horn (Slow)

Este parámetro ajusta la velocidad de giro para la trompeta cuando está ajustado en "Slow".

Rotor (Slow)

Este parámetro ajusta la velocidad de giro para el rotor cuando está ajustado en "Slow".

Rise Time ; Horn

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la velocidad de giro de la trompeta al pasar de "Slow" a "Fast".

Rise Time ; Rotor

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la velocidad de giro del rotor al pasar de "Slow" a "Fast".

Fall Time ; Horn

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la velocidad de giro de la trompeta al pasar de "Fast" a "Slow".

Fall Time ; Rotor

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda en cambiar la velocidad de giro del rotor al pasar de "Fast" a "Slow".

R:H Mix Balance

Este parámetro ajusta el equilibrio del volumen entre la trompeta y el rotor.

Mic Setting Mode

Este parámetro cambia la posición del micrófono utilizado para grabar el sonido del altavoz giratorio.

OfMic(Off Mic):

Este ajuste simula el sonido grabado por un micrófono situado a cierta distancia del altavoz giratorio. El sonido presenta pocas ondulaciones. Este ajuste resulta adecuado para instrumentos tales como un órgano de jazz.

OnMic(On Mic):

Este ajuste simula el sonido grabado por un micrófono situado cerca del altavoz giratorio. El sonido presenta muchas ondulaciones. Este ajuste resulta adecuado para instrumentos tales como un órgano de rock.

Horn Depth

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto Doppler para la trompeta.

Rotor Depth

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto Doppler para el rotor.

Horn Tremolo

Este parámetro ajusta el cambio de volumen para la trompeta.

Rotor Tremolo

Este parámetro ajusta el cambio de volumen para el rotor.

Diffusion

Este parámetro ajusta el "grosor" del sonido.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de efecto.

RSS (2ch)

RSS (Roland Sound Space) es un efector que crea un campo de sonido tridimensional. RSS le permite orientar la imagen del sonido encima, debajo, delante, detrás, o a un lado u otro del oyente.

* *Para aprovechar al máximo los efectos que puede conseguir con el RSS, lea "Antes de utilizar el RSS" (página 163).*

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto RSS(2ch).

Azimuth

Este parámetro desplaza el sonido en sentido horizontal a lo largo del perímetro de una esfera imaginaria. Puede ajustar este parámetro dentro de un rango de unos 180 grados a izquierda o derecha, teniendo en cuenta que el ajuste estándar ("0") indica una posición directamente delante del oyente.

Elevation

Este parámetro desplaza el sonido en sentido vertical a lo largo del perímetro de una esfera imaginaria. El ajuste representa el número de grados contados desde delante del oyente (0).

RSS (Panner)

RSS (Panner) puede conseguir que el sonido parezca girar alrededor del oyente.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto RSS (Panner).

Speed

Este parámetro ajusta la velocidad a la que se desplaza la posición del sonido.

Direction

Este parámetro selecciona la dirección de giro del sonido.

CW (Clockwise):

Gira el sonido en sentido horario.

CCW (Counterclockwise):

Gira el sonido en sentido antihorario.

Space Chorus

Este efecto de chorus simula el sonido del famoso SDD-320 Dimension D de Roland

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto Space Chorus.

Input

Este parámetro cambia entre señales de entrada estéreo y monoaurales.

Mono:

Produce un <<<space chorus para la entrada mono, con los canales izquierdo y derecho mezclados.

Stereo (Stereo):

Produce un <<<space chorus para la entrada estéreo, aplicando Space Chorus por separado a los canales izquierdo y derecho.

Mode

Este parámetro le permite seleccionar la forma de cambio del chorus.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de efecto.

Direct On/Off

Activa y desactiva el sonido directo (envío/no envío).

Speaker Simulator

Simula las características de varios tipos de altavoces. Si ha conectado la salida del VS-840 a un mezclador, etc., puede utilizar este parámetro para crear el sonido de su sistema de altavoces favorito.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de altavoz.

Sp Type

Selecciona el tipo de altavoz que desea simular.

SP Simulator Type	Cabinet	Speaker Unit	Microphone Setting	Comments
Small	Small open-back enclosure	10 inch	On Mic	
Middle	Open-back enclosure	12 inch	On Mic	
JC-120	Open-back enclosure	12 ich (two units)	On Mic	JC-120 Simulation
TWIN	Open-back enclosure	12 ich (two units)	On Mic	A setting suitable for Clean
twin	Open-back enclosure	12 ich (two units)	Off Mic	A setting suitable for Clean
MATCH	Open-back enclosure	12 ich (two units)	On Mic	A setting suitable for Match
match	Open-back enclosure	12 ich (two units)	Off Mic	A setting suitable for Match
VOXY	Open-back enclosure	12 ich (two units)	On Mic	A setting suitable for Voxy
voxy	Open-back enclosure	12 ich (two units)	Off Mic	A setting suitable for Voxy
BG STK	Large Sealed enclosure	12 ich (two units)	OnMic	A setting suitable for BG Lead
bg stk	Large sealed enclosure	12 ich (two units)	Off Mic	A setting suitable for BG Lead
MS STK	Large sealed enclosure	12 inch (four units)	On Mic	A setting suitable for MS
ms stk	Large sealed enclosure	12 inch (four units)	Off Mic	A setting suitable for MS
METAL	Large dual stack	12 inch (four units)	Off Mic	

* “On Mic” simula el sonido producido al utilizar un micrófono dinámico, y “Off Mic” simula el sonido producido al utilizar un micrófono condensador.

A continuación detallamos algunas correspondencias entre los ajustes de preamplificador y de simulador de altavoz.

[PREAMP] Type	[SP Simulator] Type
JC-120	JC-120
Clean	TWIN, twin, Middle
Crunch	TWIN, twin, Middle
Match	MATCH, match
Voxy	VOXY, voxy
Blues	Middle, MATCH, match
BG Lead	BG STK, bg stk, Middle
MS(1)	MS STK, ms stk, METAL
MS(2)	MS STK, ms stk, METAL
MS(1+2)	MS STK, ms stk, METAL
Sldn	MS STK, ms stk, METAL
Metal	MS STK, ms stk, METAL
Metal D	MS STK, ms stk, METAL

Mic Setting

Simula la posición del micrófono. Si selecciona “Center” representa que el micrófono está colocado en el centro del cono del altavoz. “1 to 10 cm” significa que ha desplazado el micrófono de la anterior posición central.

Mic Level

Ajusta el volumen del micrófono.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo

Tremolo / Pan

El tremolo es un efecto que crea un cambio cíclico en el volumen. La panoramización desplaza la posición estéreo cíclicamente a izquierda y derecha (si utiliza una salida estéreo).

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de tremolo/panoramización.

Mode

Selecciona tremolo o panoramización, así como la forma de onda que utilizará el efecto.

Tremolo :

El volumen cambiará cíclicamente, produciéndose un cambio suave.

Tremolo :

El volumen cambiará cíclicamente, produciéndose un cambio brusco.

Pan :

El sonido se desplazará cíclicamente a izquierda y derecha, produciéndose un cambio suave.

Pan :

El sonido se desplazará cíclicamente a izquierda y derecha, produciéndose un cambio brusco.

Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

Balance

Ajusta la posición estéreo del sonido.

Vocoder

El vocoder crea unos efectos de “instrumento parlante”. Al utilizar el vocoder, introduzca un sonido instrumental en el canal A, y un sonido vocal en el canal B. El sonido instrumental se divide en diez bandas de frecuencia, y se procesa de acuerdo con las características de la frecuencia del sonido vocal.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto de vocoder.

Sens

Ajuste la sensibilidad de entrada del micrófono.

Voice Character1 to 10

Ajuste el volumen de cada banda de frecuencia. Este ajuste determina el tono del <<<vocoder.

Mic HPF

Si utiliza un mezclador para el micrófono, este ajuste determina la frecuencia a partir de la cual las características de audio del micrófono resultarán afectadas por el filtro pasa altos (HPF). Si introduce valores muy altos en este ajuste solamente podrá mezclar las consonantes. Si lo ajusta en Thru no se aplicará el HPF.

Mic Mix

Ajuste la cantidad de características de audio del micrófono (entrada del canal B) a las que haya aplicado Mic HPF que se añadirán a la salida del vocoder.

NS Threshold

Ajuste el nivel a partir del cual empezará a funcionar el reductor de ruido aplicado a la entrada instrumental (canal de entrada A).

Vocoder Level

Ajusta el volumen del sonido del vocoder.

Wah

El wah es un efecto que cambia la respuesta de la frecuencia de un filtro, produciendo un cambio tonal característico. T-wah utiliza el volumen del sonido de entrada para controlar el filtro. Auto-wah modula el filtro de forma cíclica.

Effect On/Off

Este parámetro activa y desactiva el efecto wah.

Effect Type

Selecciona Equalizer o Wah.

EQ:

El efecto funcionará como un ecualizador.

WAH:

El efecto funcionará como un wah.

WAH Type

T[UP]:

Se trata de un wah en el que la entrada provocará que el filtro se desplace a una frecuencia superior.

T[DOWN]:

Se trata de un wah en el que la entrada provocará que el filtro se desplace a una frecuencia inferior.

A[UP], A[DOWN]:

Se trata de un wah en el que el filtro cambiará de forma cíclica.

<Si selecciona "T[UP]" o "T[DOWN]">

Sens

Ajusta la sensibilidad con la cual resultará afectado el filtro. Los ajustes muy altos producirán una mayor respuesta, mientras que si el ajuste es "0" obtendrá un wah fijo.

Frequency

Ajusta la frecuencia central del efecto Wah.

Peak

Ajusta la forma en la que el efecto wah se aplicará al área situada alrededor de la frecuencia central. Los valores bajos producirán un efecto wah en una amplia área alrededor de la frecuencia central. Los valores altos producirán un efecto wah en un área restringida alrededor de la frecuencia central.

** Si el valor es "50" obtendrá un sonido wah estándar.*

Level

Ajusta el volumen.

<Si selecciona "A[UP]" o "A[DOWN]">

Frequency

Ajusta la frecuencia central del efecto Wah.

Rate

Ajusta la frecuencia del wah automático.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto wah automático.

Peak

Ajusta la forma en la que el efecto wah se aplicará al área situada alrededor de la frecuencia central. Los valores bajos producirán un efecto wah en una amplia área alrededor de la frecuencia central. Los valores altos producirán un efecto wah en un área restringida alrededor de la frecuencia central.

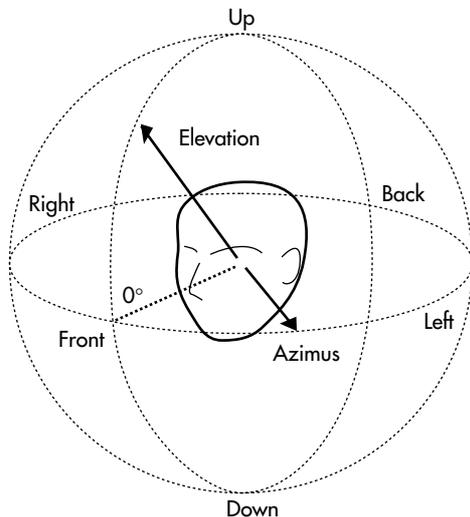
** Si el valor es "50" obtendrá un sonido wah estándar.*

Level

Ajusta el volumen.

Antes de utilizar el RSS

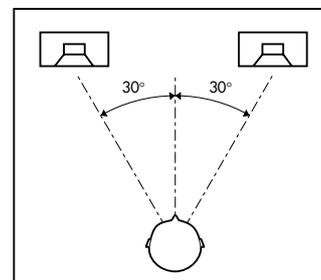
* En los algoritmos *Delay RSS* y *Chorus RSS* la posición en el espacio es fija, por lo que no podrá ajustar *Azimuth* y *Elevation*.



<Precauciones al utilizar RSS>

RSS (Roland Sound Space) es un efecto que controla la posición tridimensional del sonido. Para una máxima efectividad del RSS, tenga en cuenta los puntos siguientes.

- Colóquese en una habitación insonorizada.
- Obtendrá mejores resultados si utiliza altavoces de una vía. No obstante, también puede utilizar altavoces multivías coaxiales o coaxiales virtuales.
- Los altavoces deben estar situados lo más lejos posible de las paredes laterales.
- No separe excesivamente los altavoces izquierdo y derecho.
- El punto ideal para controlar la audición es el que mostramos a continuación.



Nota en el embalaje acerca de la utilización de RSS

Algunos de los Patches utilizan RSS. RSS es un efecto que sitúa el origen de un sonido en un espacio tridimensional al reproducirlo en un sistema estéreo convencional. Para obtener el máximo efecto RSS, es importante especificar los detalles del entorno de audición. Si comercializa una canción que utiliza el Patch RSS, recomendamos que coloque la siguiente nota en el embalaje.

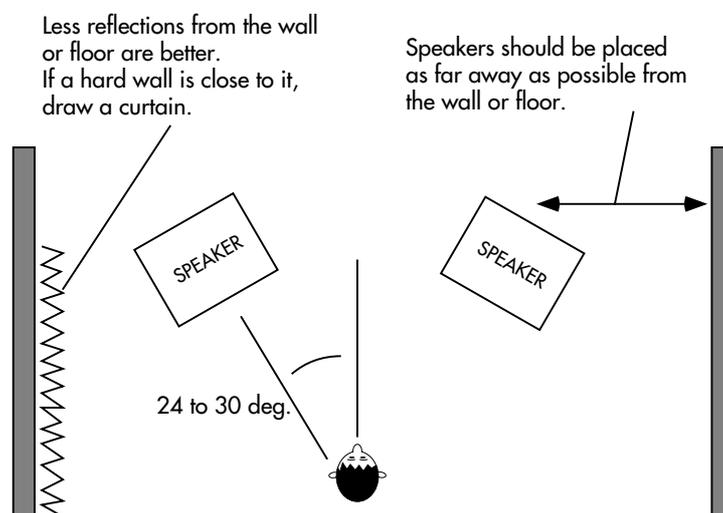


Roland Sound Space

For Stereo Speakers

This sound is made to be played specifically through speakers.

The proper effect cannot be obtained if listened to through headphones.



Less reflections from the wall or floor are better. If a hard wall is close to it, draw a curtain.

Speakers should be placed as far away as possible from the wall or floor.

Solucionar problemas

Si el VS-840 no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes puntos antes de considerar un posible funcionamiento anómalo. Si con esto no soluciona el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico de Roland.

Problemas con el sonido

No se emite ningún sonido

- El VS-840 y los aparatos a él conectados no están activados.
- Los cables de audio no están conectados correctamente.
- Los cables de audio están dañados.
- El volumen del mezclador o del amplificador es demasiado bajo.
- El deslizador Master del VS-840 es demasiado bajo.
- Las frases cortas (inferiores a 1 segundo) no pueden reproducirse.
- No ha especificado correctamente el origen de la salida del jack PHONES o de los jacks MASTER OUT. Consulte la sección “Cambiar el origen de la señal enviada desde el jack PHONES” (página 98).
- Los ajustes de Monitor Select son incorrectos. Consulte la sección “Cambiar la salida de monitorización” (página 32).

Un canal específico no emite ningún sonido

- El nivel de volumen del canal es demasiado bajo. Si cambia la escena, etc., es posible que los niveles de volumen no coincidan con la posición de los deslizadores. En este caso, desplace los deslizadores arriba y abajo hasta que coincidan con los ajustes.
- El estado de la pista es MUTE (el indicador TRACK STATUS está apagado).
- Está utilizando la función Solo (página 96). No podrá monitorizar los canales enmudecidos antes de utilizar la función Solo, incluso si pulsa [SELECT].
- Ha ajustado la entrada de canal en MUTE (el indicador SELECT está apagado).

No es posible grabar

- El estado de la pista del destino de la grabación no está ajustado en REC (el indicador TRACK STATUS parpadea en rojo).
- El disco no tiene suficiente capacidad.
- No ha seleccionado el bus de grabación correcto.

No es posible grabar digitalmente

- La frecuencia de muestreo de la canción del VS-840 es diferente a la del aparato de audio digital. El ajuste de la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital debe coincidir con el ajuste de la canción. Si no pudiera cambiar la frecuencia de muestreo del aparato de audio, deberá crear una nueva canción con esta frecuencia de muestreo.
- La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado). Pulse [VARI PITCH] para desactivar el indicador del botón.
- El formato de la señal digital es distinto. Es posible que algunos aparatos de audio digital utilicen un formato de señal digital especial. Utilice un aparato de audio compatible con S/P DIF.

El sonido grabado presenta ruido y distorsiones

- Los ajustes de la sensibilidad de entrada no son los más adecuados. Si estos ajustes son demasiado altos, el sonido grabado estará distorsionado. Si son demasiado bajos, el ruido ocultará el sonido grabado. Ajuste el mando INPUT SENS para que los <<<level meters se desplacen a una posición lo más alta posible sin que el indicador PEAK se ilumine.
- Está utilizando el ecualizador. Es posible que algunos ajustes del ecualizador distorsionen el sonido, incluso si el indicador PEAK no se ilumina. Reajuste el ecualizador.
- Si al combinar pistas se ha producido ruido o distorsión, los niveles de salida de la pista son demasiado altos.
- Ha conectado un micrófono directamente al VS-840. El VS-840 está diseñado con un gran margen de <<<headroom. Los jacks INPUT-1 a 4 tienen una impedancia baja (10k-ohm), por lo que es posible que el nivel de grabación sea igualmente bajo, según las características del micrófono utilizado. Antes de conectar el micrófono al VS-840, pase la señal del micrófono por un preamplificador para convertirla a nivel de línea y grabarla.

La afinación de reproducción es incorrecta

- La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado). Pulse [VARI PITCH] para desactivar el indicador del botón.

Problemas con la unidad de disco

No puede extraerse el disco

- La alimentación está desactivada. No podrá extraer el disco hasta que desactive la alimentación.

Problemas de sincronización (no sincroniza)

Si utiliza MTC para sincronizar el VS-840 y un secuenciador MIDI, el VS-840 debe ser el maestro.

- El cable MIDI no está correctamente conectado.
- El cable MIDI está dañado.
- El generador de sincronización no está ajustado al método de sincronización adecuado (MTC, MIDI Clock, Sync Track) (página 106)
- Si utiliza MTC, los dos aparatos no están ajustados al mismo tipo de MTC (página 106).
- Si utiliza la pista de sincronización, la información del reloj MIDI no se ha grabado en la pista de sincronización.
- Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.
- El secuenciador MIDI no está listo para reproducir.

Otros problemas

Cuando se activa la alimentación, la información anterior no se ha grabado correctamente.

Es probable que desactivara la alimentación del VS-840 sin realizar el proceso de apagado. No podrá recuperar los datos perdidos.

La información del disco está dañada

Las siguientes situaciones pueden provocar daños en la información del disco. Reinicialice el disco (realice un formateo físico) (página 25).

- Ha desactivado la alimentación durante el funcionamiento de la unidad de disco.
- La unidad de disco ha recibido un fuerte golpe.

Mensajes de error

Si se produce un error durante el funcionamiento, o bien si el aparato no ha podido procesar correctamente una operación, aparecerá un mensaje de error. Consulte el mensaje de error visualizado y realice la acción correspondiente.

Disk Memory Full

Situación: Insuficiente espacio libre en el disco.

Acción: Borre la información innecesaria.

Situación: Ha superado el número máximo de canciones que puede grabar en el disco (200).

Acción: Borre las canciones innecesarias.

Disk Write Error

Situación: Se ha producido un error al escribir información en el disco.

Acción: Debe inicializar el disco. Igualmente, perderá la información de la canción que estaba intentando grabar.

Drive Busy

Situación: Si aparece este mensaje después de utilizar el disco con el VS-840, la información del disco se ha fragmentado y ha provocado retardos en la lectura y escritura de la información.

Acción 1: Reduzca el número de pistas que se reproducen simultáneamente. Combine pistas o bien borre o corte información de las pistas que no necesite reproducir e intente reproducir de nuevo.

Acción 2: Reduzca el número de pistas que se graban simultáneamente.

Acción 3: Cree la canción de nuevo, teniendo en cuenta las limitaciones de la grabación y reproducción simultánea de pistas. Alternativamente, cree la canción de nuevo con una frecuencia de muestreo o modo de grabación más bajos.

	Pistas para la grabación simultánea	Pistas para la reproducción simultánea
Multitrack 1 (MT1)	2 [4]	6
Multitrack 2 (MT2)	2 [6]	8
Live 1 (LV1)	3 [5]	8

El número entre corchetes [] indica el número de pistas de reproducción durante la grabación.

* En casos de condiciones no favorables de acceso al disco, como al editar pistas o grabar por pinchado para conectar frases de varios segundos, puede aparecer la pantalla "Drive Busy", incluso si cumple los anteriores límites acerca de la grabación y reproducción.

Event Mem Full

Situación: El VS-840 ha utilizado todos los eventos que puede gestionar una canción.

Acción: Borre la información de mezcla automática que no sea necesaria. También puede ejecutar Song Optimize.

MarkerMemory Full

Situación: El VS-840 ha utilizado toda la memoria de marcas (1000 marcas) que puede gestionar una canción.

Acción: Borre las marcas que no sean necesarias.

Medium Error

Situación: Se ha producido un problema en el disco.

Acción: El VS-840 no puede utilizar este disco.

Routing Memory Full

Situación: Ha utilizado todas las memorias disponibles en la función "User Routing" de Easy Routing.

Acción: Borre las memorias User Routing que no sean necesarias.

SONG Protected

Reason: La operación no puede ejecutarse porque ha activado Song Protect.

Acción: Desactive Song Protect (página 26). Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción seleccionada, repita el procedimiento y pulse [NO] cuando aparezca el mensaje "STORE Current?".

Write Protected

Situación: El disco está protegido.

Acción: Extraiga el disco y utilice el aparato que utilizaba el disco para desactivar el ajuste de protección. Alternativamente, utilice el VS-840 para formatear el disco físicamente.

Can't Write Now

Situación: Ha escrito un patch en la memoria interna durante la reproducción.

Acción: Detenga la reproducción y, a continuación, ejecute de nuevo el procedimiento de escritura.

Combinaciones de teclas especiales

A continuación listamos las funciones que puede realizar pulsando distintos botones, o bien utilizando el dial TIME/VALUE junto con un botón.

Botones de control del transporte

[SHIFT]+[STORE(ZERO)]	Guarda en disco la información de la canción.
[SHIFT]+[SONG TOP(REW)]	Se desplaza al momento de grabación del primer sonido de la canción.
[SHIFT]+[SONG END(FF)]	Se desplaza al momento de grabación del último sonido de la canción.
[SHIFT]+[SHUT/EJECT(STOP)]	Cierre / Expulsión
[SHIFT]+[RESTART(PLAY)]	Reinicia (después de apagar el equipo).

Botones LOCATOR

[SHIFT]+ botón LOCATOR	Registra un punto locate de 5 a 8.
[CLEAR]+ botón LOCATOR	Borra el ajuste de un punto locate de 1 a 4.
[SHIFT]+[CLEAR]+ botón LOCATOR	Borra el ajuste de un punto locate de 5 a 8.
[CLEAR]+[TAP(ENTER)]	Borra una marca.
[SHIFT]+[CLEAR]+[TAP]→[YES]	Borra todas las marcas.

Asignar una función a [SHIFT]+ mandos TRACK CUE

Si ha asignado un parámetro a los mandos TRACK CUE, el parámetro asignado aparecerá en una ventana de la pantalla. Para utilizar la función asignada, mantenga pulsado [SHIFT] y gire los mandos TRACK CUE. La función asignada permanecerá activa hasta que desactive la alimentación.

[SHIFT]+ [PAN]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la forma siguiente. PAN/BALANCE de canal PAN/BALANCE de pista
[SHIFT]+ [EFFECT LEVEL]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la forma siguiente. EFFECT SEND LEVEL EFFECT SEND PAN
[SHIFT]+ [AUX LEVEL]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la forma siguiente. AUX SEND LEVEL A AUX SEND LEVEL B * Los canales 1 a 4 tienen dos niveles AUX, A y B. No obstante, los canales 5/6 y 7/8 son pistas estéreo, por lo que solamente tienen un nivel AUX. El canal izquierdo y derecho se ajustarán al mismo nivel.
[SHIFT]+ [EQ]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la forma siguiente. Low Gain/Low Freq/Mid Gain/Mid Freq/Mid Q/Hi Gain/Hi Freq
[SHIFT]+ [EXIT]	Cancela la función asignada a los mandos [SHIFT]+TRACK CUE.

Asignar una página Utility a [SHIFT]+ [UTILITY]

Si pulsa y mantiene pulsadas [SHIFT]+[UTILITY] durante 3 o más segundos en cualquier página Utility, creará un atajo a esta página de pantalla. Por consiguiente, pulsando [SHIFT]+[UTILITY] pasará directamente a esta página Utility. Este atajo permanecerá activo hasta que desactive la alimentación.

Otros

[SHIFT]+[VARI PITCH]	Pasa a la página de ajuste de la afinación.
[DISPLAY] y el dial TIME/VALUE	Pasa a la página de ajuste Display Contrast.
[SHIFT] y el dial TIME/VALUE	Modifica el valor a 10 veces la velocidad normal.
[SHIFT]+[PREVIEW(SCRUB)]	Activa la función Preview (el indicador SCRUB parpadeará).
[TO]+[FROM]	Ejecuta Preview Thru.
[SHIFT]+[MONITOR SEL]	Cambia el origen que se envía a los jacks MON/AUX (REC BUS/AUX).
[SHIFT]+[EFFECT RTN]	Cambia el bus (REC bus AB/CD) conectado al retorno del efecto.
[SHIFT]+[INFORMATION(DISPLAY)]	Cambia la pantalla del lateral izquierdo de la pantalla del modo Play (Song data, V-track data)
[SHIFT]+[V.TRACK(TRACK STATUS)]	Pasa a la página de ajuste V-track.

Lista de parámetros

Parámetros del mezclador

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Nivel del deslizador de canal	-	ajustes actuales del panel	0 a 127
Nivel del deslizador MASTER	-	ajustes actuales del panel	0 a 127
Selección de canal	-	INPUT	INPUT, TRACK, MUTE
Bus de canal	-	AB/CD	Off, AB, CD, AB/CD
Bus de retorno de efecto	EFFECT RTN BUS	Off	Off, AB, CD, AB/CD, AUX, TRACK CUE, AUX/TR CUE
Entrada de canal	INPUT	CH1:IN1, CH2:IN2, CH3:IN3, CH4:IN4, CH5/6:1/2, CH7/8:3/4	IN1-4, 1/2, 3/4
Conmutador del ecualizador	EQ Switch	Off	Off, On
Gain de bajos del ecualizador	EQ Low Gain	0 dB	-12 a +12 dB
Frecuencia baja del ecualizador	EQ Low Freq	300 Hz	40 Hz a 1.5 kHz
Gain de medios del ecualizador	EQ Mid Gain	0 dB	-12 a +12 dB
Frecuencia media del ecualizador	EQ Mid Freq	1.4 kHz	200 Hz a 8 kHz
Q medio del ecualizador	EQ Mid Q	0.5	0.5 a 16
Gain de agudos del ecualizador	EQ Hi Gain	0 dB	-12 a +12 dB
Frecuencia alta del ecualizador	EQ Hi Freq	4 kHz	500 Hz a 18 kHz
Panoramización/balance de canal	PAN	0	L63 a 0 a R63
Nivel de envío de efecto	EFX SEND LV	0	0 a 127
Panoramización/balance de envío de efecto	EFX SEND PAN	0	L63 a 0 a R63
Conmutador de envío de efecto	EFX SEND SW	Pst	Off, Pre, Pst/AUX
Nivel de envío A	AUX SEND L A	0	0 a 127/AUX
Nivel de envío B	AUX SEND L B	0	0 a 127/AUX
Conmutador de envío	AUX SEND SW	Off	Off, Pre, Pst, Pre EQ
Nivel de retorno de efecto	EFX RETURN LEVEL	100	0 a 127
Balance de retorno de efecto	EFX RETURN BALANCE	0	L63 a 0 a R63
Nivel de entrada de pista	-	ajustes actuales del panel	0 a 127
Panoramización/balance de entrada de pista	TRACK CUE PAN	0	L63 a 0 a R63
Selección de monitorización	-	TR CUE+MASTER	TR CUE+MASTER, TRACK CUE, MASTER, REC BUS, AUX

Parámetros del grabador

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Status de pista	-	MUTE	MUTE, PLAY, REC
V-Track	V.TRACK	1	1 a 8

Parámetros de canción

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Frecuencia de muestreo	Sample Rate	44.1 kHz	44.1 kHz, 32.0 kHz
Modo de grabación	Record Mode	MT2	MT1, MT2, LV1, LV2

Parámetros de sistema

Globales

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Asignación al pedal	Foot Switch	Play/Stop	Play/Stop, Record, Tap Marker, Next, Previous, Effect
Deslizadores	FADER Match	Jump	Null, Jump
Mensaje Undo	UNDO Message	On	Off, On
Contraste	LCD Contrast	7	0 a 15
Protección contra la copia digital	D.CpyProtect	Off	Off, On
Salida PHONES	PHONES OUT	MON/AUX	MON/AUX, MASTER
Salida MASTER	MASTER OUT	MASTER	MASTER, TR CUE

Reproducción / Grabación

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Marca	MARKER Stop	Off	Off, On
Longitud de preescucha	PREVIEW Length	1.0 s	1.0 a 10.0 s
Longitud de barrido	SCRUB Length	45 ms	25 a 100 ms
Longitud de fundido	Fade Length	10 ms	2, 10, 20, 30, 40, 50 ms
Variación de la afinación	Vari Pitch	Igual que Sample Rate	24.06 a 47.00 kHz (MT1, MT2), 24.06 a 50.48 kHz (LV1, LV2)
Formato de tiempo desplazamiento	TimeDisp Offset	ABS 00:00:00:00:00	ABS, REL 00:00:00:00:00 a 23:59:59:29:99

* La gama de ajustes para Offset cambia ligeramente según el tipo de MTC (parámetro de sincronización).

Parámetros del metrónomo

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Salida del metrónomo	OUTPUT	Off	Off, MIX BUS, TR CUE BUS, MIX & TR CUE, MIDI
Modo del metrónomo	MODE	Rec Only	Rec Only, Rec&Play
Nivel del metrónomo	LEVEL	50	0 a 127
Canal MIDI	MIDI CH	10	1 a 16(*)
Nota del acento	Acc.Note	C#2	C_0 a G_9(*)
Velocidad del acento	Acc.Velo	100	1 a 127(*)
Nota normal	Nrm.Note	C#2	C_0 a G_9(*)
Velocidad normal	Nrm.Velo	60	1 a 127(*)

* Válido cuando OUTPUT está ajustado a "MIDI".

Parámetros MIDI

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
ID de aparato	Device ID	17	1 a 32
Modo MMC	MMC	MASTER	Off, MASTER, SLAVE

Parámetros de escena

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Modo de escena	Scene Mode	All	All, Keep Fader

Parámetros de sincronización/tempo

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Generador de sincronización	Gen.	Off	Off, MTC, MIDI Clock, Sync TRACK
Tipo de MTC	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Desplazamiento	Offset	00:00:00:00:00	00:00:00:00:00 to 23:59:59:29:99
Número de valor de Tempo	-	1	1 a 50
Compás	-	1	1 a 999
Tiempo	-	4/4	1/1 a 8/1, 1/2 to 8/2, 1/4 to 8/4, 1/8 a 8/8
Tempo	-	120.0	25.0 a 250.0

Parámetros de inicialización de disco

Nombre del parámetro	Pantalla	Valor inicial	Valor
Formato físico	Physical Format	Off	Off, On

MIDI Implementation

Model : VS-840 / VS-840S
DIGITAL STUDIO WORKSTATION

Date : Nov. 6, 1997
Version : 1.00

1. TRANSMITTED DATA AND RECOGNIZED RECEIVE DATA

Channel Voice Message

Note On/Off

Transmit the the message which specified MIDI channel as a Metronome when "OUTPUT" in the METRONOME parameter is "MIDI".

The VS-840 does not recognize the message.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH

n = MIDI Channel No. : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note No. : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity : 01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

System Common Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the VS-840 is running (Playing or Recording) if the SYNC/TEMPO parameter "Gen." is "MTC" in the SYNC/TEMPO parameter. The transmitted time counts are summed to "SMPTE(MTC) Offset Time" as the song top is "00:00:00:00".

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type :
0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data : 0h - FH (0 - 15)

Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxxxyyy	Reserved (000)
	xxx	Frame No.(0-29)
	yyyy	
Seconds Count	xyyyyy	Reserved (00)
	xx	Seconds (0-59)
	yyyyyy	
Minutes Count	xyyyyy	Reserved (00)
	xx	Minutes (0-59)
	yyyyyy	
Hours Count	xyzzzz	Reserved (0)
	x	Time Code type
	yy	
	0 = 24 Frames / Sec	
	1 = 25 Frames / Sec	
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)	
	zzzzz Hours (0-23)	

Song Position Pointer

The current position is transmitted by the Song Position Pointer Message before the VS-840 starts to run and after the locate operation if the SYNC/TEMPO parameter "Gen." is "MIDIclk" or "SyncTr".

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

mm,nn = Song Position Point : 00H 00H - 7FH 7FH

System Realtime Message

Transmitted when "Gen." is "MIDIclk" or "SyncTr" in the SYNC/TEMPO parameter.

Timing Clock

Status
F8H

Start

Status
FAH

Continue

Status
FBH

Stop

Status
FCH

System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH,ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
iiH	ID Number
	7EH Universal Non Realtime Message
	7FH Universal Realtime Message
ddH	Data : 00H - 7FH (0-127)
:	:
eeH	Data
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

The VS-840 can transmit and receive Universal System Exclusive messages.

About Device ID

Exclusive messages are not assigned to any particular MIDI channel. Instead, they have their own special control parameter called device ID. The Roland exclusive messages use device IDs to specify various devices.

The VS-840 sends exclusive messages using the device ID 00H - 1FH, and receives the exclusive messages which device ID is same as its device ID or 7FH.

The value of the device ID is the value set on the MIDI parameter "DeviceID" minus one.

Universal System Exclusive Message

MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
aaH	Command
:	:
bbH	Command
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

(*) see '2. MIDI Machine Control' section

MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,07H,aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID
07H	MMC Response Message
aaH	Response
:	:
bbH	Response
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

(*) see '2. MIDI Machine Control' section

2. MIDI Machine Control

MIDI Machine Control Command Reference

STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 stops immediately.

If the transport switch [STOP] was pressed, the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,02H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 goes into the playback condition.

The VS-840 does not transmit the message.

DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,03H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 goes into the playback condition after the locate operation.

If the transport switch [PLAY] was pressed, the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

FAST FORWARD (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,04H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
04H	FAST FORWARD (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 goes into the Fast Forward condition.

The VS-840 does not transmit the message.

REWIND (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,05H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 goes into the rewind condition. The VS-840 does not transmit the message.

RECORD STROBE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,06H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 goes into the following condition.

1. The VS-840 is in the playback condition. Start Recording the tracks that status are the record standby mode.
2. The VS-840 is in the stop condition. Start Playing back, and Start Recording the track that status are the record standby mode.

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

RECORD EXIT

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,07H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 exits from the record condition. If the transport switch [REC] was pressed while recording, the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,0DH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 resets all communication channels related with MMC. When powered on the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

WRITE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,40H,ccH,ddH,eeH,...,ffH,..	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
40H	WRITE
ccH	Information Bytes follows the command
ddH	The name of the writable Information Field
eeH	Information Field Format
:	:
ffH	Field names and data
:	:
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 writes the data to the specified information field. The VS-840 does not transmit the message.

MASKED WRITE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,41H,04H,ddH,eeH,ffH,ggH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
41H	MASKED WRITE
04H	Number of Bytes follows the command
ddH	The name of the masked type writable Information Field
eeH	Byte number to write in the Bit Map
ffH	Bit location of the bit map byte to change
ggH	New data to write to the specified bit map byte
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 writes the data to the specified bit map byte. The VS-840 does not transmit the message.

LOCATE (MCP)

Format 1 - LOCATE[I/F]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,44H,02H,00H,nnH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE(MCP)
02H	Number of Bytes
00H	"I/F" sub command
nnH	Information Field
	08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 locates the selected time location stored to the specified information field. The VS-840 does not transmit the message.

Format 2 - LOCATE[TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,44H,06H,01H,hrH,mnH,scH,frH,ffH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE(MCP)
06H	Number of Bytes
01H	"TARGET" sub command
hrH, mnH, scH, frH, ffH	Standard Time with Sub Frame
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 locates the specified time location received from the command.

If the efficient Maker of the locate switch is pressed or when moved, the VS-840 transmits as the device ID 7FH.

MOVE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,4CH,02H,ddH,ssH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
4CH	MOVE
02H	Number of Bytes
ddH	Name of the Efficient Destination Information Field (08H,09H,0AH,0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)
ssH	Name of the Efficient Source Information Field (01H)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840 transfers the data on the selected source information field to the destination Information Field, if the name of both information fields is efficient.

The VS-840 does not transmit the message.

The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the VS-840.

The name of the efficient destination Information Field :

- 01H SELECTED TIME CODE
- 08H GP0 / LOCATE POINT
- 09H GP1
- 0AH GP2
- 0BH GP3
- 0CH GP4
- 0DH GP5
- 0EH GP6
- 0FH GP7
- 4FH TRACK RECORD READY

MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field / Response Reference

* Commands Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Write to Information Fields
41H MASKED WRITE	Set Track Status Information Fields
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (Read Locater)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Designated Time)
4CH MOVE	Move between Information fields

* Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

* Valid Information Fields / Response

Information Field	Interpret	Valid Commands
01H SELECTED TIME CODE	Current Time	MOVE(FROM)
08H GP0 / LOCATE POINT	Locater 1	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
09H GP1	Locater 2	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0AH GP2	Locater 3	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0BH GP3	Locater 4	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0CH GP4	Locater 5	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0DH GP5	Locater 6	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0EH GP6	Locater 7	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0FH GP7	Locater 8	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
4FH TRACK RECORD	READY Track Status	MASKED WRITE, WRITE

MIDI Implementation Chart

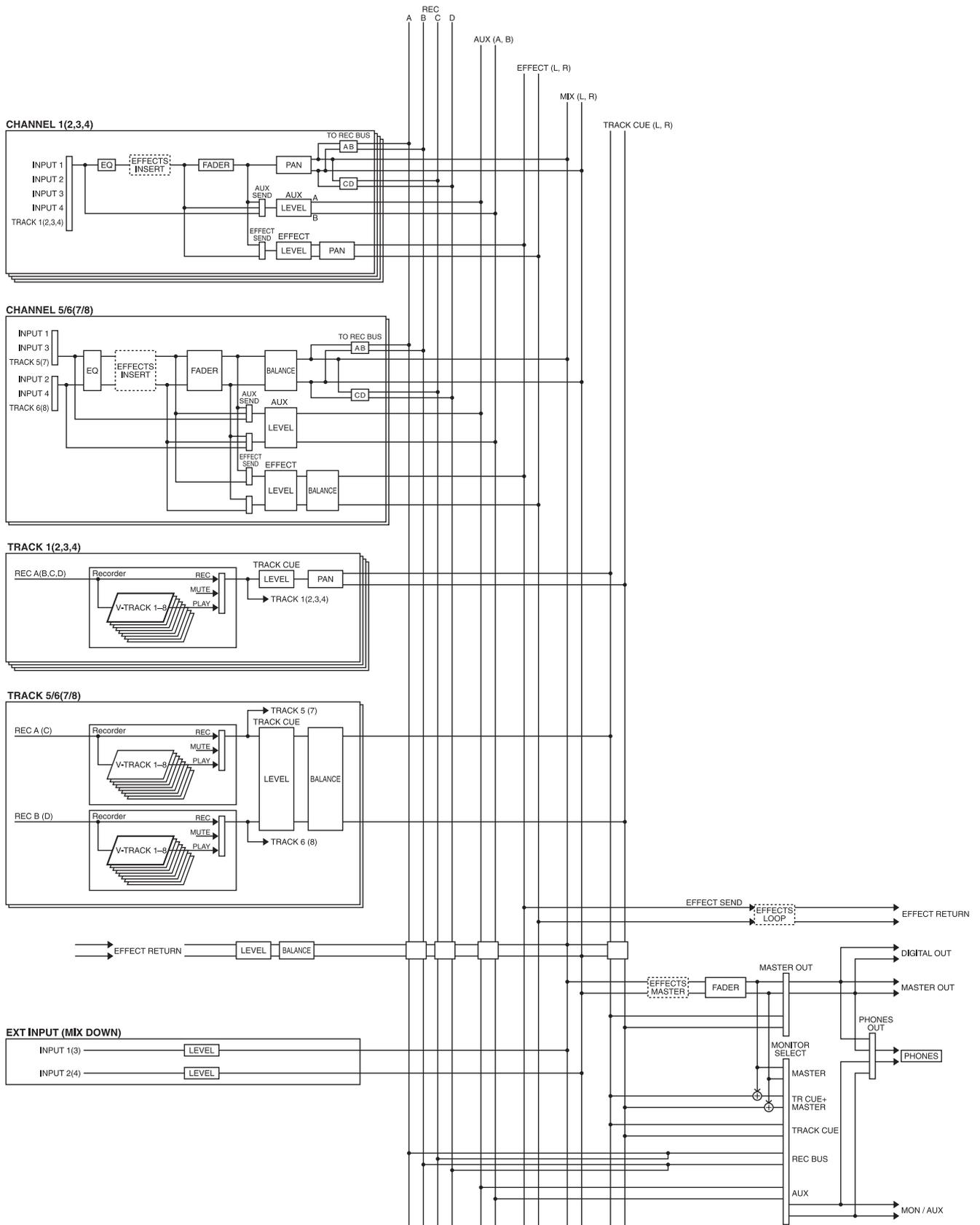
Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16 *1	X *****	
Mode	Default Messages Altered	mode 3 X *****	mode 3 X X	
Note Number :	True Voice	1-127 *1 *****	X	
Velocity	Note ON Note OFF	1-127 *1 X 9n, v=0	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	X	
Program Change :	True #	X *****	X *****	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Quarter Frame: : Song Pos : Song Sel : Tune	O *2 O *3 X X	X X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O *3 O	O *4 O	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes		* 1 MIDI Metronome only * 2 Syn:Gen.=MTC only * 3 Syn:Gen.=MIDIclk or SyncTr * 4 Sync Track of Recording only		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Diagrama de bloque



Asignación de tiempo

Información que describe las medidas, tiempos y tempo de la canción. Si transmite esta información a un secuenciador MIDI, etc., podrá sincronizarlo con un aparato MIDI externo (página 107).

Barrido

Se trata de una técnica de edición en la cual se reproduce repetidamente una sección de audio muy corta al tiempo que desplaza la posición de tiempo actual, similar al resultado de desplazar manualmente una bobina de cinta analógica mientras permanece en contacto con el cabezal reproductor. Se trata de una forma cómoda de “indicar” una posición deseada en la grabación. La afinación y los formatos de reproducción no cambiarán, por lo que podrá indicar con bastante precisión (página 63).

COSM

COSM significa “Composite Object Sound Modeling” (modelado del sonido de objetos compuestos). Se trata de una “tecnología que combina múltiples modelos de sonido para crear sonidos nuevos”, utilizado por primera vez en el VG-8 V-Guitar System de Roland. Por ejemplo, los sonidos creados en el VG-8 son el resultado de una variedad de modelos de sonido (elementos) como el fonocaptor, el cuerpo de la guitarra, el amplificador, el micrófono, el altavoz, etc.

Escena

Ajustes para las secciones de mezclador y efectos, almacenadas en un momento concreto. Incluso después de realizar repetidamente operaciones de mezcla, podrá llamar de nuevo una Escena para recuperar al instante los ajustes del deslizador, de la panoramización, del algoritmo de efecto, etc., que utilizaba al almacenar la Escena (página 33).

MTC

MTC significa “MIDI Time Code” (código de tiempo MIDI). Se trata de un grupo de mensajes que transmiten y reciben los aparatos MIDI para sincronizar su funcionamiento. A diferencia de los mensajes MIDI Clock, el MTC especifica un tiempo absoluto. Si desea utilizar el MTC para sincronizar el funcionamiento de dos aparatos, deberá ajustarlos a la misma frecuencia de cuadro (página 106).

Pista de sincronización

Se trata de una pista separada de la pista de grabación de audio, destinada a la grabación de la información de MIDI Clock. La pista Sync graba los mensajes de MIDI Clock transmitidos desde un secuenciador MIDI, etc. Al transmitir estos mensajes de MIDI Clock de nuevo al secuenciador MIDI permitirá sincronizar incluso una canción que contenga complejos cambios de tempo. En este caso, el VS-840 será el maestro y el secuenciador MIDI el esclavo (página 109).

RSS

RSS significa “Roland Sound System” (sistema de sonido Roland). Se trata de un efecto que permite colocar una fuente de sonido en un espacio tridimensional al reproducirlo en un sistema estéreo convencional. Podrá colocar el sonido no solo delante del oyente, sino también a sus lados, encima, debajo y detrás (página 159).

S/P DIF

S/P DIF significa “Sony/Philips Digital Interface Format” (formato de interface digital Sony/Philips). Se trata de distintas especificaciones para la transmisión y recepción de señales de audio digitales en estéreo entre aparatos de audio digitales. El VS-840 dispone de conectores coaxiales que aceptan S/P DIF (página 61).

Vari-pitch

Al reproducir una canción en el VS-840, esta función permite ajustar la velocidad de reproducción de la canción para que la afinación del aparato coincida con la de aquellos instrumentos cuya afinación no pueda cambiarse fácilmente.

Especificaciones

Estación de trabajo digital VS-840/VS-840S

● Pistas

Pistas: 8 V-Tracks: 64 (8 V-Tracks para cada pista)

* Pueden grabarse hasta 4 pistas simultáneamente, y reproducirse hasta 8.

● Capacidad útil máxima

Disco Zip: 100 MB

● Memoria interna

Canciones: 200 (cada disco)

● Ecualizador

HI, MID, LOW

● Modo de grabación

Multipistas 1 (MT1)

Multipistas 2 (MT2)

Directo 1 (LV1)

Directo 2 (LV2)

● Procesamiento de la señal

Conversión AD: 20 bits, sobremuestreo de 64 veces

Conversión DA: 20 bits, sobremuestreo de 128 veces

Procesamiento interno: 24 bits (sección del mezclador)

● Frecuencia de muestreo

44.1 kHz, 32.0 kHz

● Respuesta de frecuencia

Frecuencia de muestreo

44.1 kHz: 20 Hz a 21.0 kHz (+1/-1.5 dB)

32.0 kHz: 20 Hz a 15.5 kHz (+1/-1.5 dB)

● Distorsión armónica total

0.08 % o inferior (INPUT SENS = -10 dBm, 1 kHz al nivel de salida nominal, modo de grabación: MT1)

● tiempo de grabación (a 100 MB, 1 pista)

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo	
	44.1 kHz	32.0 kHz
MT1	37 minutos	50 minutos
MT2	50 minutos	68 minutos
LV1	60 minutos	82 minutos
LV2	75 minutos	103 minutos

* Estos tiempos de grabación son aproximados. Pueden ser algo inferiores según el número de canciones creadas.

● Nivel de entrada nominal (Variable)

Jack INPUT 1 (tipo Guitar(Hi-Z)): -50 a +4 dBm

Jack INPUT 1 a 4 (tipo phone 1/4"): -50 a +4 dBm

Jack INPUT 3 a 4 (tipo RCA): -50 a +4 dBm

● Impedancia de entrada

Jack INPUT 1 (tipo Guitar(Hi-Z)): 1 M Ω

Jack INPUT 1 a 4 (tipo phone 1/4"): 20 k Ω

Jack INPUT 3 a 4 (tipo RCA): 20 k Ω

● Nivel de salida nominal

Jack MON/AUX: -10 dBm

Jack MASTER OUT: -10 dBm

● Impedancia de salida

Jack MON/AUX: 1.6 k Ω

Jack MASTER OUT: 1.6 k Ω

Jack PHONES: 100 Ω

● Impedancia de carga recomendada

Jack MON/AUX: 20 k Ω o superior

Jack MASTER OUT: 20 k Ω o superior

Jack PHONES: 8~50 Ω

● Nivel de ruido nominal

Jack MON/AUX: -91 dBm o inferior

Jack MASTER OUT: -91 dBm o inferior

(la entrada termina en 1 k Ω , INPUT SENS: +4 dBm, tipo IHF-A.)

● Interface

DIGITAL OUT: Coaxial (cumple con S/P DIF)

Tipo óptico

● Pantalla

69.0 x 25.0 mm (LCD)

● Conectores

Conectores MIDI (IN, OUT)

Conectores DIGITAL OUT (tipo coaxial, tipo óptico)

Jack FOOT SWITCH (tipo phone de 1/4")

Jack PHONES (tipo phone estéreo de 1/4")

Jack INPUT 1 (tipo phone de 1/4" Guitar (Hi-Z))

Jack INPUT 1 a 4 (tipo phone de 1/4")

Jack INPUT 3 a 4 (tipo RCA)

Jack MON/AUX A, B (tipo RCA)

Jack MASTER OUT L, R (tipo RCA)

Conector SCSI (sólo VS-840S)

● Alimentación

117 V CA, 230 V CA, 240 V CA

● Consumo

20 W

● Dimensiones

410 (ancho) x 307 (largo) x 88 (alto) mm

16-3/16 (ancho) x 12-1/8 (largo) x 3-1/2 (alto) pulgadas

● Peso

4.5 kg (VS-840)

4.7 kg (VS-840S)

● Accesorios

Cable de alimentación

Manual del usuario

Referencia Rápida

Lista de patches predefinidos

Disco de demostración

Manual del usuario del VS4S-1 (sólo VS-840S)

● Opciones

Tarjeta SCSI VS-840 VS4S-1 (sólo VS-840)

0dBm=0.775V rms

* En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de esta unidad pueden cambiar sin previo aviso.

A

AC IN.....	18
Ajustar el sonido (Ecuadorador).....	59
Ajustar el volumen y la panoramización (Level/Pan).....	60
Algoritmo.....	78
Lista de algoritmos.....	123
01. Reverb 1.....	123
02. Reverb 2.....	124
03. Tap Delay.....	125
04. Stereo Delay Chorus.....	126
05. Stereo Pitch Shifter Delay.....	127
06. 2 ch RSS.....	128
07. Panner.....	129
08. Delay RSS.....	130
09. Chorus RSS.....	131
10. Guitar Multi 1.....	132
11. Guitar Multi 2.....	134
12. Vocal Multi 1.....	135
13. Vocal Multi 2.....	136
14. Keyboard Multi.....	137
15. Rotary.....	138
16. Stereo Phaser.....	139
17. Stereo Flanger.....	140
18. Tremolo Pan.....	141
19. Stereo Multi.....	142
20. Lo-Fi Box.....	143
21. Vocoder.....	144
22. Space Chorus.....	145
23. Reverb + Reverb.....	146
24. Delay + Reverb.....	147
25. Chorus + Reverb.....	148
26. Delay + Chorus.....	149
Botón AUTO PUNCH.....	16
Pinchado automático.....	56
Icono AUX Routing.....	42, 50

B

Diagrama de bloque.....	177
-------------------------	-----

C

Cancelar la última función Undo ejecutada (Redo).....	99
Cambiar el tiempo actual.....	29
Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch).....	95
Cambiar el status de una pista (Track Status).....	32
Canal.....	20
Deslizadores de canal.....	14
Botones CHANNEL PARAMETER.....	14
Botón CLEAR.....	16
Contraste.....	111
Copia.....	65
Copiar información de interpretación (Song Copy).....	101
Crear una cinta master.....	59
Crear un nuevo efecto de sonido.....	78
Crear una canción nueva (Song New).....	51
Botón CURSOR.....	16
Cut.....	70

D

Valores por defecto.....	49
Eliminar parte de una interpretación (Cut).....	71
Eliminar una canción (Song Erase).....	100
Eliminar sólo la información de interpretación no necesaria (Song Optimize).....	100
Canciones de demostración.....	26
Protección contra la copia digital	104
Conector DIGITAL OUT.....	18
Copiar un disco	102
Indicador DISK.....	17
Inicializar un disco.....	25
Pantalla	17, 111
Botón DISPLAY.....	15
Drive Busy.....	51
Formato Drop	107
Duplicar un disco (Disk Copy)	102

E

Easy Routing.....	36
Botón EFFECT	15
Conexiones de efectos	72
Botón EFFECT RTN.....	15
Botón de expulsión	19
Botón ENTER/TAP	16
Ecuador	59
Borrar	71
Mensajes de error.....	166
Ejemplos de utilización de los efectos.....	80
Intercambiar.....	68
Intercambiar información entre el VS-840 y el VS-880 (Song Convert)	103
Botón EXIT	16
Unidad Zip externa.....	4
EXT INPUT	40
Botón EZ ROUTING.....	15

F

FADER/PAN.....	112
Conmutador de pedal	94
Jack FOOT SWITCH	18
Funciones de cada parámetro	150
Acoustic Guitar Simulator	150
Chorus.....	150
Compressor/Limiter.....	151
De-esser.....	151
Delay	151
Enhancer	152
Equalizer.....	152
Flanger	153
Lo-Fi Box.....	154
Noise Suppressor.....	154
Overdrive.....	155
Phaser.....	155
Pitch Shifter	156
Preamp.....	156
Reverb	157
Ring Modulator	158
Rotary.....	159
RSS (2ch)	159

RSS (Panner).....	160
Space Chorus.....	160
Speaker Simulator	160
Tremolo / Pan.....	161
Vocoder.....	161
Wah	161
G	
Glosario	178
I	
Notas importantes.....	10
INFORMACIÓN	17
Icono Init Global Parameters.....	113
Icono Init Mixer / Play/Rec Parameters.....	113
Inicializar un disco (Disk Initialize)	25
Jacks INPUT.....	18
Mandos INPUT SENS	14
Insertar.....	69, 90, 91
L	
Nivel/Panoramización.....	60
Limitaciones de la grabación simultánea	51
Escuchar sólo un canal específico (Solo).....	96
Punto Locate	34
Botón LOCATOR	16
Bucle.....	46, 80, 82, 84, 86, 88
Botón LOOP	16
Grabación en bucle	57
M	
Marcas.....	34
MARKER.....	17
Marca	95
MASTER.....	17
Deslizador MASTER.....	15
Jacks MASTER OUT	18
MEASURE.....	17
Metrónomo	93
MIDI.....	105
Reloj MIDI.....	109
Conectores MIDI	18
Aplicación MIDI.....	170
Diagrama de Aplicación MIDI.....	176
Indicador MIDI.....	17
Secuenciador MIDI	106
Icono Mixdown	40, 49
Mezclador.....	22
MIXER LEVEL.....	112
MIXER/TRACK	17
Mezcla estereofónica en 2 canales	61
MMC	118
Botón MODE.....	14
Modificar la organización de la interpretación (Move).....	66
Jack MON/AUX.....	18
Botón MONITOR SEL	15
MONITOR SEL.....	32
Monitorizar la reproducción de pista (mando TRACK CUE, panoramización de TRACK CUE)	31

Desplazar.....	66
Pasar al principio de la interpretación (Song Top)	29
Pasar al final de la interpretación (Song End)	29
MTC	106
N	
Asignar un nombre a la canción (Song Name).....	52
Botón NO.....	16
Formato Non-drop.....	107
O	
Sobregrabar	45, 54
P	
Lista de parámetros	168
Cambiar el Patch	76
Nombre del Patch	78
Indicadores PEAK.....	14
Jack PHONES	18, 98
Mando PHONES.....	15
PLAY LIST	112
Conmutador POWER.....	18
Preescucha.....	62
Proceso para cambiar la entrada del canal.....	30
Inicio/final de pinchado	55
R	
Volver a grabar sólo los errores (inicio/final de pinchado)	55
Volver a empezar	28, 167
Volver a utilizar parte de la interpretación (Copy).....	65
Grabar una sección especificada previamente (Pinchado automático)	56
Icono Recording	36, 49
Modo de grabación.....	51
Tiempo de grabación.....	51
Operaciones de grabación/edición que pueden deshacerse (Undo)	99
Redo	99
Registrar los ajustes actuales del mezclador (Scene)	33
Grabar repetidamente la misma sección (Loop Recording)	57
RSS.....	163
S	
Guardar ajustes de efectos.....	79
Guardar la interpretación en disco (Song Store)	26
Escena	33
Botón SCENE.....	16
SCMS.....	104
SCRUB	63
Botón SCRUB.....	16
Botones SELECT.....	14
Seleccionar una canción (Song Select).....	29
Ajustar la panoramización de canal.....	31
Botón SHIFT.....	16
Cierre	27
Solo.....	96
Botón SOLO	15
Song Arrange.....	117
Song Convert	103

Song Copy	101
Song End	29
Song Erase	100
Song Information	112
Song Name	52
Song New	51
Números de canción	52
Song Optimize	100
Song Protect	26
Song Select	29
Song Store	26
Song Top	29
Origen	20
Operaciones de teclas especiales	167
Especificaciones	179
Detener automáticamente (Marca)	95
STORE Current ?	27
Guardar una posición temporal, método 1 (punto Locate)	34
Guardar una posición temporal, método 2 (Marca)	34
Cambiar entre efectos (Patch Change)	76
Cambiar el contenido de la pantalla (Display)	111
Cambiar el origen de la entrada	30
Cambiar la salida de monitorización (Monitor Select)	32
Cambiar el bus de grabación	30
Cambiar entre V-tracks	53
Pista de sincronización	109, 110

T

Asignación de tempo	107, 110
TIME	17
Dial TIME/VALUE	16
Proteger una canción (Song Protect)	26
Pista	20
Combinación de pista	58
Icono Track Bouncing	38, 49
Mando TRACK CUE	15
TRACK LEVEL	112
Hoja de pistas	186
Status de pista	32
Botón TRACK STATUS/V.TRACK	16
Botones de control del transporte	16
Solucionar problemas	164
Apagar la unidad (Cierre)	27

U

Deshacer	99
Botón UNDO/REDO	15
Patch de usuario	79
Icono User Routing	41
Utilizar efectos	77
Utilizar unidades de efectos externas	120
Utilizar la unidad de manera segura	3
Botón UTILITY	15

V

Botón VARI PITCH	15
Vari-pitch	51, 95

Y

Botón YES.....16

Z

Unidad de discos Zip19

Information

When you need repair service, call your nearest Roland Service Center or authorized Roland distributor in your country as shown below.

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO

Casa Verkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de

Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA

Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2414 0811

INDONESIA

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Bik 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon music distributor
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: 88-242531

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL

Halilit Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvler Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI U.A.E.
TEL: (04) 360715

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar El Akalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 417 828
(02) 418 431

KENYA

Munk Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA

TUSHE
UL. Babkorskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

MUSIKENGRO
Zac de Folliouses 01706
Les Echets Miribel FRANCE
TEL: 472 26 2700

FINLAND

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 4 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 687 4020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Poststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaya st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28/2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musronic AG
Garberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

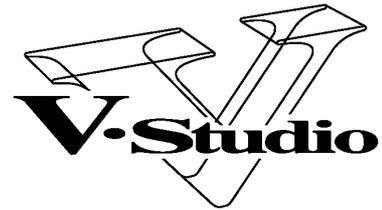
As of October, 21, 1997

Roland®

DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-840

VS-840S



REFERENCIA RÁPIDA

Le agradecemos la compra de la Estación de Trabajo para Estudios Digitales Roland VS-840/VS-840S.

La VS-840/VS-840S es un grabador de disco digital multipistas integrado que combina un grabador de discos digital, un mezclador digital y una unidad de efectos digitales, todo ello en una única unidad. Todos los procesos, desde la edición y procesamiento de efectos hasta la mezcla, pueden realizarse de manera digital. También son posibles varias técnicas de edición no disponibles con grabadores de cintas analógicas multipistas convencionales. La documentación de la VS-840/VS-840S está formada por dos manuales: "Referencia Rápida" y "Manual del Usuario." La Referencia Rápida explica la secuencia de operaciones desde la instalación de la VS-840/VS-840S hasta la grabación, la reproducción y la mezcla.

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones tituladas : "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (página 2 del Manual del Usuario), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (página 3 del Manual del Usuario), y "NOTAS IMPORTANTES" (página 10 del Manual del Usuario). Estas secciones ofrecen información importante acerca de la correcta utilización de la unidad. Además, para familiarizarse con todas las funciones de la unidad, lea la Referencia Rápida y el Manual del Usuario en su totalidad. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras referencias.

Copyright © 1997 • ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta puede ser reproducida en forma alguna sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION.

Convenciones de impresión de este manual

- Los botones individuales aparecen entre corchetes []. Los grupos de botones aparecen como los botones **, sin corchetes.

Ejemplos: [INPUT], botones CHANNEL
PARAMETER

No obstante, los botones CURSOR aparecen de la siguiente manera.

[CURSOR]: Utilice cualquiera de los cuatro botones CURSOR.

[CURSOR ◀ ▶]: Utilice los botones [◀] o [▶].

[CURSOR ⬇ ⬆]: Utilice los botones [⬆] o [⬇].

- Algunos botones tienen dos o más nombres. La función de estos botones difiere según si se pulsán junto con la tecla [SHIFT], o según el estado actual. Si se listara sólo el nombre de la "subfunción" podría no quedar claro el botón al que se hace referencia; para evitar confusiones se listan ambos nombres del botón, con el nombre de la función actual en primer lugar.

Ejemplos: [IN(1/5)], [ENTER(TAP)]

- En la sección del mezclador o la sección del grabador, los mandos / botones / indicadores / deslizadores aparecen algunas veces con el número de canal o el número de pista.

Ejemplo: mando TRACK CUE 1, deslizador 3

- Los párrafos marcados con un asterisco * contienen explicaciones a las que debe prestar una especial atención. En el manual Referencia Rápida se utiliza un símbolo de atención en lugar de un asterisco *.
- El contenido de las pantallas impresas en la documentación puede ser diferente del contenido de las pantallas reales.
- En el manual VS-840/VS-840S Referencia Rápida, el "VS-840" y el "VS-840S" aparecen colectivamente como "VS-840."

Contenido

Preparación3

- Conexiones con aparatos de audio3
- Poner en marcha la unidad3
- Apagar la unidad4

Escuchar la canción de demostración5

La primera grabación6

- Crear una canción nueva6
- Grabar en la pista 17
- Guardar la interpretación grabada10
- Cancelar una grabación11
- Volver a grabar parte de una interpretación12
- Grabar en V-track 214
- Aplicar efectos al grabar16
- Grabación multipistas19

Editar una interpretación grabada22

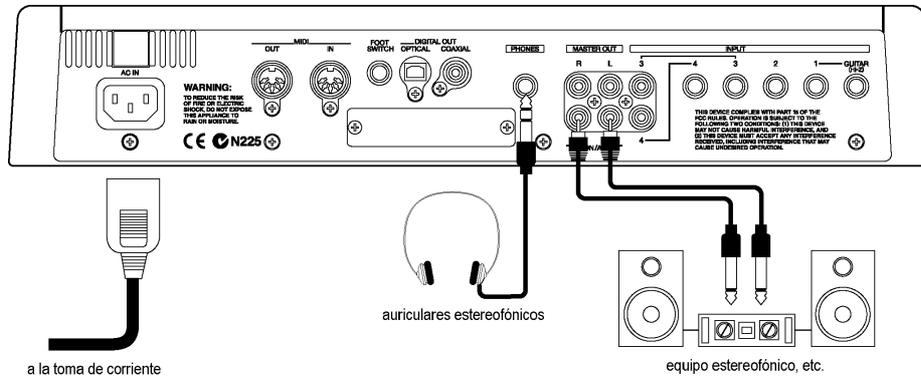
- Seleccionar la canción a editar22
- Utilizar el ecualizador para ajustar el sonido24
- Aplicar un efecto a la reproducción de pista y grabar el resultado ..26
- Combinar la interpretación de múltiples pistas en otra pista30
- Guardar los ajustes del mezclador33
- Mezcla estereofónica de dos canales34

Varias técnicas de sincronización39

Preparaciones

■ Conexiones con un aparato de audio

- * Antes de realizar conexiones, compruebe que los controles de volumen de todos los aparatos estén al mínimo, y que todos los aparatos estén apagados. Si realiza conexiones con los aparatos en marcha, podría dañar la unidad de discos o los altavoces.



Conecte los jacks MON/AUX del VS-840 a los jacks de entrada del sistema de audio. Los jacks MON/AUX son jacks tipo RCA. Utilice cables con el tipo de jacks apropiados para el equipo. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES que se encuentra en el panel posterior. El jack PHONES envía el mismo sonido que los jacks MON/AUX. Ajuste el volumen de los auriculares con el mando PHONES.



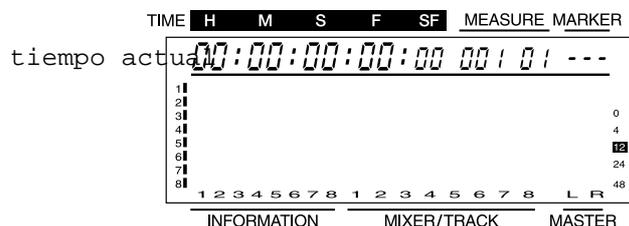
Con los ajustes originales, el jack MON/AUX enviará la señal procedente de los jacks MASTER OUT y las señales de monitorización procedentes de cada pista (mezcladas).

■ Poner en marcha la unidad

Una vez realizadas todas las correcciones, siga los pasos que se indican a continuación para poner en marcha la unidad. Si pone en marcha los aparatos en un orden incorrecto, pueden aparecer problemas en el funcionamiento y/o puede dañar los altavoces y los demás aparatos.

1 Ponga en marcha el VS-840.

Cuando el VS-840 se pone en marcha correctamente, la pantalla muestra “[Pst]MIXER” y el nivel postdeslizador para cada canal. Esta condición se conoce como “modo Play.”



Al poner en marcha la unidad se detecta la unidad de discos y se lee la información necesaria para el funcionamiento. Para ello son necesarios unos momentos antes de poder empezar a utilizar la unidad.

2 Ponga en marcha el equipo de audio, y suba el volumen de los aparatos de audio hasta un nivel apropiado.



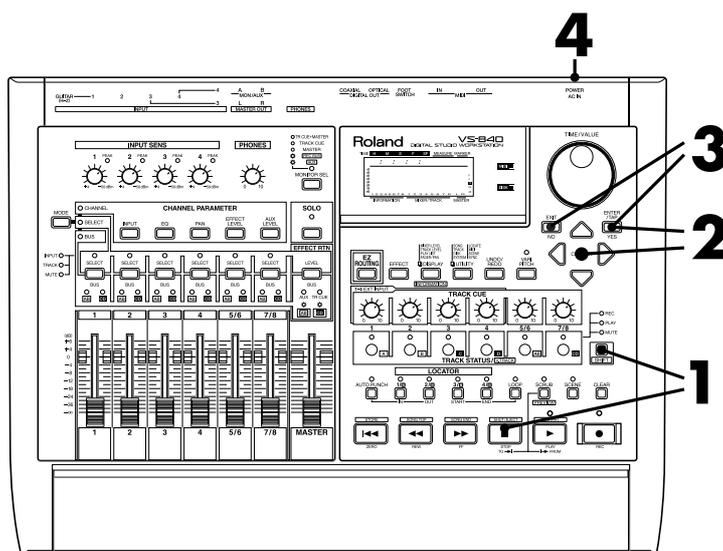
Si el VS-840 no funciona correctamente, consulte en primer lugar “Solucionar problemas” (manual del usuario, página 164) y consulte los puntos relevantes. Si ha intentado una operación incorrecta, o si una operación no ha podido procesarse de la manera especificada, la pantalla mostrará un mensaje de error. Consulte “Mensajes de error” (manual del usuario, página 166) y siga las instrucciones indicadas. Si con ello no soluciona el problema, póngase en contacto con Roland o con su distribuidor.

■Apagar la unidad

La información grabada se pierde al apagar la unidad. Antes de apagarla debe seguir el proceso de cierre para garantizar que la información de canción se guarda en un disco. Al terminar el proceso de cierre se expulsa el disco. Cuando quiera apagar la unidad, siga los pasos que se indican a continuación.

NOTA

Al ejecutar la operación de cierre se le pedirá si desea o no guardar la información de canción. Tenga en cuenta que no es posible extraer el disco una vez ha apagado la unidad. Ejecute siempre el proceso de cierre y extraiga el disco antes de apagar la unidad.

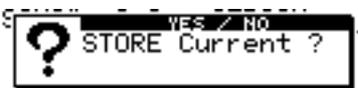


1 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SHUT/EJECT(STOP)].

La pantalla preguntará “SHUT/EJECT?”

2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono “SHUT”, y pulse [ENTER(TAP)]. (Para cancelar la operación de cierre, pulse [EXIT] a la izquierda.)

La pantalla preguntará “STORE Current?”



NOTA

Si selecciona el icono “EJECT” sucederá lo mismo que si pulsa el botón de expulsión situado en uno de los laterales del VS-840.

3 Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si ha seleccionado una canción de demostración, pulse [NO].

Al terminar el proceso de cierre, la pantalla preguntará “Power OFF/RESTART” y se expulsará el disco.

4 Apague el VS-840.

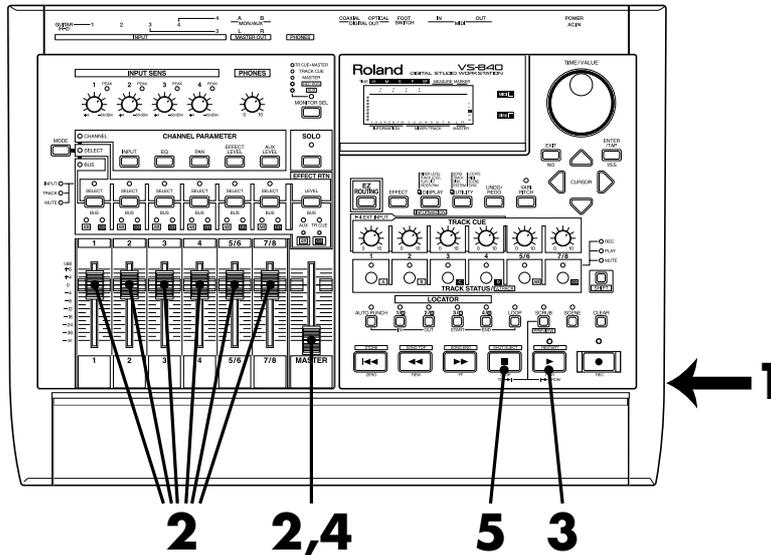
NOTA

Si apaga la unidad antes de expulsar el disco y más adelante debe extraerlo, vuelva a poner en marcha la unidad y pulse el botón de expulsión para expulsar el disco. No utilice nunca la fuerza para extraer el disco, ya que podrá dañar la unidad de discos.

Escuchar la canción de demostración

El disco entregado con el VS-840 contiene una canción de demostración pregrabada. Ahora la escucharemos.

- * Todos los derechos reservados. La utilización no autorizada de este material con fines diferentes al disfrute privado es una violación de las leyes aplicables.



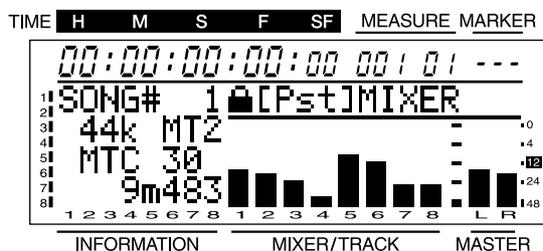
1 Inserte el disco incluido en la unidad de discos.

2 Desplace todos los deslizadores de canal a la posición 0dB, y a continuación baje el deslizador MASTER.

3 Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción de la canción.

4 Suba gradualmente el deslizador MASTER para ajustar el volumen.

El campo TIME mostrará la hora actual, y la pantalla mostrará los cambios en el nivel de cada canal (indicadores de nivel).



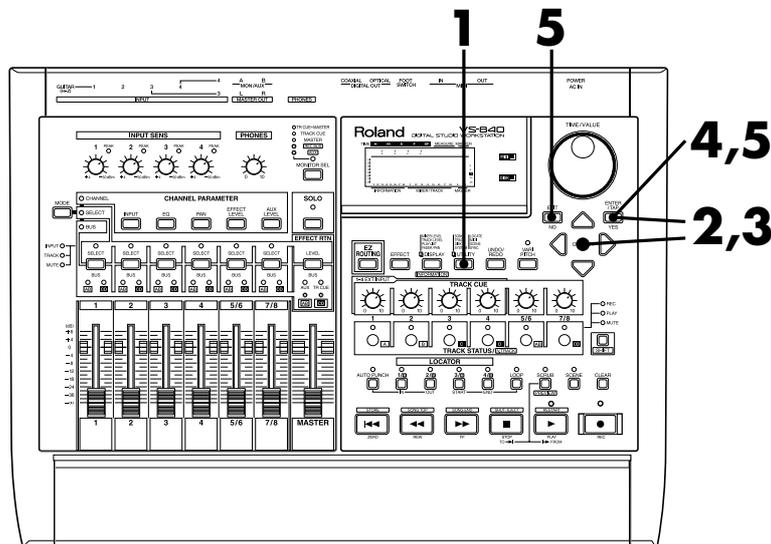
5 Al terminar la reproducción, pulse [STOP].

La primera grabación

Aquí explicaremos las operaciones básicas para grabar una interpretación.

■ Crear una canción nueva

Si está seleccionada la canción de demostración, la grabación no es posible. Para iniciar la grabación, siga los pasos que se indican a continuación para crear una canción nueva.



1 Pulse [UTILITY].

2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song New, y pulse [ENTER(TAP)].



4 Aparecerá una página para ajustar la frecuencia de muestreo y el modo de grabación. Aquí utilizaremos los ajustes por defecto; pulse [ENTER(TAP)].



Al crear una canción nueva, especifique la frecuencia de muestreo y el modo de grabación. Si debe definir ajustes especiales, consulte "Crear una canción nueva" (página 51) en el manual del usuario.

5 La pantalla pedirá "STORE Current ?" Este mensaje pide si desea guardar la canción actual en un disco. Si desea guardar la canción actual (la canción seleccionada actualmente), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si está seleccionada la canción de demostración, pulse [NO].

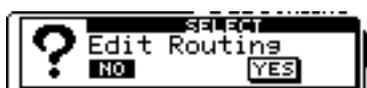


Para las canciones de demostración, el ajuste de protección contra la escritura está activado para no poder modificar el contenido (página 26 del manual del usuario). Esto significa que si pulsa [YES] con la canción de demostración seleccionada, la pantalla mostrará "SONG Protected" y no podrá continuar. Si ha creado una canción nueva, volverá automáticamente al modo Play y se seleccionará la nueva canción creada.

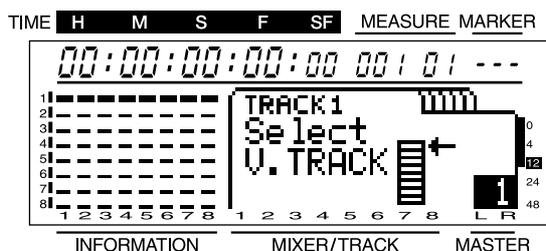
3 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].



4 En esta página puede especificar si desea modificar o no los valores de los parámetros (valores por defecto) definidos automáticamente por Easy Routing. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". Al terminar de definir ajustes pulse [ENTER].



5 Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. La pista 1 debe ser la pista actual, pero como éste ya es el ajuste por defecto al crear una canción nueva, simplemente pulse [ENTER(TAP)].



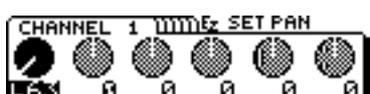
6 En esta página puede especificarse la entrada para cada canal. El jack INPUT 1 debe ser la entrada para el canal 1, pero como éste ya es el ajuste por defecto no es necesario realizar ningún cambio. Pulse [ENTER(TAP)].



7 En esta página puede especificarse la pista destino de la grabación para cada canal. En este ejemplo utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "1" (pista 1) como la pista destino de la grabación para el canal 1. Cuando termine de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



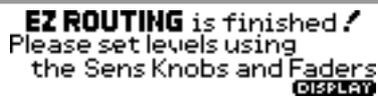
8 En esta página puede definirse la panoramización para cada canal. La panoramización se ajusta automáticamente para cada canal para el que haya definido una pista destino de la grabación. En este ejemplo compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo izquierdo (L63). A continuación pulse [ENTER(TAP)].



9 En esta página puede especificarse si desea o no utilizar efectos. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "NO". A continuación pulse [ENTER(TAP)].



10 Aparecerá la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.



11 Utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Suba el volumen del instrumento tanto como sea posible para conseguir un nivel de entrada alto. A continuación ajuste la sensibilidad de entrada al nivel máximo posible sin que se ilumine el indicador PEAK. Normalmente debe ajustar la sensibilidad de entrada para que el indicador de nivel se mueva entre -12-0 dB cuando el deslizador de canal está en la posición 0dB.

NOTA

Se grabará el sonido postdeslizador, por lo que debe dejar el deslizador de canal en la posición 0 dB. Si desea ajustar el volumen para la escucha, utilice el mando TRACK CUE 1. Si gira el mando TRACK CUE 1 no se afectará para nada el sonido que va a grabarse.

12 Ahora ya están definidos todos los ajustes. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, pulse [REC] para prepararse para la grabación (el indicador REC parpadea en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

13 Al terminar de grabar, pulse [STOP] para detener la grabación.

14 Ahora escucharemos la interpretación grabada. En primer lugar seleccione la reproducción para la pista 1. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para que el indicador del botón se ilumine en verde.

15 Baje el mando TRACK CUE 1.

16 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y [PLAY] para reproducir la canción. Utilice el mando TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

Si desea monitorizar la salida de TRACK CUE, escuche los auriculares o la salida del jack MON/AUX. Con los ajustes actuales, la salida de TRACK CUE no se envía desde el jack MASTER OUT.

¿Qué tal? ¿Ha sido satisfactoria la grabación? Si está satisfecho con el resultado, siga los pasos de "Guardar una interpretación grabada" (página 10) para guardar la canción. Si desea cancelar la grabación, consulte "Cancelar una grabación" (página 11). Si desea volver a grabar sólo una parte de la interpretación, consulte "Volver a grabar una parte de una interpretación" (página 12).

■ Guardar una interpretación grabada

Si simplemente apaga la unidad, la interpretación grabada se perderá. La interpretación grabada también se perderá si se produce un fallo accidental de la alimentación. En estos casos no es posible recuperar la información.

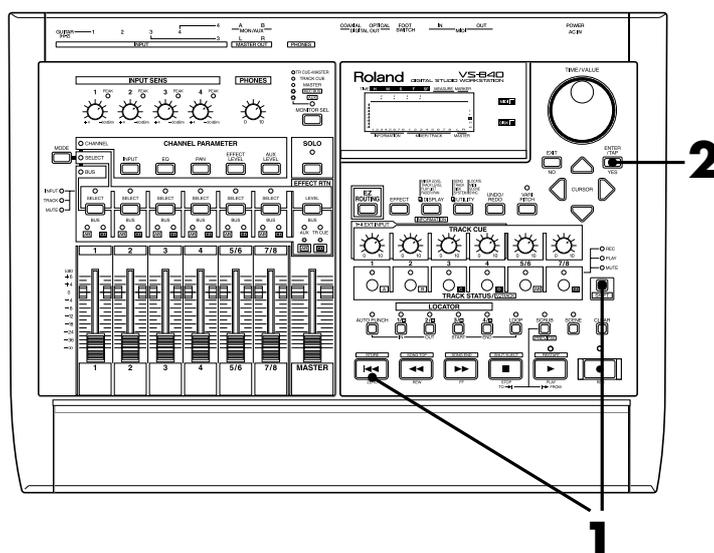
Para evitar accidentes, utilice los siguientes pasos para guardar la información en disco cada cierto tiempo.

NOTA

Al trabajar con información de canción importante, o si utiliza el VS-840 durante un período de tiempo largo, es aconsejable que guarde la información de canción con frecuencia.

RECUERDE

Si cambia de canción o ejecuta la operación de cierre, un mensaje le pedirá "STORE Current ?" Este mensaje le pide si desea guardar la canción actual. Para la respuesta a este mensaje, consulte "Apagar la unidad" (página 4).



1 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STORE(ZERO)].

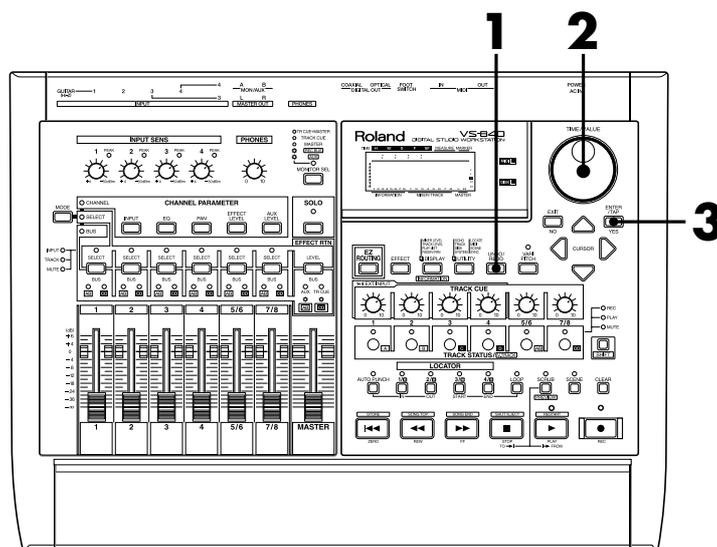
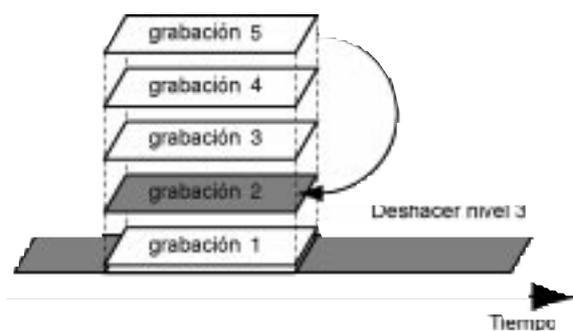
2 La pantalla le pedirá "STORE OK ?" Si desea guardar la información de canción, pulse [YES].

Una vez guardada la canción volverá a la condición previa.

■ Cancelar una grabación

Al utilizar el VS-840 puede haber algunas veces en que desee rehacer una operación, por ejemplo si la grabación no ha sido correcta o si ha utilizado unos ajustes de edición no adecuados. En estos casos puede utilizar la “función Deshacer.” Con esta función es posible cancelar la operación previa y volver al estado original. Para cancelar la función Deshacer ejecutada, utilice la “función Redo” (página 99 del manual del usuario 99).

Es posible especificar el número de pasos previos que podrán deshacerse. Por ejemplo, imagine que utiliza la grabación por pinchado para volver a grabar la misma sección cinco veces. A continuación, si desea volver a la grabación realizada en el segundo intento (paso 2), especifique que la función Deshacer anule las tres últimas operaciones (nivel 3 de Deshacer), y ejecute la función.



1 Pulse [UNDO/REDO].

2 La pantalla mostrará "UNDO Level." Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de pasos que se desharán.

3 Para ejecutar la operación deshacer pulse [ENTER(TAP)]. Para cancelar la operación pulse [EXIT].

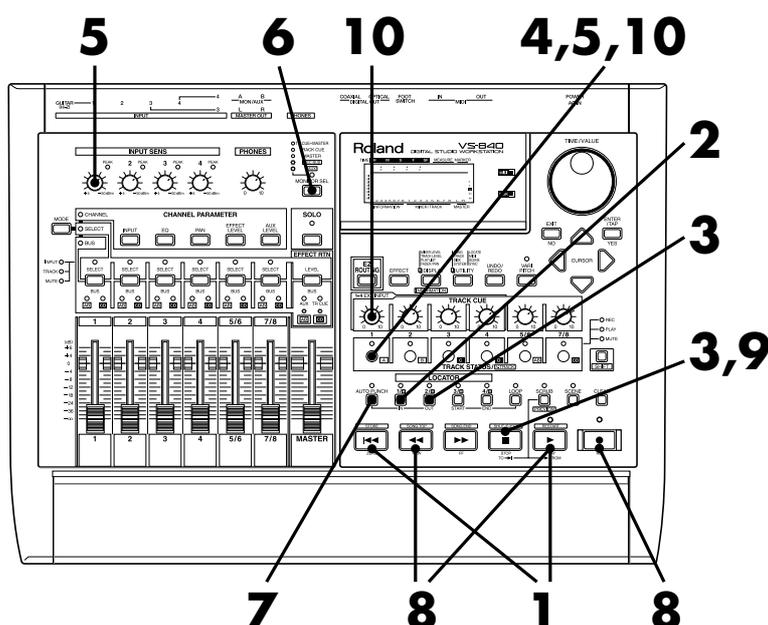
■ Volver a grabar una parte de una interpretación

Al grabar, es posible que algunas veces toque una nota equivocada, o que no esté satisfecho con parte de la grabación. En estos casos puede utilizar la operación de grabación por pinchado para volver a grabar sólo la parte especificada de la interpretación.

“Inicio de pinchado” se refiere a la acción de cambiar entre la reproducción y la grabación. Por el contrario, “final de pinchado” es la acción de pasar de la grabación a la reproducción. Es decir, debe iniciar el pinchado en el punto en que desea empezar a grabar, y terminar el pinchado cuando desee dejar de grabar.

Aquí explicaremos el proceso para la Grabación por Pinchado Automático. La Grabación por Pinchado Automático iniciará/terminará el pinchado en las posiciones especificadas de antemano.

Esta explicación asume que se han seguido los pasos 1-15 de “Grabar en la pista 1” (página 7). Al realizar una grabación por pinchado, escuche los auriculares o la salida de los jacks MON/AUX.



1 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y a continuación pulse [PLAY] para reproducir la canción.

2 Al llegar al punto en que desee iniciar el pinchado, pulse el botón LOCATOR [IN(1/5)]. Esta posición se marcará como la de inicio del pinchado.

3 Al llegar a la posición en que desee terminar el pinchado, pulse el botón LOCATOR [OUT(2/6)]. Esta posición se marcará como la de final del pinchado. Cuando haya terminado de definir las posiciones, pulse [STOP] para detener la canción.

4 Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 1 para ajustar la pista a REC (el indicador TRACK STATUS parpadeará en rojo).

5 Utilice el mando **INPUT SENS 1** para ajustar el nivel de la fuente de entrada. Mientras se reproduce la canción puede pulsar el botón **TRACK STATUS/V.TRACK** para cambiar entre la monitorización del origen de la entrada y la monitorización de la pista. Escuche la pista que graba y el origen de la entrada, y realice ajustes para que no haya ninguna diferencia de volumen entre ellas.

Cuando el indicador **TRACK STATUS** parpadea en rojo se está monitorizando el origen de la entrada. Si parpadea alternativamente en rojo/verde, se está monitorizando la reproducción de la pista.

6 Una vez haya ajustado el nivel de la fuente de entrada, pulse **[MONITOR SEL]** varias veces para ajustar **MONITOR SEL** a **TRACK CUE+MASTER** (el indicador del botón se iluminará en naranja).

7 Con la canción detenida pulse **[AUTO PUNCH]**. El indicador **AUTO PUNCH** se iluminará y estará preparado para ejecutar la grabación por pinchado automático.

8 Pulse **[REW]** para pasar a una posición previa a la de inicio de la grabación, pulse **[REC]** para prepararse para la grabación, y por último pulse **[PLAY]**.

Al llegar a la posición de inicio de la grabación, el pinchado se iniciará automáticamente. Toque el instrumento o cante, y la interpretación volverá a grabarse. Al llegar a la posición de final de pinchado, la pista volverá automáticamente al modo de reproducción.

9 Al terminar de grabar pulse **[STOP]**.

10 Ahora escuche la nueva interpretación. Pulse el botón **TRACK STATUS/V.TRACK** de la pista 1 para que la pista pase al modo **PLAY** (el indicador **TRACK STATUS** se iluminará en verde), y reproduzca la canción desde el principio. Utilice el mando **TRACK CUE 1** para ajustar el volumen de la pista 1.

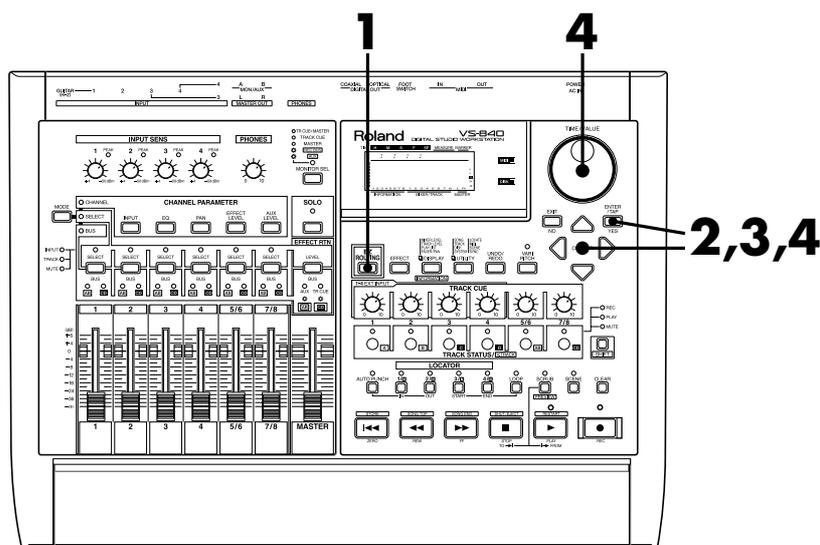
Si desea monitorizar la salida de **TRACK CUE**, utilice unos auriculares o escuche la salida de los jacks **MON/AUX**. Con los ajustes actuales, la salida **TRACK CUE** no se envía desde los jacks **MASTER OUT**.

■ Grabar en V-track 2

El VS-840 dispone de ocho pistas, y cada una de estas pistas está formada por ocho pistas adicionales. Estas pistas "adicionales" se conocen como "V-tracks." Utilice estas pistas para grabar interpretaciones de hasta 64 (8 x 8) pistas.

Esta sección explica la manera de grabar una interpretación en V-track 2 de la pista 1.

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que debe modificarse, y utiliza el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

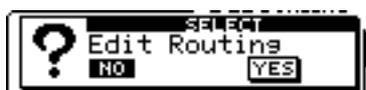


1 Pulse [EZ ROUTING].

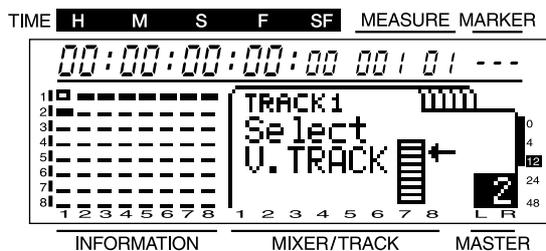
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].



3 En esta página puede especificarse si se desean modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes, utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". Cuando termine de realizar ajustes, pulse [ENTER].



4 Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. Defina los ajustes para que V-track 2 de la pista 1 sea la pista actual. Utilice [CURSOR<D>] para seleccionar la pista 1, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar V-track 2. Cuando termine de realizar ajustes, pulse [ENTER(TAP)].

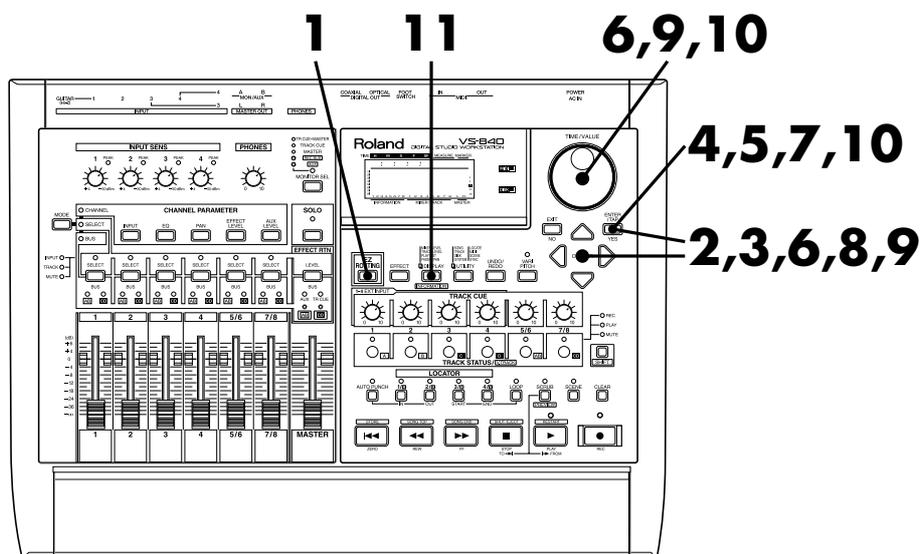


5 Para el resto del proceso, consulte los pasos 6-16 de "Grabar en la pista 1" (página 7).

■Aplicar efectos al grabar

Aquí explicaremos la manera de aplicar un efecto al origen de la entrada de INPUT 1, y la manera de grabar el sonido en la pista 3.

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

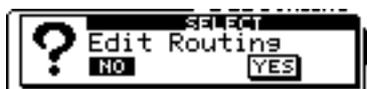


1 Pulse [EZ ROUTING].

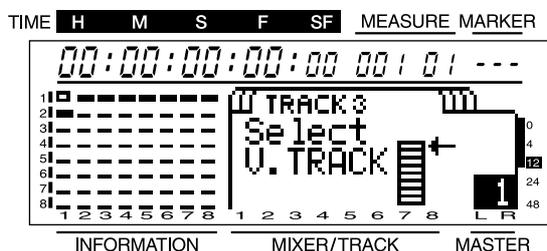
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].



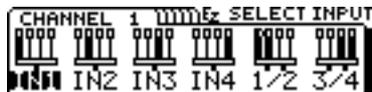
3 En esta página es posible especificar si desea modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes, utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". Cuando termine de realizar ajustes pulse [ENTER].



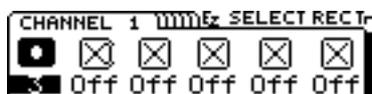
4 Aparecerá la página de ajustes V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. V-track 1 de la pista 3 debe ser la pista actual, pero como éste es el ajuste por defecto definido al crear una nueva canción, simplemente debe pulsar [ENTER(TAP)].



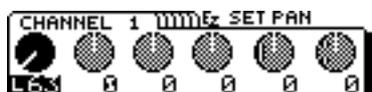
-
- 5** En esta página es posible especificar la entrada para cada canal. Aquí debemos seleccionar el jack INPUT 1 como la entrada para el canal, pero como éste es el ajuste por defecto no hay ninguna necesidad de cambiarlo. Simplemente pulse [ENTER(TAP)].



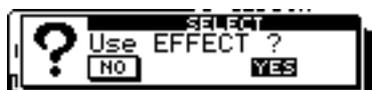
-
- 6** En esta página es posible especificar la pista destino de la grabación para cada canal. En este ejemplo utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "3" (pista 3) como la pista destino de la grabación para el canal 1. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



-
- 7** En esta página es posible especificar la panoramización para cada canal. La panoramización se ajusta automáticamente para cada canal para el que haya seleccionado una pista destino de la grabación en el paso 6. En este ejemplo compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo izquierdo (L63). A continuación pulse [ENTER(TAP)].

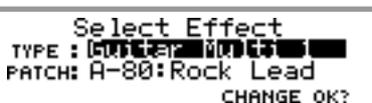


-
- 8** En esta página es posible especificar si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo utilizaremos efectos, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



-
- 9** En esta página es posible seleccionar el efecto que se utilizará. En primer lugar desplace el cursor hasta "TYPE" y seleccione el tipo de algoritmo (Guitar Multi 1) que desea utilizar. A continuación desplace el cursor a "PATCH" y seleccione el efecto. Pulse [ENTER(TAP)] para seleccionar el efecto especificado. Vuelva a pulsar [ENTER(TAP)] para pasar a la siguiente página.

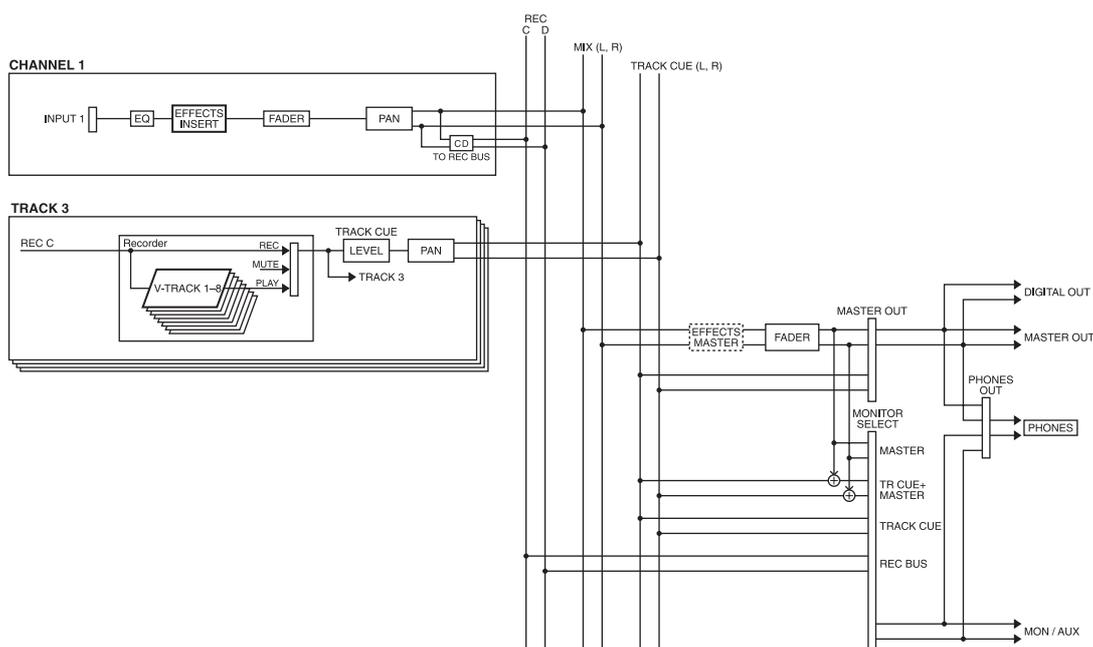
En este ejemplo seleccione el efecto tipo INSERT "A-80:Rock Lead."



10 En esta página puede especificarse la posición en que se conectará el efecto. Para este ejemplo insertaremos el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 1. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "CH1 INSERT" como la posición de conexión. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].

Select Effect Position

POSITION: CH1 INSERT



Consulte los detalles acerca de las conexiones de los efectos en "Conexiones de efectos" (página 72 del manual del usuario).

11 Aparecerá la página final. Si ya ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

EZ ROUTING is finished!
Please set levels using
the Sens Knobs and Faders
[DISPLAY]

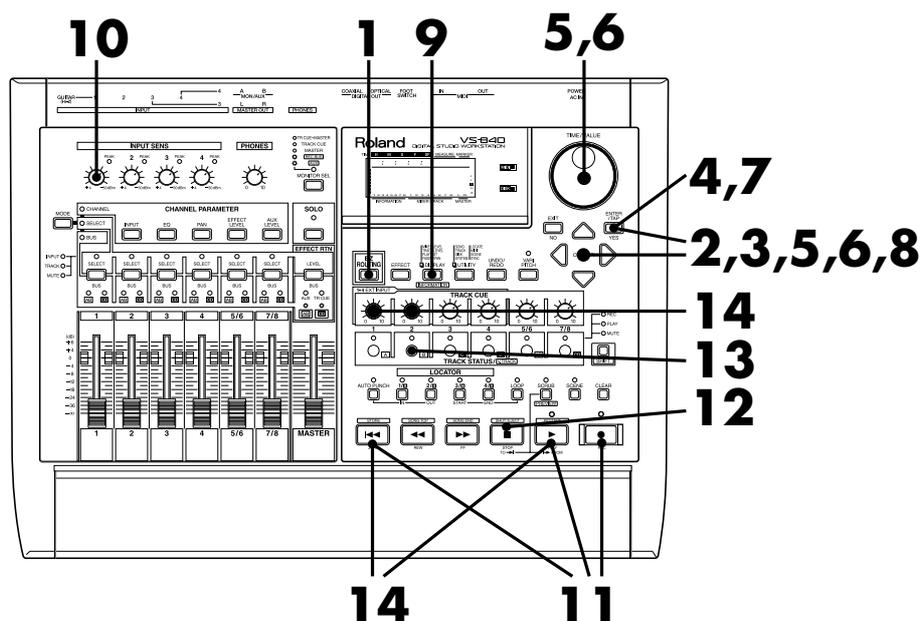
12 Grabe según se ha explicado en los pasos 11-16 de "Grabar en la pista 1" (página 7).

■ Grabación multipistas

Para crear una grabación multipistas, escuche las pistas previamente grabadas mientras graba las nuevas pistas adicionales. Este proceso se conoce como “sobregrabación.”

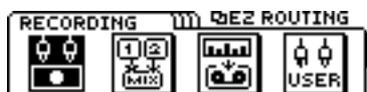
Aquí explicaremos la manera de escuchar una interpretación grabada en la pista 1 mientras graba una interpretación adicional en la pista 2. Las conexiones entre el VS-840 y el instrumento pueden dejarse tal como se describen en “Grabar en la pista 1” (página 7).

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].



1 Pulse [EZ ROUTING].

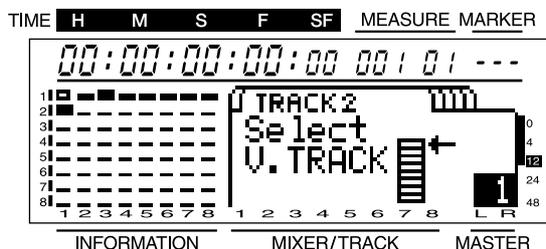
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Recording y pulse [ENTER(TAP)].



3 En esta página es posible especificar si desea modificar o no los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes utilice [CURSOR] para seleccionar el icono “YES”. Al terminar de realizar los ajustes pulse [ENTER].



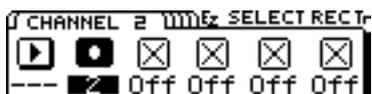
4 Aparecerá la página de ajustes de V-track. La pantalla mostrará los ajustes actuales. Los ajustes deben definir V-track 1 de la pista 2 como la pista actual, pero como éste es el ajuste por defecto al crear la nueva canción, simplemente pulse [ENTER(TAP)].



5 En esta página puede especificarse la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "1" (pista 1) como la entrada para el canal 1, e "IN1" (el jack INPUT 1) como la entrada para el canal 2. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



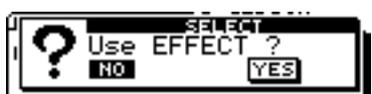
6 En esta página es posible especificar la pista destino de la grabación para cada canal. En este ejemplo utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "2" (pista 2) como la pista destino de la grabación para el canal 2. Después de definir los ajustes pulse [ENTER(TAP)].



7 Ajuste la panoramización para cada canal. La panoramización se ajusta de manera automática para cada canal para el que haya especificado una pista destino de la grabación en el paso 6. Compruebe que la panoramización del canal 2 esté ajustada al extremo derecho (R63), y pulse [ENTER(TAP)].



8 En esta página es posible especificar si se utilizarán efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "NO". A continuación pulse [ENTER(TAP)].



9 Aparecerá la página final. Si ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

EZ ROUTING is finished!
Please set levels using
the Sens Knobs and Faders
DISPLAY

10 Utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Suba el volumen del instrumento al máximo posible para conseguir un nivel de entrada alto. En este momento, ajuste la sensibilidad de entrada al nivel máximo posible sin que se ilumine el indicador PEAK. Ajuste la sensibilidad de entrada de manera que el indicador de nivel se mueva entre -12-0 dB con el deslizador de canal en la posición 0dB.

NOTA

Se grabará el sonido postdeslizador, por lo que debe dejar el deslizador de canal en la posición 0 dB. Si desea ajustar el volumen para la escucha, utilice el mando TRACK CUE 2. El sonido que se grabará no se verá afectado al girar el mando TRACK CUE 2.

11 Ahora todos los ajustes están definidos. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, pulse [REC] para pasar al modo de grabación (el indicador REC parpadeará en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Al iniciar la grabación se reproducirá la interpretación grabada en la pista 1. Escuche esta reproducción, y toque sobre la grabación para grabar la interpretación adicional en la pista 2. Utilice el mando TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

12 Al terminar la grabación, pulse [STOP] para detener la canción.

13 Ahora escucharemos la interpretación grabada. Ajuste la pista 2 al modo de grabación. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 2 para que el indicador del botón se ilumine en verde.

14 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y seguidamente pulse [PLAY] para reproducirla. Utilice el mando TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1, y TRACK CUE 2 para ajustar el volumen de la pista 2.

¿Cómo ha ido todo? ¿Está satisfecho con el resultado grabado? Si es así, siga los pasos de “Guardar una interpretación grabada” (página 10) para guardar la canción. Si desea cancelar la interpretación grabada, consulte “Cancelar una grabación” (página 11). Si desea volver a grabar sólo una parte de la interpretación, consulte “Volver a grabar una parte de una interpretación” (página 12).

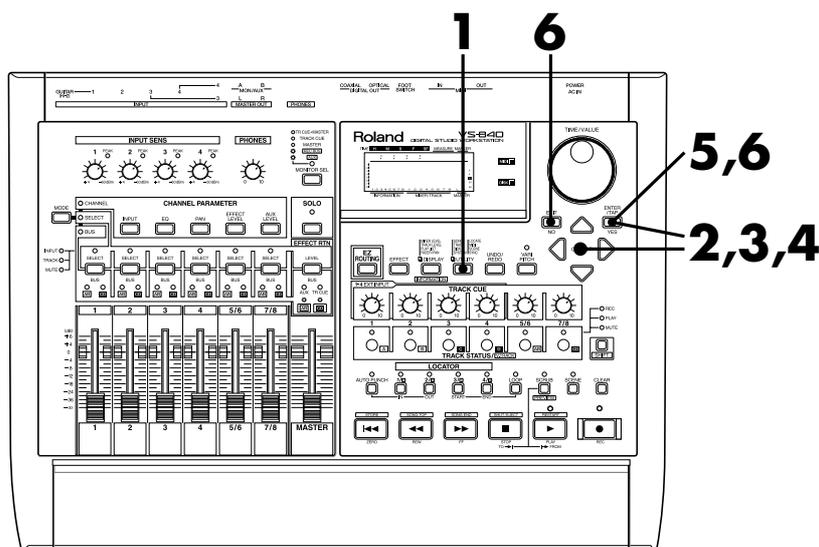
Editar una interpretación grabada

Además de la canción de demostración, el disco que se entrega con el VS-840 también contiene una canción para editarla. Aquí utilizaremos esta canción para explicar la manera de editar una interpretación grabada. La canción para editar contiene la siguiente información de interpretación.

Pista 1 (V-track 1)	guitarra 1 (mono)
Pista 1 (V-track 2)	guitarra 2 (mono)
Pista 2 (V-track 1)	bajo (mono)
Pista 3,4 (V-track 1)	percusión (estéreo)
Pista 7/8 (V-track 1)	teclado (estéreo)

■ Seleccionar la canción para editarla

Seleccione la canción del disco.



1 Pulse [UTILITY].

2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER(TAP)].



3 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Select, y pulse [ENTER(TAP)].



4 Aparecerá una lista de los nombres de las canciones guardadas en el disco. En este ejemplo utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "EditSONG", y pulse [ENTER(TAP)].



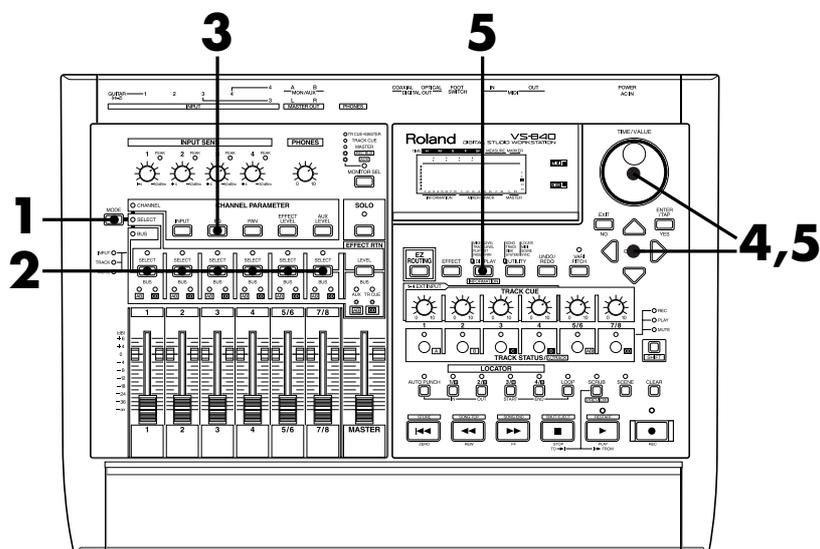
5 La pantalla pedirá "Select SONG Sure?". Pulse [YES].

6 La pantalla pedirá "STORE Current?" Este mensaje pregunta si desea guardar la canción actual en el disco. Si desea guardar la canción actual antes de cargar la canción seleccionada, pulse [YES]. Si desea cargar la canción seleccionada sin guardar la canción actual, pulse [NO].

La canción para la edición será ahora la canción actual.

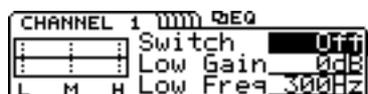
■ Utilizar el ecualizador para ajustar el sonido

Cada canal dispone de un ecualizador paramétrico de 3 bandas (graves, medios, agudos). Aquí utilizaremos el ecualizador para ajustar el sonido de cada pista.



- 1** Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador CHANNEL MODE.
- 2** Pulse [SELECT] para seleccionar el canal cuyo ecualizador desee ajustar.
- 3** Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EQ].
- 4** Aparecerá la página de ajustes del ecualizador. Utilice [CURSOR] para seleccionar el parámetro, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

La pantalla mostrará gráficamente el estado de los ajustes del ecualizador.



Parámetros del ecualizador

Switch	Off, On	conmutador del secuenciador
Low Gain	-12dB~+12dB	incremento de la gama de graves
Low Freq	40Hz~1.5kHz	frecuencia de la gama de graves
Mid Gain	-12dB~+12dB	incremento de la gama de medios
Mid Freq	200Hz~8kHz	frecuencia de la gama de medios
Mid Q	0.5~16	Q de la gama de medios
Hi Gain	-12dB~+12dB	incremento de la gama de agudos
Hi Freq	500Hz~18kHz	frecuencia de la gama de agudos



Si ajusta el ecualizador mientras escucha el sonido es posible que se oigan algunos ruidos, pero esto no es indicio de ningún problema. Si estos ruidos le molestan, realice los ajustes sin escuchar el sonido.

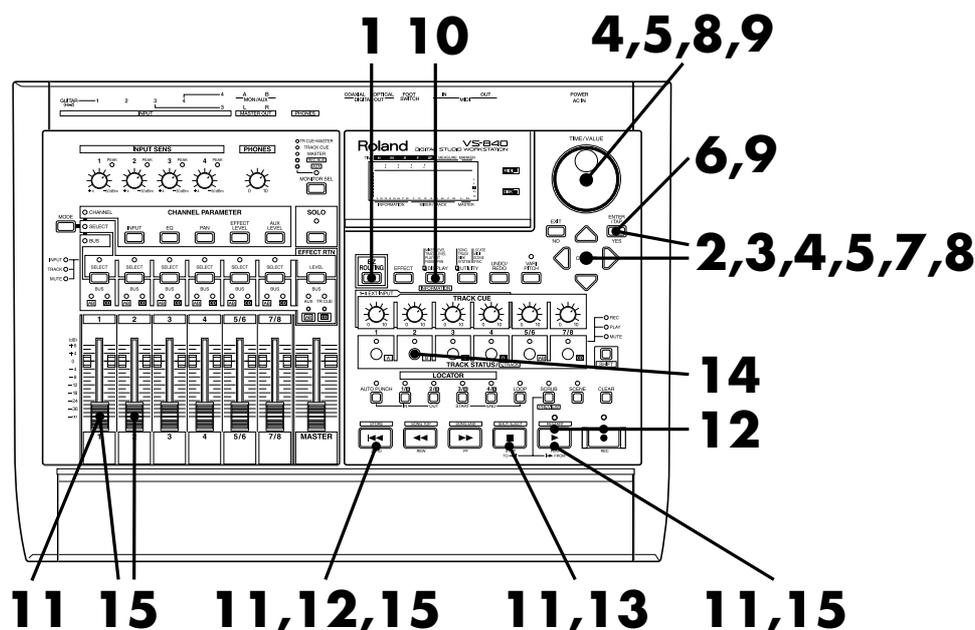
5 Si también desea realizar ajustes para otros canales, utilice [CURSOR ◀ ▶] para seleccionar el canal, y siga el mismo proceso para realizar ajustes. Cuando haya terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

¿Ha podido ajustar el sonido de la manera deseada? Si es así, consulte “Guardar una interpretación grabada” (página 10) y guarde la canción.

■Aplicar un efecto a la reproducción de pista y grabar el resultado

En esta sección explicaremos la manera de aplicar un efecto al sonido de guitarra grabado en la pista 1/V-track 1, y grabar el resultado en la pista 2/V-track 2.

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].



1 Pulse [EZ ROUTING].

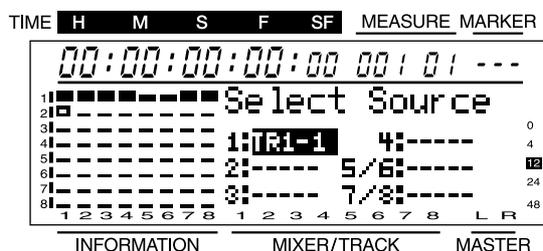
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Bouncing y pulse [ENTER(TAP)].



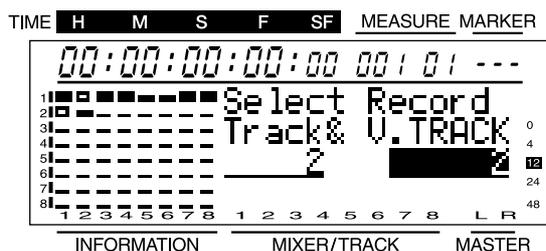
3 En esta página puede especificarse si se modificarán o no los valores de los parámetros (valores por defecto) ajustados automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes utilice [CURSOR] para seleccionar "YES". Al terminar de definir ajustes pulse [ENTER].



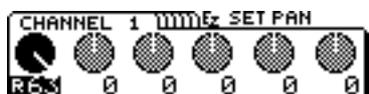
- 4** En esta página es posible especificar la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "TR1-1" (pista 1/V-track 1) como entrada para el canal 1. Al terminar de definir ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 5** En esta página es posible especificar la pista destino de la grabación. En este ejemplo debemos seleccionar track 2/V-track 2 como destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para realizar ajustes en la siguiente página de pantalla. Al terminar de definir ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 6** En esta página es posible ajustar la panoramización para cada canal. La panoramización se ajusta automáticamente para cada canal para el que haya especificado una pista destino de la grabación en el paso 5. En este ejemplo compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo derecho (R63). A continuación pulse [ENTER(TAP)].



- 7** En esta página es posible especificar si desea utilizar un efecto o no. En este ejemplo utilizaremos un efecto, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". A continuación pulse [ENTER(TAP)].



- 8** En esta página es posible seleccionar el efecto que se utilizará. Seleccione un algoritmo **Guitar Multi**. En primer lugar desplace el cursor hasta **"TYPE"** y seleccione **"Guitar Multi1"** como el tipo de algoritmo. A continuación desplace el cursor a **"PATCH"** y seleccione el efecto. Para este ejemplo seleccione un efecto como **"A-81:Smokin' GTR"**. Pulse [ENTER(TAP)] para seleccionar el efecto. Pulse [ENTER(TAP)] de nuevo para pasar a la siguiente página.

```

Select Effect
TYPE: Guitar Multi 1
PATCH: A-81:Smokin' GTR
CHANGE OK?

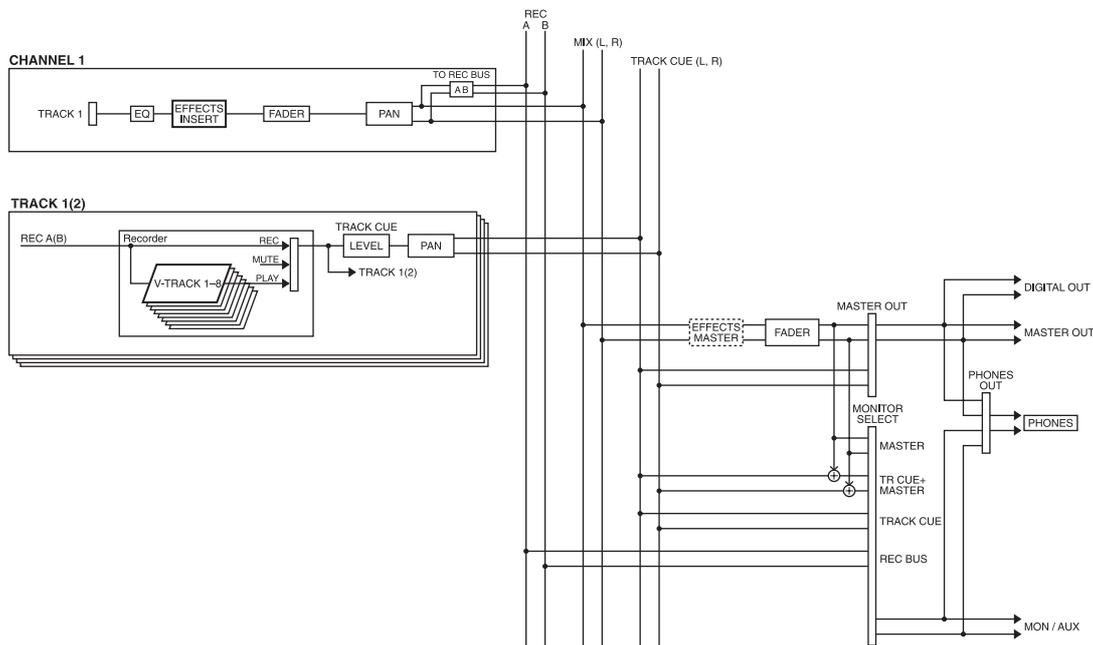
```

- 9** En esta página se selecciona la posición en que se conecta el efecto. Aquí insertaremos el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 1. Utilice el dial **TIME/VALUE** para seleccionar **"CH1 INSERT"** como destino de la conexión. Al terminar de realizar ajustes, pulse [ENTER(TAP)].

```

Select Effect Position
POSITION: CH1 INSERT

```



Consulte los detalles acerca de las conexiones de los efectos en **"Conexiones de los efectos"** (página 72 del manual del usuario).

- 10** Aparecerá la página final. Al terminar de realizar ajustes pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

```

EZ ROUTING is finished!
Please set levels using
the Sens Knobs and Faders
[DISPLAY]

```

11 Ajuste el nivel de grabación. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y a continuación pulse [PLAY] para reproducir la canción. Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel de grabación. Una vez haya terminado de realizar ajustes pulse [STOP].

12 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, a continuación seleccione [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y por último pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

13 Al terminar la grabación pulse [STOP] para detener la canción.

14 Ahora escucharemos la interpretación grabada. En primer lugar, ajuste la pista 2 al estado de reproducción. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 2 para que el indicador del botón se ilumine en verde.

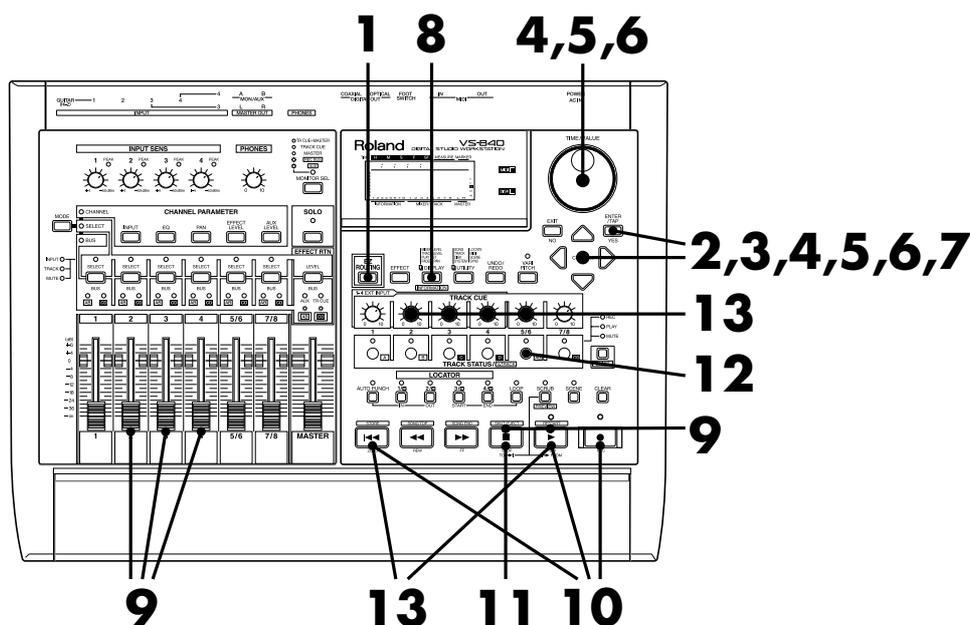
15 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y pulse [PLAY] para reproducir la canción. Baje el deslizador del canal 1, y utilice el deslizador del canal 2 para ajustar el volumen de la pista 2.

¿Que tal ha ido la grabación? Si está satisfecho con el resultado grabado, utilice el proceso explicado en “Guardar una interpretación grabada” (página 10) para guardar la canción. Si desea cancelar la grabación realizada, consulte “Cancelar una grabación” (página 11).

■ Combinar la interpretación de múltiples pistas en otra pista

En esta sección explicaremos la manera en que el sonido de bajo monoaural grabado en la pista 2/V-track 1 puede combinarse con el sonido de percusión estereofónica grabado en V-track 1 de las pistas 3/4, y grabar la combinación en V-track 2 de la pista 5/6.

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].

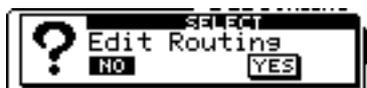


1 Pulse [EZ ROUTING].

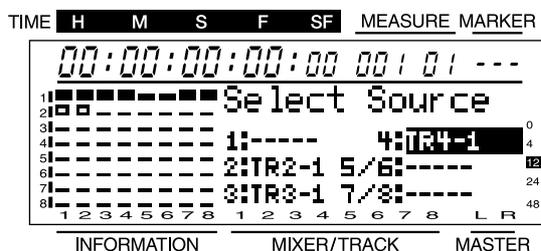
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Bouncing y pulse [ENTER(TAP)].



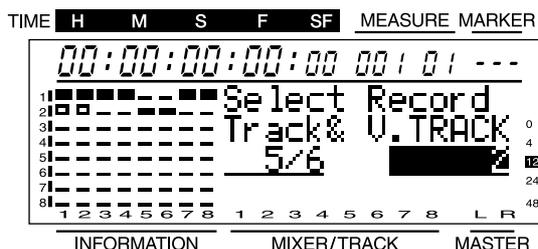
3 En esta página es posible especificar si se modificarán o no los valores de los parámetros (valores por defecto) definidos automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes, utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". Al terminar de definir ajustes pulse [ENTER].



- 4** Aparecerá una pantalla en la que podrá seleccionar las pistas destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "TR2-1" (pista 2/V-track 1), "TR3-1" (pista 3/V-track 1), y "TR4-1" (pista 4/V-track 1). Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 5** En esta página es posible especificar las pistas destino de la grabación. En este ejemplo seleccione V-track 2 de la pista 5/6 como destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para realizar ajustes tal como se muestra en la siguiente página de pantalla. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 6** En esta página es posible ajustar la panoramización de cada canal. La panoramización ya se ha ajustado automáticamente para cada canal según la pista destino de la grabación especificada en el paso 5. En este ejemplo, la panoramización del canal 2 está ajustada al centro (0), la del canal 3 al extremo izquierdo (L63), y la del canal 4 al extremo derecho (R63). Si desea modificar estos ajustes, utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes. Al terminar pulse [ENTER(TAP)].



- 7** En esta página es posible especificar si se utilizará un efecto o no. En este ejemplo no aplicaremos ningún efecto, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "NO". A continuación pulse [ENTER(TAP)].



8 Aparecerá la página final. Si ha terminado de definir ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

EZ ROUTING is finished!
Please set levels using
the Sens Knobs and Faders
DISPLAY

9 Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción, y utilice los deslizadores de canal 2-4 para ajustar el balance del volumen. Al terminar de ajustar el balance pulse [STOP].

10 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y a continuación pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

11 Al terminar de grabar, pulse [STOP] para detener la grabación.

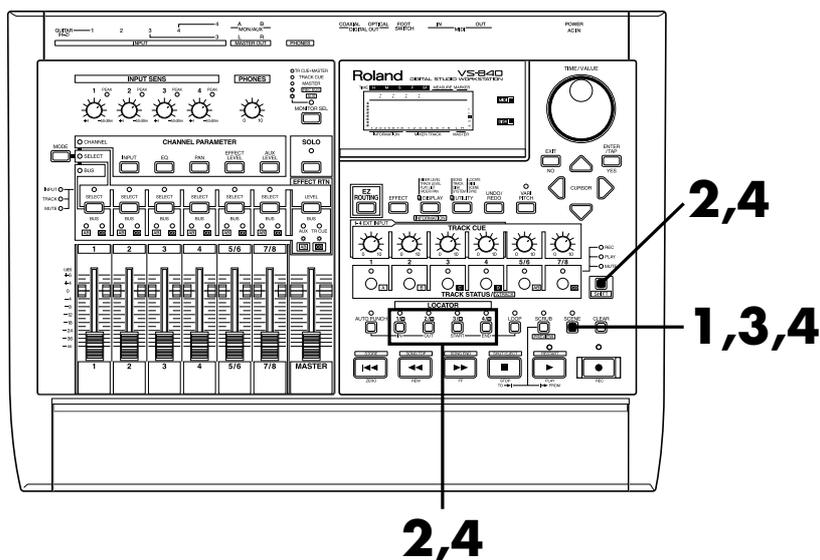
12 Escuche la interpretación grabada. En primer lugar, ajuste la pista 5/6 para la reproducción. Pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK de la pista 5/6 para que el indicador del botón se ilumine en verde.

13 Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y a continuación pulse [PLAY] para reproducir la canción. Baje los deslizadores de los canales 2-4, y utilice el deslizador del canal 5/6 para ajustar el volumen de la pista 5/6.

¿Que tal ha ido todo? Si está satisfecho con los resultados, utilice el proceso descrito en “Guardar una interpretación grabada” (página 10) para guardar la canción. Si desea cancelar la grabación, consulte “Cancelar una grabación” (página 11).

■ Guardar los ajustes del mezclador

En el caso de un mezclador multipistas analógico, la única manera de guardar los ajustes del mezclador es escribiéndolos en un papel. No obstante, en el VS-840 la función Scene permite llamar y reproducir un grupo de ajustes del mezclador previamente guardado. En cada canción es posible utilizar hasta ocho escenas para guardar el estado del mezclador, por lo que también puede utilizar esta función para comparar varios ajustes de mezcla. Las escenas también contienen los ajustes de efectos. Utilice el siguiente proceso para guardar los ajustes de mezcla del mezclador.



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

El indicador SCENE se iluminará, y los botones LOCATOR [1/5]–[4/8] tendrán la función de guardar y recuperar las escenas.

2 Guarde los ajustes del mezclador en una escena.

Para guardar los ajustes en una escena 1–4, pulse un botón [1/5]–[4/8]. Para guardar los ajustes en una escena 5–8, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [1/5]–[4/8]. Los ajustes del mezclador se guardarán y el indicador del botón se iluminará.

3 Después de guardar una escena, pulse [SCENE] de nuevo para que se apague el indicador del botón.

4 Para seleccionar los ajustes del mezclador guardados, pulse [SCENE] para que se ilumine el indicador del botón, y pulse un botón LOCATOR [1/5]–[4/8] para especificar el número de escena deseado.

NOTA

Al recuperar ajustes del mezclador, los ajustes del mezclador cambiarán, pero las posiciones de los mandos y deslizadores no cambiarán. Esto significa que los ajustes reales diferirán de las posiciones de los mandos y deslizadores.

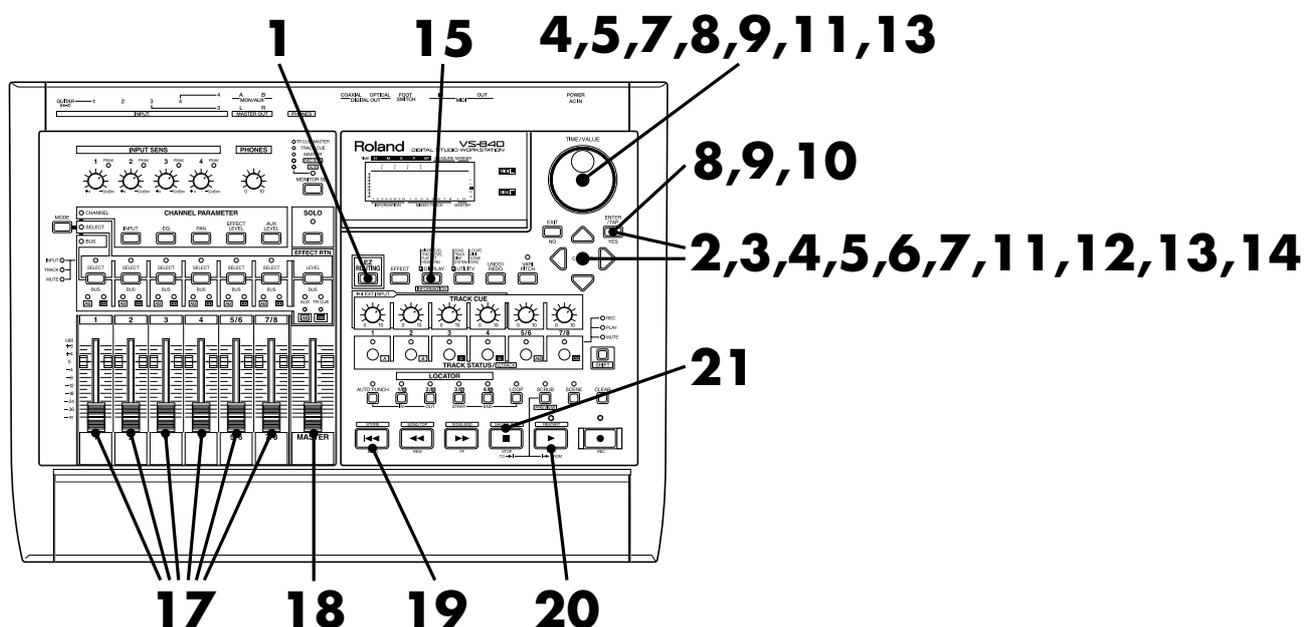
■ Mezcla estereofónica de dos canales

En esta sección explicaremos la manera de ajustar el nivel de volumen y la panoramización (o el balance, para una pista estereofónica) de las señales grabadas en las pistas 2, 5/6 y 7/8, aplicar reverberación a todos los sonidos mientras mezcla las señales de manera estereofónica en dos canales, y grabar el resultado en el grabador (grabador de cintas, DAT, MD, etc.). Este proceso se conoce como “mezcla.”

Aquí utilizaremos la función Easy Routing para definir los ajustes del mezclador. El proceso básico utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento a modificar, y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Para pasar a la siguiente página pulse [ENTER(TAP)]. Para volver a la página previa pulse [EXIT].



Aquí explicaremos la manera de grabar las señal analógica de los jacks MASTER OUT. Si desea grabar la señal digital del jack DIGITAL OUT en un grabador digital, consulte “Mezcla estereofónica de dos canales” (página 61 del manual del usuario).

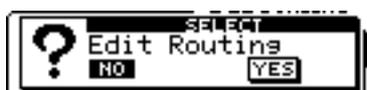


1 Pulse [EZ ROUTING].

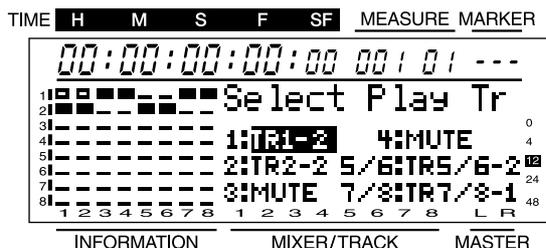
2 Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Mixdown y pulse [ENTER(TAP)].



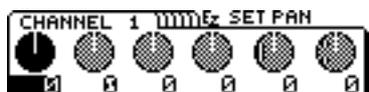
3 En esta página es posible especificar si se modificarán o no los valores de los parámetros (valores por defecto) definidos automáticamente por Easy Routing. Para modificar los ajustes, utilice [CURSOR] para seleccionar el icono “YES”. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER].



- 4** En esta página es posible especificar la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "TR1-2" (V-track 2 de la pista 1) como la entrada para el canal 1, "TR2-2" (V-track 2 de la pista 2) como la entrada para el canal 2, "TR5/6-2" (V-track 2 de la pista 5/6) como la entrada para el canal 5/6, y "TR7/8-1" (V-track 1 de la pista 7/8) como la entrada para el canal 7/8. Ajuste las demás pistas a "MUTE." Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 5** En esta página es posible especificar la panoramización (o balance, para una pista estereofónica) para cada canal. Si es necesario, modifique los ajustes. Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER(TAP)].



- 6** En esta página es posible especificar si desea utilizar o no un efecto. En este ejemplo utilizaremos un efecto, por lo que debe utilizar [CURSOR] para seleccionar el icono "YES". A continuación pulse [ENTER(TAP)].



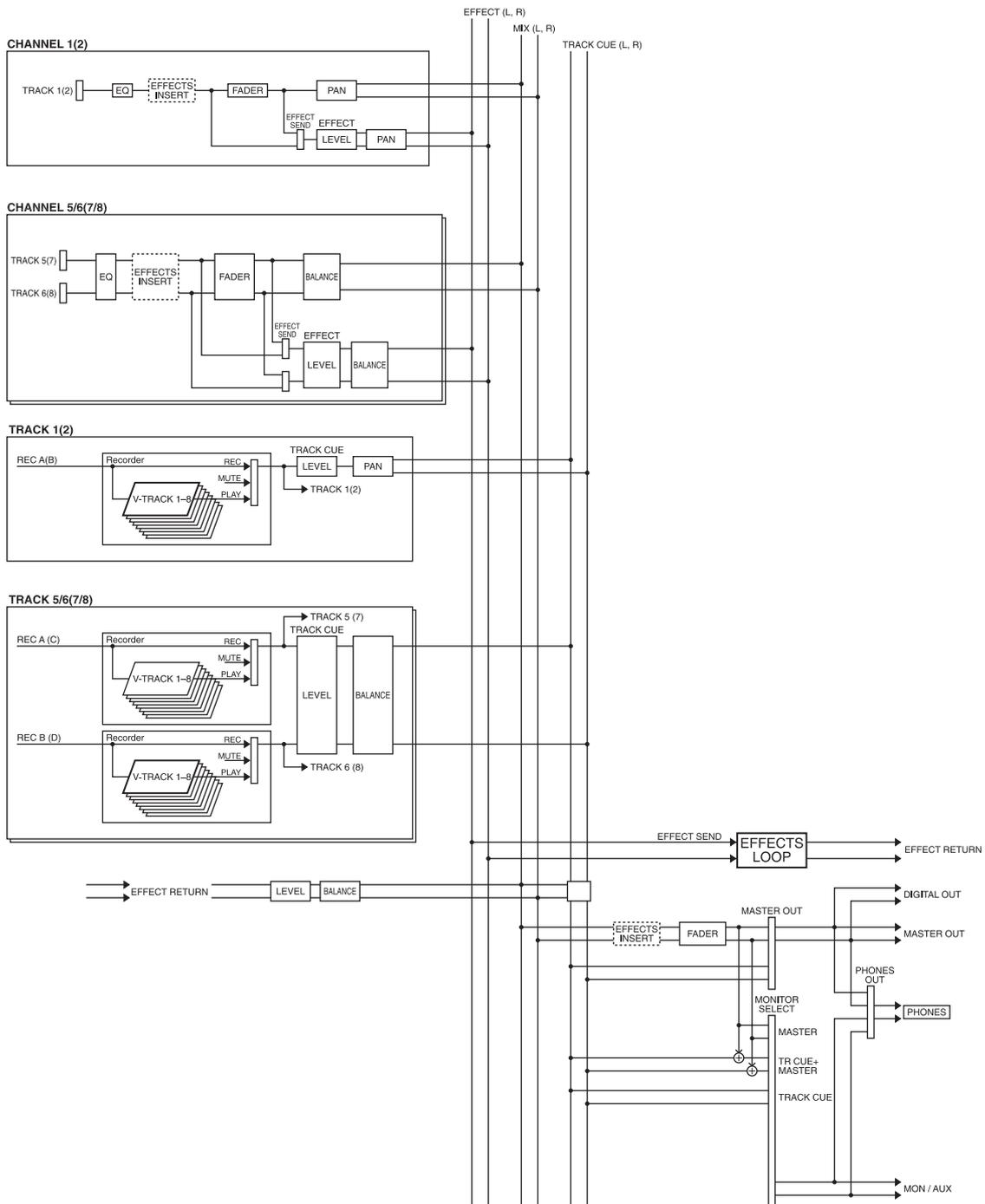
- 7** En esta página es posible seleccionar el efecto que se utilizará. En este ejemplo utilizaremos la reverberación. En primer lugar desplace el cursor hasta "TYPE," y seleccione el tipo de algoritmo "Reverb1." A continuación desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el efecto. En este ejemplo, seleccione un efecto como "A-00:Medium Room." Pulse [ENTER(TAP)] para activar el efecto. Pulse [ENTER(TAP)] de nuevo para pasar a la siguiente página.



8 Esta página permite especificar el punto en que se conectará el efecto. Aquí conectaremos el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), y desactivaremos el sonido directo del efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el punto de conexión a "LOOP, Dir:Off." Al terminar de definir ajustes, pulse [ENTER(TAP)].

Select Effect Position

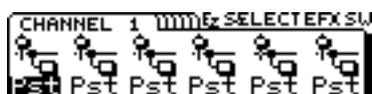
POSITION: **00029013066**



Consulte los detalles acerca de la posición de conexión de los efectos en "Conexiones de efectos" (página 72 del manual del usuario).

9 En esta página es posible especificar el destino de la salida de monitorización para el sonido del efecto. Aquí utilizaremos el bus MIX, que está siempre conectado, por lo que debe utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar "Off." Al terminar de realizar ajustes pulse [ENTER (TAP)].

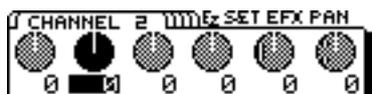
10 En esta página es posible especificar si la señal enviada al bus EFFECT procedente de cada canal se tomará antes o después del deslizador del canal. En este ejemplo utilizaremos el ajuste por defecto (postdeslizador), por lo que simplemente debe pulsar [ENTER(TAP)].



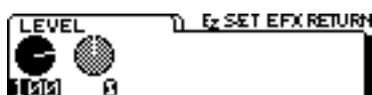
11 En esta página es posible especificar el nivel de volumen con que se enviará la salida de cada canal al efecto (nivel de envío de efecto). Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío para los canales a los que aplicará el efecto. Al terminar de realizar ajustes, pulse [ENTER(TAP)].



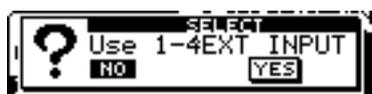
12 En esta página es posible especificar el ajuste de panoramización para enviar la salida de cada canal al efecto. Defina los ajustes necesarios. Al terminar de realizar ajustes, pulse [ENTER(TAP)].



13 En esta página es posible especificar el nivel de retorno de efecto y el balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir ajustes. Al terminar de definir los ajustes pulse [ENTER(TAP)].



14 En esta página es posible especificar si las señales recibidas en los jacks INPUT 1-4 se utilizarán en la mezcla. En este ejemplo no utilizaremos las señales de los jacks INPUT, por lo que debe seleccionar el icono "NO" y pulsar [ENTER(TAP)].



15 Aparecerá la página final. Si ya ha terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

EZ ROUTING is finished!
Please set levels using
the Sens Knobs and Faders
DISPLAY

16 Conecte el grabador a MASTER OUT del VS-840.

Consulte los detalles de las conexiones en el manual del usuario del grabador.

17 Utilice los deslizadores de canal para ajustar el volumen de cada pista.

En primer lugar determine el volumen de la pista central de la canción (la parte vocal, la parte de melodía de guitarra, etc.) Es aconsejable ajustar las demás pistas a un volumen más bajo que la pista principal.

18 Ajuste el nivel de grabación del grabador.

Utilice el deslizador MASTER para ajustar el volumen del VS-840 al nivel máximo posible sin que el nivel de entrada del grabador sea demasiado alto.

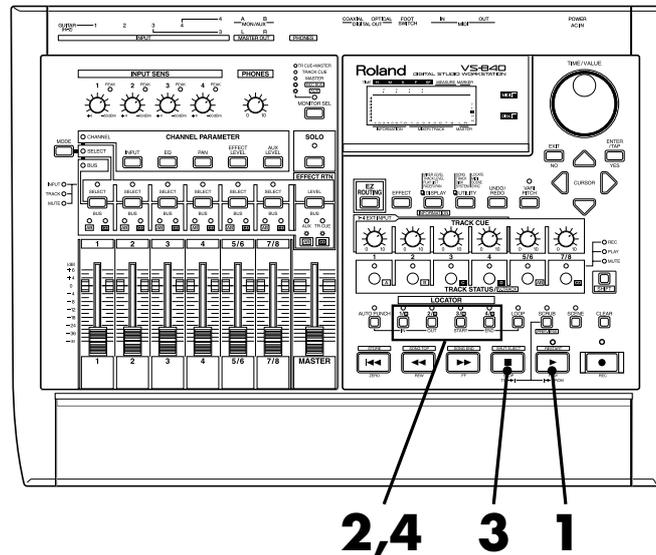
19 Pulse [ZERO] del VS-840 para volver al principio de la canción, y ponga el grabador en el modo de preparado para la grabación.

20 Ponga el grabador en el modo de grabación, y pulse [PLAY] del VS-840 para reproducir la canción.

21 Al terminar la grabación, detenga el grabador y el VS-840.

Varias técnicas de sincronización

El VS-840 permite guardar posiciones temporales de una canción. Si registra la posición de puntos que desea volver a escuchar o grabar, podrá pasar de manera instantánea a estas posiciones con una simple operación. Ésta se conoce como función Locate. Es posible memorizar hasta ocho posiciones en cada canción. Algunos grabadores de cintas analógicos disponen de una función similar, pero como el VS-840 es un grabador de disco digital, no es necesario esperar a que la cinta se rebobine o avance. Aquí explicaremos la manera de registrar un punto Locate, y la manera de pasar a él.



1 Pulse [PLAY] para reproducir la canción.

2 Al llegar a la posición que desea registrar, utilice los botones LOCATOR [1/5]-[4/8] para especificar el número del punto que se registrará. Si desea guardar más de una posición, vuelva a utilizar el mismo proceso.

Para guardar una posición en un punto 1-4, pulse el botón apropiado [1/5]-[4/8]. Para guardar una posición en un punto 5-8, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón apropiado [1/5]-[4/8]. Cuando haya registrado una posición para un botón, el indicador de este botón se iluminará.

3 Cuando termine de registrar posiciones, pulse [STOP] para detener la reproducción.

4 Para pasar a una posición previamente registrada, pulse un botón LOCATOR [1/5]-[4/8] para especificar el número de la posición deseada.

NOTA

Los botones LOCATOR cuyo indicador está apagado no contienen ninguna posición registrada. Si pulsa uno de estos botones no cambiará la posición actual.

Si desea... (índice de temas del manual del usuario)

Las funciones introducidas en la Referencia Rápida son sólo parte de las funciones que ofrece el VS-840. Esta sección lista la página de referencia del manual del usuario que explica lo que puede hacer utilizando el VS-840. Aproveche al máximo las funciones del VS-840 y disfrute de la grabación multipistas.

Grabación

Volver a grabar parte de una interpretación (grabación por pinchado).....	55
Utilizar el metrónomo y grabar a un tempo específico.....	93
Monitorizar sólo un canal específico (función Solo).....	96
Cancelar una operación de grabación/edición (funciones Dehacer/Rehacer).....	99

Reproducción

Desplazar la posición temporal actual.....	29
Colocar marcas en una canción (función Locate y función Tap Marker).....	34
Localizar una posición temporal precisa (función Preview).....	62
Modificar la afinación de la reproducción de una canción.....	95
Mezclar el grabador con fuentes de entrada externas.....	48
Sincronizar con un secuenciador MIDI.....	106

Edición

Copiar información de interpretación en una pista.....	65
Desplazar información de interpretación en un pista.....	66
Intercambiar información de interpretación en una pista.....	68
Insertar un espacio en blanco en una pista.....	69
Cortar información de interpretación de una pista.....	70
Borrar información de interpretación de una pista.....	71

Otros

Reiniciar el VS-840.....	28
Cambiar la visualización en pantalla.....	111
Asignar un nombre a una canción.....	52
Proteger la información de canción (Song Protect).....	26
Borrar información de canción (Song Erase).....	100
Borrar información no necesaria (Song Optimize).....	100
Ajustar el brillo de la pantalla.....	111
¿Qué es un grabador de disco digital?.....	23
Estructura del mezclador digital.....	22
Los buses.....	21
Operaciones básicas del VS-840.....	25