Roland





MANUAL DEL USUARIO

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones "INSTRUCCIONES DE SEGU-RIDAD IMPORTANTES" (Manual del Usuario, pag. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (Manual del Usuario, pag. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual del Usuario, pag. 10-11). Estas secciones proporcionan información importante referente al correcto funcionamiento de la unidad. Además, para asegurarse de que adquiere un buen conocimiento de todas las características que le ofrece su nueva unidad, debería leer la Referencia Rápida y el Manual del Usuario en su totalidad. Guarde el Manual en un lugar seguro y téngalo a mano como una referencia práctica.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION Traducido por www.caballeria.com





El símbolo del relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado dentro del producto que puede ser de una magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.

El símbolo de admiración dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de instrucciones de utilización y mantenimiento importantes en la literatura que acompaña al producto.

INSTRUCCIONES PARA EVITAR INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES PERSONALES

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar productos eléctricos deben seguirse una precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

- 1. Antes de utilizar el producto lea todas las instrucciones.
- No utilice este producto cerca del agua por ejemplo, en un baño, en una cocina, en un sótano húmero, cerca de una piscina o en lugares similares.
- **3.** Este producto debe utilizarse sólo con un soporte recomendado por el fabricante.
- 4. Este producto, ya sea por si solo o en combinación con un amplificador y altavoces o auriculares, puede producir sonido a un volumen capaz de provocar pérdidas permanentes de oído. No lo utilice durante mucho rato a un volumen alto o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de oído o algún zumbido, acuda a un otorrinolaringólogo.
- El producto debe situarse de manera que su posición permita una adecuada ventilación del mismo.
- Este producto no debe estar cerca de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros productos que generen o emitan calor.
- El producto debe conectarse a una toma de corriente del tipo descrito en las instrucciones de utilización, o según se especifique en el mismo producto.

- 8. Si no va a utilizar la unidad durante un tiempo, desconecte de la toma de corriente el cable de alimentación.
- 9. No permita que penetren objetos ni líquidos por las aberturas del producto.
- 10 Acuda al personal especializado del servicio técnico siempre que:
 - Á. se haya dañado el cable de alimentación.
 - B. hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del producto.
 - C. el producto haya estado expuesto a la lluvia.
 - D. el producto parezca no funcionar con normalidad o si muestra un cambio importante en las prestaciones.
 - E. el producto haya sufrido un golpe fuerte o se haya dañado su mueble.
- **11.**No intente reparar el producto por su cuenta más allá de lo que se describe en estas instrucciones. Todas las demás reparaciones deben referirse al personal del servicio técnico.

For the USA -

- For the U.K.

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.

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 ④ 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.

El producto que disponga de un CONECTOR DE TRES CABLES deberá derivarse a masa.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ATENCIÓN y APRECAUCIÓN

ATENCIÓN Se utiliza para instrucciones que alertan usuario del peligro de muerte o de lesion personales graves en caso de no utilizar unidad de manera correcta.	
⚠ PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos



- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.
- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo. (La única excepción son los casos en que este manual ofrece instrucciones específicas que deben seguirse para instalar opciones instalables por el usuario; consulte la p. 196.)

.....

- Coloque siempre el equipo en posición horizontal y sobre una superficie estable. No lo coloque sobre soportes que puedan tambalear, o sobre superficies inclinadas.
- No dañe el cable de alimentación. No lo doble en exceso, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc.. Un cable dañado puede provocar descargas o incendios. No utilice nunca un cable dañado.
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para un uso seguro.

.....

• Proteja el equipo contra los golpes. (¡No lo deje caer!)



- No conecte el cable de alimentación del equipo a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (watios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobreca-lentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".

ADVERTENCIA

.....

• Apague siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de intentar la instalación de la placa de circuitos (VS4S-1; p. 196).

A PRECAUCIÓN

- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo a o desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.
- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños.
- No suba nunca sobre el equipo ni coloque objetos pesados sobre él.
- No manipule nunca el cable de alimentación ni sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo.

.....

- Antes de mover el equipo, desconecte el cable de alimentación y todos los demás cables de los equipos externos.
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación (p. 19).
- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el cable de alimentación.
- Instale sólo la placa de circuitos especificada (VS4S-1). Retire sólo los tornillos especificados (p. 196).

Le agradecemos la compra del Roland VS-840EX Digital Studio Workstation.

La documentación del VS-840EX está formada por dos manuales: la "Referencia Rápida" y el "Manual del Usuario" (este documento). Si utiliza el VS-840EX por primera vez, lea en primer lugar la "Referencia Rápida".

El contenido del paquete

La caja del VS-840EX incluye los siguientes componentes. Compruebe que dispone de todos ellos.

VS-840EX Cable de alimentación Referencia Rápida Manual del Usuario (este documento) Lista de Patches predefinidos Disco de demostración

Utilizar una unidad Zip externa con el VS-840EX

Al instalar la VS4S-1 (que debe adquirir por separado) en el VS-840EX, las canciones creadas en el VS-840EX podrán guardarse en una unidad Zip externa. Consulte los detalles en "Utilizar una unidad Zip externa" (página 200).

A los que han adquirido el VS-840-UP1

Para comprender las funciones que se han añadido con la actualización del VS-840 al VS-840EX, es aconsejable que lea en primer lugar la sección "Funciones adicionales del VS-840EX" (p. 13).

* Zip es una marca comercial de Iomega Corporation.

^{*} Iomega es una marca comercial registrada de Iomega Corporation.

INSTRUC	LIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES	2
UTILIZAR	LA UNIDAD DE MANERA SEGURA	3
Introducció	Śn	4
NOTAS IN	IPORTANTES	10
Capítulo 1.	Introducción al VS-840EX	12
Característ	icas principales	12
Funciones	adicionales del VS-840EX	13
Discos que	pueden utilizarse en el VS-840EX (discos Zip)	14
	Las and the first of the state for the	45
Capitulo 2.	Los paneles frontal y posterior	15
Sección del	mezclador	15
Sección del	grabador	16
Sección de	la pantalla	18
Panel poste	rior	19
Unidad de	discos	20
Capítulo 3.	Antes de empezar (terminología del VS-840EX)	21
Fuentes, pi	stas y canales	21
Trabajar sie	empre dentro del mundo digital (Estación de trabajo digital para estudios)21
El flujo de	la señal (buses)	22
Las cancio	nes	23
La sección	del mezclador	24
■ Orga	nización del mezclador	24
■ Grab	ar las condiciones actuales del mezclador (Scene)	25
La sección	del grabador	25
■ Difer	encias con un MTR de cinta	25
■ Núm	ero de pistas que pueden grabarse y reproducirse a la vez	25
Pistas	s virtuales para cada pista (V-tracks)	25
La sección	de efectos	26
Cone	xiones de los efectos (Insert/Loop)	26
Evento	-	26
El me	ensaje "Lack of EVENT!!"	26
Capítulo 4.	Operaciones básicas en el VS-840EX	27
Antes de er	mpezar	27
	r on marcha ol oquino	2/ 27
Incor	tar al disco	27 27
	ilizar un disco (Disk Initializa)	27 28
Escuchar la	a canción de demostración	28
	char las variaciones de la canción de demostración	28
Antes de te	arminar	20
Cuar	dar la interpretación en disco (Song Store)	29
■ Ouar	protagar una canción (Song Protact)	<u>2</u>) 20
	rar al aquino (Shut Down)	29
Reiniciar el	VS-840FX	30
Operacione	es hásicas en la nantalla	30
Seleccionar	una canción (Song Select)	31
Cambiar el	tiempo actual	31
Cambiar la	entrada de un canal	32
Monitoriza	r la reproducción de pista	33
Cambiar el	status de una pista (Track Status)	33
Cambiarla	salida de monitorización (Monitor Select)	
Registrar la	saineta de montonización (monto occer).	
Cuardar	na nosición temporal método 1 (Punto de localización)	
	dar una posición temporal	
	au una posición temporal quardada	
■ I dSdI ■ Modi	ificar una posición temporal guardada	
■ Flimi	nar una posición temporal guardada	
Cuardar	na nosición temporal método 2 (Puntos de marca)	
Guaruar ul	ia posición temporal, metodo 2 (1 untos de marca)	

Marca	ır una posición temporal	35
Pasar	a una posición temporal marcada	
Modif	ficar una posición temporal marcada	
Elimit	har una marca	
Capítulo 5.	Utilizar la función EZ ROUTING	37
La función I	Easy Routing	
Utilizar la f	unción Easy Routing	
El ico	no Quick Recording	37
El ico	no Recording	
El ico	no Track Bouncing	40
El ico	no Mixdown	42
El ico	no User Routing	44
El icon	no AUX Routing	45
El icon	no External In	46
Un ejemplo	de utilización de Easy Routing	47
Graba	r en la pista 1	47
Graba	r en estéreo en las pistas 5/6	
Graba	r pistas adicionales mientras escucha la reproducción (Overdubbing)	
Comb	inar pistas mientras aplica reverberación (Loop)	50
■ Mezcl	a en 2 canales	51
Los valores	por defecto ajustados por Easy Routing	
Capítulo 6.	Técnicas de grabación multipistas	
	(Utilizar el VS-840EX como un MTR de cinta)	54
Realizar un	a nueva grabación	
■ Crear	una canción nueva (Song New)	54
Asign	ar un nombre a la canción (Song Name)	55
■ Conec	tar los instrumentos	55
■ Graba	r una interpretación en una pista	56
Cambiar en	tre V-tracks	57
Grabar pista	as adicionales mientras escucha la interpretación (Overdubbing)	57
Volver a gra	abar sólo los errores (Pinchado)	58
Pinch	ar utilizando el botón de grabación	
Pinch	ar utilizando un conmutador de pedal	59
Grabar una	sección previamente especificada (Pinchado automático)	60
Grabar repe	tidamente la misma sección (Grabación en bucle)	61
Combinar la	as interpretaciones de dos o más pistas en otra pista (Combinar pistas)	62
Crear una c	inta master	62
Ajusta	ar el sonido (Ecualizador)	62
Ajusta	ar el volumen y la panoramización (Nivel/Panoramización)	63
■ Mezcl	a estéreo en 2 canales (Mezcla final)	64
Capítulo 7.	Editar una interpretación grabada (edición de pista	as) .65
¿Qué es edi	tar?	
Localizar la	posición deseada (Preescucha)	65
■ Utiliza	ar [TO] y [FROM]	65
Repro	ducción por barrido ([SCRUB])	66
Proceso bás	ico	67
Reutilizar p	arte de la interpretación (Copy)	68
Modificar la	a organización de la interpretación (Move)	69
Intercambia	r información de interpretación entre pistas (Exchange)	71
Insertar esp	acio en blanco en una interpretación (Insert)	72
Eliminar pa	rte de una interpretación (Cut)	73
Borrar parte	e de una interpretación (Erase)	74
Capítulo 8.	Utilizar los efectos internos	75
Conexiones	de los efectos	
Cambiar en	tre efectos (Patch Change)	
Utilizar efec	ctos	79

Crear un nuevo sonido de efecto	80
Crear un sonido de efecto	80
■ Guardar ajustes de efectos	81
Ejemplos de utilización de los efectos	82
Aplicar reverberación a una interpretación grabada (Loop)	82
Aplicar reverberación al grabar (Loop)	
Aplicar reverberación al combinar pistas (Loop)	
Durante la grabación, aplicar efectos sólo al sonido de monitorización (Loop)	
Aplicar chorus al canal izquierdo, reverberación al canal derecho, y mezclarlos (Loop)90
Grabar con un efecto insertado (Insert)	
Grabar mientras aplica Vocoder (Insert)	
Si el efecto no funciona de la manera esperada	94
Capítulo 9. Otras funciones útiles	95
Hacer sonar el metrónomo	
Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para hacer sonar el metrónomo	
Utilizar un conmutador de pedal para reproducir/parar	96
Para automáticamente (Marker stop)	97
Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch)	97
Escuchar sólo un canal específico (Solo)	
Activar de manera inmediata las operaciones con los deslizadores y el mando TRACK CI	JE98
Cambiar la fuente que se enviará al jack PHONES	99
Deshacer una operación de grabación o edición	100
Operaciones de grabación y edición que pueden deshacerse (Undo)	100
Cancelar la última operación Undo (Redo)	101
Cancelar sólo la última operación ejecutada	101
Cuando queda poco espacio libre en el disco	101
Eliminar sólo la información de interpretación no necesaria (Song Optimize)	101
Eliminar una canción de información de interpretación (Song Erase)	102
Copiar información de interpretación (Song Copy)	102
Duplicar un disco (Disk Copy)	103
Intercambiar información entre el VS-840EX y un VS-880 (Song Convert)	104
Crear una cinta master que no permita la copia digital	105
SCMS.	106
Utilización del afinador	106
Cambiar al afinador	106
El contenido de la pantalla durante la afinación	106
$\blacksquare \text{ Proceso de afinación}$	106
Ajustes del atinador	107
Copia entre Channel Pan y Track Cue Pan	107
Copiar el ajuste de Channel Pan	107
Copiar el ajuste de Track Cue Pan	107
Cambiar el contenido de la pantalla INFORMIATION	100
FUNCIONES EXTENDI IN	100
Búsqueda rápida	109
Dusquetta Tapitta	109
Capítulo 10. Utilización con equipos MIDI	110
El MIDI	110
■ ¿Qué es el MIDI	110
Conectores MIDI	110
Canales MIDI	110
Mensajes MIDI.	110
■ El diagrama de aplicación MIDI	110
Sincronizacion con un secuenciador MIDI	111
	111
 Utilizar el mapa de tempo Utilizar la mieta de sin manifección 	113
 Utilizar la pista de sincronización Acience en develocaria la siste de siste d	114
Asignar un despiazamiento a la pista de sincronización / mapa de tempo	116
Sync Ealt	116
■ Crear una pista de sincronización a partir de puntos de marca	110

Crear un mapa de tempo a partir de	una pista de sincronización117
Crear una pista de sincronización de	e manera automática117
Crear un mapa de tempo a partir de	puntos de marca118
Si aparecen problemas con la sincro	nización118
Capítulo 11 Aiustes generales v	comprobación del status 119
Ci as dificil loor la mantalla (Contract)	110
Si es unici leer la pantalla (Contrast)	
Campiar el contenido de la pantalla (Disp	lay)
visualizar información relacionada co	n la cancion
Recuperar los ajustes originales del VS-84	JEX122
Capítulo 12. Aprovechar al máx	imo el VS-840EX
(ideas y ejemplos)	
Grahar múltiples fuentes en una pista	123
Juntar las secciones deseadas	120
Utilizar puntos de marca para reorganiza	r la información de canción (Song Arrange) 125
Operar en el VS-840FX desde otro equipo	(MMC) 126
■ Operar en el VS-840EX desde un equipo	uipo compatible con MMC 126
Si aparecen problemas con la sincro	nización 127
Itilizar unidades de efectos externos	12001011
Δ nlicar un ofocto durante la reprede	127 100
■ Aplicar un efecto al combinar mistas	120 100
Aprical diference al combinal pistas	
Apéndices	
Lista de algoritmos	130
1 Roverboración 1	130
2 Powerboración 2	
2. Reverberación Z	
1. Retardo do Chorus Estároo	
4. Relatuo de Chorus Estereo	
6. 2 ch PSS	
0. 2 CH K55	
2. Potendo DCC	
0. Chamra DSS	
9. Chorus K55	
10. Guilar Multi 1	
11. Guitar Multi 2	
12. V ocal Multi 1	
13. V OCAL MULTI Z	
14. Multi Teclado	
15. Kotary	
16. Phaser Estereo	
17. Flanger Estereo	
18. Panoramización Tremolo	
19. Multi-Estereo	
20. Caja Lo-F1	
21. Vocoder	
22. Chorus de Espacio	
23. Reverberacion+Reverberacion	
24. Retardo+Reverberación	
25. Chorus + Keverberación	
26. Ketardo + Chorus	
27. Bajo Multi 1	
28. Bajo Multi 2	
29. Simulador de Micrófono	
30. Simulador Acústico	
31. Simulador de Bajo	
32. Ecualizador Gráfico de 10 Bandas.	
Funciones de cada parámetro	
Acoustic Guitar Simulator	
Chorus	

Compressor/Limiter	158
De-esser	158
Delay	159
Enhancer	159
Equalizer	160
Flanger	160
Lo-Fi Box	161
Noise Suppressor	162
Overdrive	162
Phaser	162
Pitch Shifter	163
PreAmp	163
Reverb	164
Ring Modulator	165
Rotary	166
K55 (2cn)	166
RSS (Panner)	167
Space Chorus	167
Speaker Simulator	16/
Tremolo / Pan	108
V OCOQUET	.168
Wan	108
Derretter	109
Distortion	.109
NIL COIVEILEI	.170
Distance	.170
Base Cuitar Simulator	.170
Granhic FO	.171
Antes de usar el RSS	172
Aviso del paquete del producto cuando se utilice el RSS	172
Solucionar Problemas	173
Mensaies de Error	175
Operaciones de Teclas Especiales	177
Lista de Parámetros	178
Aplicación MIDI	180
Diagrama de Aplicación MIDI	186
Diagrama de Bloque	187
Glosario	188
Especificaciones	189
Índice	190
TRACK SHEET	194
Instalación de VS4S-1 (tarjeta opcional SCSI)	196
Installation du VS4S-1 (carte SCSI optionnelle)	198
Usar una unidad Zip externa (Acerca de SCSI)	200
Antes de usar una unidad Zip	200
Conectar unidades externas Zip	201
Reinicializar la unidad Zip externa	201
Desactivar la unidad Zip externa	202
Inicializar el disco Zip	202
Copiar canciones del VS-840EX a la unidad Zip externa	203
Copiar canciones de la unidad Zip externa al VS-840EX	203
borrar una cancion guardada en un disco Zip externo	204
Usar una unidad Zip externa para realizar una copia de disco	204
Usar una uniqua Lip externa para convertir datos entre los formatos	205
VJ-04UEA/ VJ-00U (JUIIY CUIIVEI)	203 204
Ouende les detes no se nueden querder en un séle disse (archives)	206
Conjuntos datos da una interpretación da una canción a unadada en un anamtes CCI (Importación da Dietas	200
Copiar una nieta específica de una canción actual op una canción guardada (a	200
una canción nueva) en un aparato SCSI (Evportación do Distas	200
VS4S-1 Specifications	209
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

Además de los puntos listados en "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y en "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" de las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

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

Ubicación

- El uso de esta unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o aléjela de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- Tenga en cuenta lo siguiente cuando utilice la unidad de discos Zip del equipo. Si desea más detalles, consulte "Antes de utilizar discos Zip" (página 11).
 - No coloque la unidad cerca de aparatos que generen campos magnéticos muy potentes (como por ejemplo, altavoces).
 - No desplace el equipo ni lo 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 de ninguna otra manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar posibles daños en el equipo, no lo utilice en lugares con mucha humedad, como por ejemplo lugares expuestos a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolvente de ningún tipo. Podría decolorar y/o deformar el equipo.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de perder información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante de la memoria del equipo en un disco Zip.
- Desafortunadamente, algunas veces puede ser imposible recuperar el contenido de la información guardada en un disco Zip una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Tenga un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar los cables, coja siempre el conector no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Este equipo genera una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por lo que le rodeen (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.

Antes de utilizar discos Zip

La unidad de discos Zip

- Instale el equipo sobre una superficie sólida y plana en un área no sujeta a vibraciones. Si inclina el equipo, el funcionamiento de la unidad de discos Zip puede verse afectada.
- No utilice el equipo inmediatamente después de trasladarlo a un lugar donde el nivel de humedad sea muy diferente del de la ubicación previa. Los cambios rápidos en el entorno pueden provocar condensación en el interior de la unidad de discos, lo cual afecta adversamente al funcionamiento de la unidad e incluso puede dañar los discos Zip. Cuando haya desplazado el equipo, déjelo acostumbrarse al nuevo entorno (espere algunas horas) antes de volver a utilizarlo.
- Al apagar el equipo, siga los pasos descritos en "Apagar el equipo" (página 29).
- Para no dañar los cabezales de la unidad de discos, sujete los discos Zip en posición horizontal (no inclinados en ningún sentido) al insertarlos en la unidad. Insértelos con firmeza pero suavemente. No utilice nunca una fuerza excesiva.
- Para evitar daños, inserte sólo discos Zip en la unidad de discos. No inserte ningún otro tipo de disco. No permita que penetren clips, monedas ni ningún otro objeto en el interior de la unidad.

Utilizar discos Zip

- Los discos Zip contienen un disco plástico con un fino recubrimiento de soporte de almacenamiento magnético. Es necesaria una precisión microscópica para permitir el almacenamiento de grandes cantidades de información en una superficie tan pequeña. Para preservar su integridad, Tenga en cuenta lo siguiente al utilizar discos Zip:
 - No toque nunca el soporte magnético del interior.
 - No utilice ni guarde discos Zip en lugares con mucha suciedad o polvo.
 - No exponga los discos Zip a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). Gama de temperatura recomendada: -22 a 51° C (-7.6 a 123.8° F).
 - 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 ésta se despega con el disco en el interior de la unidad, puede ser difícil expulsar el disco.
- Guarde los discos en un lugar seguro para evitar dañarlos y para protegerlos contra el polvo, la suciedad y otros peligros. Si utiliza un disco sucio, puede dañar tanto el disco como la unidad de discos.

El copyright

La ley prohíbe la grabación, ejecución pública, radiodifusión, venta, distribución, etc.. no autorizadas de un trabajo (grabación en CD, en vídeo, programa de radio o televisión, etc..) cuyo copyright sea propiedad de un tercero.

Roland no asume ninguna responsabilidad por las infracciones del copyright que puedan cometerse utilizando el VS-840EX.

SCMS

"SCMS" es el acrónimo de "Serial Copy Management System" (Sistema de Gestión de la Copia en Serie). 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 establecer conexiones digitales entre grabadores digitales, que implementen esta función, la información de SCMS se grabará junto con la información de audio. La información de audio digital que contenga esta información SCMS no podrá volverse a grabar a través de una conexión digital.

Descargo de responsabilidades

Roland no asume ninguna responsabilidad por los "daños directos," los "daños consecuenciales," o "cualquier otro tipo de daños" que pueda resultar de la utilización del VS-840EX. Estos daños pueden incluir, pero no están limitados a, las siguientes situaciones que pueden producirse al utilizar el VS-840EX.

- Cualquier pérdida de beneficios
- Pérdida permanente de información o música
- imposibilidad de seguir utilizando VS-840EX en si o un equipo conectado a él

Características principales

Estación de audio digital

Todos los procesos son totalmente digitales

El VS-840EX dispone de un grabador de discos digital, un mezclador digital y efectos digitales. Si conecta un DAT o MD al jack DIGITAL OUT, podrá ejecutar todos los procesos de manera totalmente digital — desde editar y combinar pistas hasta el procesamiento con efectos y la mezcla final — lo cual le permitirá crear cintas master de gran calidad.

Las "V-tracks"

La sección del grabador digital del VS-840EX dispone de ocho pistas, y permite grabar de manera simultánea en cuatro pistas, o reproducir de manera simultánea ocho pistas. Cada pista dispone de ocho pistas virtuales ("Vtracks"), lo cual significa que puede grabar hasta 64 pistas. Esto permite utilizar técnicas como la grabación de múltiples tomas para un solo de guitarra, una parte vocal o un estribillo.

Efectos digitales integrados

El VS-840EX dispone de una unidad de efectos digital integrada, que ofrece efectos de una gran calidad que rivalizan con los de las unidades específicas. Esto permite crear canciones con un alto nivel de acabados sin necesidad de conectar unidades de efectos externas. La gran variedad de efectos incluye efectos tipo multi, como guitar-multi, vocal-multi y keyboard-multi, y también ofrece efectos espaciales cuidadosamente seleccionados, como reverberación y retardo. Desde sonidos muy creativos hasta simulaciones de campos sónicos, dispondrá del tipo de efecto más adecuado para cada situación.

Funciones de edición

Es posible utilizar funciones de edición como Copy, Move y Erase, inimaginables en grabadores multipistas de cinta. Por ejemplo, puede repetir un patrón de percusión de cuatro compases varias veces, o utilice el mismo estribillo al principio y al final de la canción.

Edición no destructiva

El VS-840EX permite la edición no destructiva — algo que sólo es posible en grabadores de disco. Las operaciones de edición y grabación pueden deshacerse (función Undo / Redo).

Los ajustes del mezclador pueden guardarse

Es posible guardar, para cada canción, hasta 8 grupos de todos los ajustes del mezclador como una "Escena." Durante la mezcla final, esto permite recuperar los ajustes previos después de haber ajustado el balance o después de comparar diferentes ajustes para los efectos.

Paso rápido a los puntos de localización

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

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

Utilización muy sencilla

El VS-840EX tiene un funcionamiento muy sencillo que toma como modelo el de los grabadores multipistas analógicos convencionales. Una pantalla LCD de gran tamaño permite ver una gran cantidad de información a la vez. En concreto, la pantalla muestra de manera gráfica los indicadores de nivel, los ajustes de panoramización y de los deslizadores, y el status de grabación de las pistas para facilitar la operación en este equipo.

■ Función EZ Routing

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

Una gran cantidad 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 directamente una guitarra, e INPUT 3/4 ofrecen jacks tipo RCA. Puede seleccionar cualquiera de ellos. La sensibilidad de la entrada puede ajustarse dentro de una gama muy amplia, desde el nivel de línea (+4dBm) hasta el nivel de micrófono (-50dBm). Como jacks de salida, este equipo ofrece jacks MASTER OUT tipo RCA (estéreo) y jacks de salida MON (salida de monitorización, estéreo) / AUX (envío de AUX, dos sistemas).

Este equipo también dispone de conectores DIGITAL OUT coaxiales y ópticos, lo cual permite grabar señales digitales en equipos de audio digital (grabador DAT o grabador MD, etc..).

Funciones adicionales del VS-840EX

* Si carga una canción creada con el VS-840EX en el VS-840 Ver.1.0, la información de las funciones añadidas al VS-840EX se perderá.

Unidad para discos Zip de 250 MB

La unidad Zip interna se ha cambiado al tipo que acepta soportes de 250 MB, aumentando así en 2,5 veces la longitud del material que puede guardarse.

Afinador cromático integrado

(gama de afinación: CO–B4) (página 106) Gracias al afinador cromático integrado, podrá afinar la guitarra sin necesidad de desconectarla del equipo.

Efectos internos adicionales (página 152-156)

Se han añadido los siguientes efectos: Bass Multi 1

Bass Multi 1 Bass Multi 2 Mic Simulator Acoustic Simulator Bass Simulator 10-Band Equalizer

4 formas de edición sincronizada (página 116)

En primer lugar coloque puntos de marca, y a continuación utilice estos puntos de marca para crear la pista de sincronización y el mapa de tempo.

Búsqueda rápida (página 109)

Es posible buscar la posición temporal aproximada en la que empieza un sonido en una pista preseleccionada.

Pantalla INFORMATION (página 108)

Es posible seleccionar el contenido de la pantalla INFOR-MATION.

Icono Redo en pantalla (página 101)

Si una función puede rehacerse, la pantalla lo indicará mediante un icono.

Copia entre panoramización de canal y panoramización de pista (página 107)

Los ajustes de panoramización pueden copiarse entre canales y pistas.

[COPY] + [INSERT], [MOVE] + [INSERT] añadidas a la edición de pista (página 68, 70)

Las funciones de copia e inserción, y desplazamiento e inserción, que antes precisaban de dos operaciones, pueden ahora ejecutarse a la vez.

"TUNER," "EFX PREV," y "EFX NEXT" añadidas al conmutador de pedal (página 96)

Ahora es posible activar y desactivar el afinador y seleccionar el patch de efectos con el conmutador de pedal.

La edición de pistas acepta el método de entrada de número de compás en la entrada de la posición temporal

(página 69, 70, 72–74) Durante la edición es posible cambiar la pantalla entre la posición temporal y el número de compás.

Más funciones de optimización de canción

(página 101)

La eliminación de la información de sonido, que antes se borraba, después de una cierta longitud, libera espacio del disco y garantiza la capacidad de almacenamiento restante del disco.

Más funciones SCSI (es necesario un interface SCSI)

Importar y exportar pista (página 208)

Como medio para gestionar la información de pista dentro de una canción, la función Track Import/Export permite guardar y leer información en discos SCSI externos. Puede disponer de múltiples tomas en discos externos de una manera similar a las V-tracks. Durante la exportación podrá asignar un nombre a la pista seleccionada.

Copia de archivos (página 206)

Es posible copiar una canción en un soporte SCSI removible con una capacidad de discos inferior a la de la unidad.

Función EZ Routing mejorada

Grabación rápida (página 37)

El nuevo "Modo de Grabación Rápida" permite crear ajustes para la grabación de una manera muy rápida. Hay menos parámetros de entrada y pasos necesarios para realizar una grabación. Además, es posible confirmar el flujo de la señal en la pantalla, y toda la operación de grabación es más sencilla.

Entrada externa independiente (página 46, 108)

Sin utilizar el modo Mix Down de EZ Routing, el modo External Input ofrece funciones independientes para la entrada externa.

Utilizar el botón SELECT o el botón TRACK STATUS / V.TRACK para seleccionar una entrada (página 37)

Utilice los botones del panel ([SELECT], [TRACK STA-TUS / V.TRACK]) para definir ajustes para el parámetro EZ Routing. Ahora son posibles los ajustes basados en la inspiración.

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

El VS-840EX puede utilizar (grabar/reproducir) discos Zip. Los discos Zip se utilizan normalmente como soportes de almacenamiento para ordenadores. Puede adquirirlos en tiendas de informática, etc..

La capacidad de almacenamiento de los discos

Los discos Zip pueden tener dos capacidades de almacenamiento, 100 MB y 250 MB. En el VS-840EX, los discos de 100 MB sólo pueden utilizarse para la reproducción, pero no para la grabación. Para poder grabar y reproducir en el VS-840EX, deberá utilizar discos de 250 MB.

	Reproducir	Grabar
100 MB	Sí	No
250 MB	Sí	Sí

Formatear discos

Un disco que haya adquirido en una tienda de informática, o un disco que haya utilizado en un ordenador, no puede utilizarse directamente en el VS-840EX. Esto es debido a que el formato del disco utilizado por un ordenador es diferente del formato utilizado por el VS-840EX. Para poder utilizar estos discos en el VS-840EX, en primer lugar deberá formatearlos. Consulte los detalles en "Inicializar un disco" (página 28).

* Un disco Zip en el que haya guardado información de canción creada en el VS-840EX no debe insertarse en ningún equipo que no sea un VS-840EX.

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 PEAK se iluminan en rojo cuando la señal llega a -6 dB por debajo del nivel de corte. Ajuste la sensibilidad de la entrada de manera que estos 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

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

Modo CHANNEL:

Seleccione este modo si desea modificar los parámetros de canal. Los botones [SELECT] actuarán como botones de selección de canal. El botón [EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes para el retorno de los efectos y el balance.

Modo SELECT:

Seleccione este modo para cambiar las entradas de los canales. Los botones [SELECT] seleccionarán entradas de canal. El botón [EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes para el retorno de los efectos y el balance.

Modo BUS:

Seleccione este modo para cambiar el bus REC (bus de grabación) destino de la salida. Los botones [SELECT] actuarán como botones de selección del bus REC. El botón [EFFECT RTN] botón de selección del bus REC / bus AUX / bus TRACK CUE.

4. Botones CHANNEL PARAMETER

[INPUT]:

Pulse este botón si desea cambiar la fuente de entrada (INPUT 1, 2, 3, 4) de cada canal.

[EQ]:

Pulse este botón si desea definir ajustes del ecualizador para cada canal.

[PAN]:

Pulse este botón si desea ajustar la panoramización (posición de la salida estéreo) para cada canal. Para un canal estéreo, este botón definirá el balance izquierda / derecha.

[EFFECT LEVEL]:

Pulse este botón para ajustar la cantidad enviada desde cada canal al bus EFFECT (SEND LEVEL).

[AUX LEVEL]:

Pulse este botón para ajustar la cantidad enviada desde cada canal al bus AUX (SEND LEVEL).

5. Botones SELECT

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

Si ha seleccionado el modo CHANNEL con [MODE]

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

Si ha seleccionado el modo SELECT con [MODE]

Los botones SELECT seleccionarán la entrada para cada canal. El status actual está indicado por los indicadores SELECT localizados sobre el botón.

INPUT (naranja):

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

TRACK (verde):

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

MUTE (apagado):

Enmudecido (no se recibirá ningún sonido).

Si ha seleccionado el modo BUS con [MODE]

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

Si selecciona el bus REC A/B, el indicador BUS AB se iluminará. Si selecciona el bus REC 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 del volumen de cada canal.

Los deslizadores 5/6 y 7/8 son deslizadores estéreo.

7. Mando PHONES

Este mando ajusta el volumen de los auriculares.

8. Botón MONITOR SEL

Este botón selecciona la señal que se envía desde los jacks MON/AUX. La señal seleccionada se indica mediante el indicador del botón. Para seleccionar REC BUS o AUX, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL].

TR CUE+MASTER (naranja):

Se mezclarán y se enviarán las señales del bus TRACK CUE y la señal de MASTER OUT.

TRACK CUE (verde):

Se enviará la señal del bus TRACK CUE.

MASTER (rojo):

Se enviará la señal del jack MASTER OUT.

REC BUS (rojo intermitente):

Se enviará la señal del bus REC (bus de grabación).

AUX (verde intermitente):

Se enviará la señal del bus AUX. Seleccione esta opción cuando desee utilizar efectos externos.

9. Botón SOLO

Pulse este botón cuando desee utilizar la función Solo para monitorizar únicamente un canal específico. Mientras la función Solo esté activada, el indicador del botón estará iluminado en rojo.

10. Botón EFFECT RTN

La función de este botón dependerá del modo seleccionado con el botón [MODE].

Si ha seleccionado el modo BUS con [MODE]

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

Si ha seleccionado otro modo diferente de BUS con [MODE]

El botón [EFFECT RTN] accederá a la página de ajustes para el retorno del efecto y el balance.

11. Deslizador MASTER

Utilice este deslizador para ajustar el nivel general de la salida.

Sección del grabador



1. Botón VARI PITCH

Pulse este botón cuando desee cambiar la afinación de la reproducción.

2. Botón UNDO/REDO

Pulse este botón cuando desee cancelar una grabación. También, si pulsa este botón después de editar una canción podrá volver al estado no editado. si vuelve a pulsarlo volverá al estado no cancelado.

3. Botón UTILITY

Pulse este botón para gestionar la información de canción, editar pistas, organizar el disco o modificar ajustes relacionados con el sistema.

4. Botón DISPLAY

Este botón cambia la pantalla del modo Play. Cuando se encuentre en pantallas como EZ ROUTING, EFFECT o UTILITY, etc.., al pulsar este botón volverá a la pantalla del modo Play.

5. Botón EFFECT

Pulse este botón cuando desee cambiar el patch, las conexiones o los parámetros del efecto interno.

6. Botón EZ ROUTING

Pulse este botón cuando desee utilizar la función Easy Routing.

7. Mando TRACK CUE

Ajusta el volumen de cada pista al monitorizar la reproducción de pista. El sonido que se ajusta aquí se recibe en el bus TRACK CUE, y se envía desde TRACK CUE si ha seleccionado TRACK CUE con el botón [MONITOR SEL], 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 pistas.

8. Botón TRACK STATUS/V.TRACK

Este botón selecciona las pistas para grabación y la reproducción. El número sobre cada botón es el número de pista. El status de cada pista se indica mediante el indicador del botón.

PLAY (verde):

El sonido que se ha grabado en la pista se reproducirá. Si no hay nada grabado en la pista, no será posible ponerla en el modo PLAY.

REC (rojo):

La pista se grabará. Es posible grabar hasta 4 pistas a la vez. Por ejemplo, si pone las pistas 5/6 y las pistas 7/8 en el modo REC, no será posible seleccionar el modo REC para las pistas 1 a 4.

MUTE (apagado):

La pista se enmudecerá (no producirá sonido).

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

9. Botón LOCATOR

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

10. Botón AUTO PUNCH

Pulse este botón cuando desee utilizar la función Auto Punch-in. El botón Locate 1 definirá el tiempo de inicio del pinchado, y el botón Locate 2 definirá el tiempo de final del pinchado. Si no ha especificado estos tiempos, el indicador no se iluminará.

11. Botón LOOP

Pulse este botón cuando desee utilizar la función Loop. El botón Locate 3 definirá el tiempo inicial del bucle, y el botón Locate 4 definirá el tiempo final. Si no ha especificado estos tiempos, el indicador no se iluminará.

12. Botones de control del transporte

Utilice estos botones para trabajar con el grabador. **[ZERO]:**

El tiempo actual pasa de nuevo a "00:00:00:00:00" (retorno a cero).

[REW]:

Mientras mantenga pulsado este botón, el tiempo actual irá retrocediendo. Corresponde al botón de rebobinado de un grabador de cintas.

[FF]:

Mientras mantenga pulsado este botón, el tiempo actual irá avanzando. Corresponde al botón de avance rápido de un grabador de cintas.

[STOP]:

Para la grabación y la reproducción de una canción.

[PLAY]:

Inicia la grabación o la reproducción de la canción a partir del tiempo actual.

[REC]:

Pulse este botón para grabar una canción.

13. Dial TIME/VALUE

Normalmente, este dial se utiliza para cambiar el tiempo actual. Cuando el cursor se encuentra en una marca, este dial permite desplazarse de una marca a otra. Al modificar algunos tipos de ajustes, este dial se utiliza para cambiar el valor.

14. Botón EXIT, botón NO

Pulse estos botones para volver a la página previa o para cancelar una operación.

15. Botón ENTER/TAP, botón YES

Pulse estos botones para confirmar una selección o un valor que haya entrado. Si el cursor se encuentra en una marca, este botón se utiliza para asignar un punto de marca.

16. Botones CURSOR

Utilice estos botones para desplazar el cursor.

17. Botón SHIFT

Este botón se utiliza junto con otros botones para acceder a funciones adicionales de estos botones. Consulte los detalles en "Operaciones de tecla especiales (página 177).

18. Botón SCRUB

Pulse este botón si desea utilizar la función Scrub o Preview para reproducir un área concreta próxima a la posición temporal actual.

19. Botón SCENE

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

20. Botón CLEAR

Este botón elimina ajustes de las funciones Locator y Scene. Si el cursor se encuentra en una marca, pulse este botón junto con el botón [SHIFT] para eliminar este punto de marca.

Sección de la pantalla



1. TIME

Muestra el tiempo actual de la pantalla.

2. MEASURE

Indica el número de compás y el número 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 temporal actual no cae exactamente sobre un tiempo, aparecerá un "-" a la derecha del número de compás.

3. MARKER

Muestra el número del punto de marca de la posición temporal actual. Si no ha asignado ningún punto de marca a la posición temporal actual, aparecerá el número de la marca más próxima situada antes de la posición temporal actual.

Si especifica una posición temporal anterior del número de punto de marca "000", o si no ha registrado ningún punto de marca en la canción, esta sección de la pantalla mostrará "---".

4. Pantalla

Aquí se muestran de manera gráfica los ajustes y otra información relativa a los diversos menús y parámetros.

* Si desea detalles acerca del contenido de la pantalla, consulte "Cambiar la pantalla (Display)" (p.119).

5. INFORMATION

En el modo Play, esta sección mostrará las páginas Vtrack o las páginas de información de canción.

6. MIXER/TRACK

En el modo Play, esta sección mostrará de manera gráfica los niveles de volumen del mezclador y las pistas.

7. MASTER

En el modo Play, esta sección mostrará de manera gráfica el nivel de volumen del sonido después del deslizador MASTER.

8. Indicador MIDI

Este indicador se iluminará cuando se reciban los mensajes de canal MIDI o mensajes exclusivos.

9. Indicador DISK

Este indicador se iluminará cuando se esté accediendo al disco.

Panel posterior



1. Conmutador POWER

Este conmutador pone en marcha y apaga el VS-840EX.

2. AC IN (entrada de CA)

Aquí debe conectar el cable de alimentación que se entrega con el equipo.

3. Conectores MIDI (IN, OUT)

Aquí puede conectar equipos MIDI externos (controladores MIDI, secuenciadores MIDI, etc..).

IN:

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

OUT:

Los mensajes MIDI se transmiten desde este conector. Conéctelo al conector MIDI IN del equipo MIDI externo.

4. Jack FOOT SWITCH

Aquí es posible conectar un conmutador de pedal opcional para controlar las operaciones del grabador, los ajustes de los puntos de marca, las operaciones de inicio y final de pinchado, etc.. con el pie. Con los ajustes originales, un conmutador de pedal pondrá en marcha y parará el grabador. Para cambiar esta función, consulte "Utilizar un conmutador de pedal para reproducir/parar" (página 96).

5. Conector DIGITAL OUT

Aquí encontrará dos tipos de conectores; tipo COAXIAL (compatible con S/P DIF y EIAJ CP-1201) y tipo ÓPTICO. Estos jacks envían señales de audio digitales (estéreo). Ambos envían el mismo sonido que los jacks MASTER OUT.

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

6. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares (PH-120 etc.., que se venden por separado). El jack PHONES enviará el mismo sonido que los jacks MASTER OUT si ha seleccionado AUX con [MONITOR SEL], y enviará el mismo sonido que los jacks MON/AUX si ha seleccionado una opción diferente de AUX.

7. Jacks MASTER OUT (L, R)

Éstos son jacks de salida para señales de audio analógicas (tipo RCA).

8. Jack MON/AUX (A, B)

Éstos son jacks de salida (tipo RCA) para señales de audio analógicas. Puede pulsar [MONITOR SEL] para cambiar la salida de monitorización. Si ajusta [MONITOR SEL] a AUX, también podrá utilizarlos como jacks de envío para cuando desee conectar efectos externos.

9. Jacks INPUT (1 a 4)

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

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 ejecutado ninguna operación de lectura o de escritura durante un período de tiempo determinado en la unidad Zip, ésta reducirá de manera automática la velocidad de rotación del disco para reducir el consumo y alargar la vida del disco. Esto se conoce como el modo de reposo automático.

Cuando utilice una unidad para discos Zip con el VS-840EX, si transcurre un período de 30 minutos sin que se escriba ni se lea información en la unidad Zip, la velocidad de rotación del disco se reducirá de manera automática. Si empieza a grabar en esta situación, la primera parte de la grabación puede no ser correcta, ya que son necesarios unos momentos para que el disco vuelva a recuperar su velocidad de rotación normal. Para evitar este tipo de problemas, pulse [STOP] antes de empezar a grabar. Al pulsar [STOP] el disco volverá a su velocidad de rotación normal.

2. Botón de expulsión / LED indicador del acceso a la unidad de discos Zip

Pulse este botón cuando desee expulsar el disco Zip de la unidad de discos Zip. No es posible expulsar un disco Zip si el equipo no está en marcha.

Cuando la unidad de discos Zip esté en funcionamiento, este indicador se iluminará en verde.

* Si es necesario expulsar un disco después de apagar el equipo, deberá volver a poner en marcha el equipo y pulsar el botón de expulsión para poder retirar el disco Zip de la unidad de discos. Si intenta extraer el disco por la fuerza, puse dañar la unidad de discos. Este capítulo explica conceptos básicos, la estructura interna y las operaciones principales que debe conocer para poder utilizar el VS-840EX. Lea este capítulo para poder comprender mejor el funcionamiento general del VS-840EX.

Fuentes, pistas y canales

En el VS-840EX, el grabador y el mezclador utilizan "fuentes", "pistas" y "canales". Estos términos parecen similares, y pueden confundirse si no se clarifican.

Fuente:

Una señal que se recibe en la sección del mezclador o que se graba en la sección del grabador. En el VS-840EX, 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 que se reciben en o se envían desde la sección del grabador. La sección del grabador consta de 8 pistas. La pistas de la 1 a la 4 son monoaurales, y las pistas 5/6 y 7/8 son estéreo. El término "pista" también se utiliza para indicar un lugar dentro de una canción en el que se ha grabado información de audio. Es posible grabar hasta 64 pistas para cada canción.

Canal:

Éste es un término que se utiliza para distinguir las señales que se reciben en o se envían desde la sección del mezclador. La sección del mezclador dispone de 8 canales. Los canales del 1 al 4 son monoaurales, mientras que los canales 5/6 y 7/8 son estéreo.

Trabajar siempre dentro del mundo digital (Estación de trabajo digital para estudio)

El VS-840EX es un grabador de disco digital multipistas que combina un grabador de disco digital y un mezclador digital en un único equipo. El VS-840EX ofrece la misma funcionalidad que la esperada de los grabadores de cintas analógicos convencionales, como por ejemplo la "grabación simultánea de múltiples pistas" y la "sincronización con equipos MIDI." Además, dispone de funciones que sólo son posibles con la grabación digital, como por ejemplo la "transferencia de información que minimiza el deterioro de la calidad del sonido" y la "edición con posibilidad de deshacerse," lo cual facilita en gran manera la producción musical.

Además, también dispone de una unidad de efectos integrada que permite utilizar un efecto estéreo de gran calidad.

Además del completo grupo de efectos, como la reverberación y el chorus, que ya se ofrecen, los efectos incluyen ahora un limitador, un realzador y un simulador de preamplificador y simulador de altavoz que utilizan la famosa tecnología COSM del sistema V-Guitar VG-8 de Roland. Esto significa que todas las operaciones de estudio, desde la grabación hasta la mezcla final, pueden realizarse ahora utilizando simplemente el VS-840EX.

El flujo de la señal (buses)



En el VS-840EX, las señales fluyen a través de buses . Los buses son "líneas compartidas a través de las cuales pueden direccionarse múltiples señales a múltiples pistas o canales." Quizás le resultará más fácil comprenderlo si utilizamos la analogía de las conducciones de agua.

Por ejemplo, el agua suministrada por la compañía de agua a su hogar se distribuya hacia varios puntos dentro de la casa (cocina, baño, aseo, etc..). A continuación, el agua que se utiliza en cada uno de estos puntos se recoge se envía fuera de la casa. Si imaginamos el VS-840EX como la casa, el agua suministrada por la compañía de agua 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 partes se envían a los efectos, y se les aplica reverberación o chorus antes de volverlas a enviar.

De manera similar a como el agua fluye a través de un sistema de tuberías, el VS-840EX dispone de cinco caminos para el flujo de la señal, llamados "buses": de efectos, AUX, de grabación MIX y Track Cue. El VS-840EX permite ajustar la cantidad de agua (señal) que fluye a través de cada tubería (bus).

El VS-840EX dispone de los siguientes buses.

Bus de efectos

Este bus es una ruta que se utiliza para enviar señales a la unidad de efectos para poder aplicar los efectos. Para cada canal del mezclador de canales es posible ajustar la cantidad que se enviará a este bus (nivel de envío al efecto).

Buses AUX

Estos buses son rutas que se utilizan para enviar señales al jack AUX SEND para una monitorización suplementaria. Existen dos buses (AUX A y AUX B). Para cada canal del mezclador de canales es posible ajustar la cantidad que se enviará a este bus (niveles de envío a AUX A/B).

Bus de grabación

Este bus es una ruta que se utiliza para enviar señales desde mezclador de canales para grabarlas. Para cada canal del mezclador de canales es posible utilizar los deslizadores para ajustar la cantidad de señal que se enviará al bus.

Buses MIX

Estos buses son rutas que se utilizan para enviar señales al jack MASTER para la monitorización. Existen dos buses MIX (L y R). Para cada canal del mezclador de canales es posible ajustar la salida, y también la salida (retorno) desde el efecto. La salida del mezclador de canales está controlada por los niveles de los deslizadores de cada canal.

Buses Track Cue

Estos buses son rutas que se utilizan para enviar señales a los jacks MONITOR (MON/AUX) para la monitorización. Existen dos buses (L, R), y es posible ajustar la cantidad de salida de cada pista del grabador y la cantidad de salida (retorno) desde los efectos. La salida de cada pistas está controlada por los mandos TRACK CUE.



Las canciones

Puede utilizar el VS-840EX para grabar interpretaciones en múltiples pistas, y estas pistas se conocen de manera colectiva como una "canción." Es posible grabar hasta 64 pistas para cada canción. En cada disco pueden crearse hasta 200 canciones.

La información de canción incluye la siguiente información.

- La información de reproducción de todas las V-tracks
- Las señales de reloj MIDI de la pista de sincronización
- Los puntos especificados para la canción (puntos de marca, puntos de localización, puntos de bucle, puntos de inicio y final de pinchado)
- La memoria de escena (ajustes del mezclador)
- Los ajustes de Vari-pitch
- Los ajustes del sistema (sistema, MIDI, disco, sincronización, escena)
- Los ajustes de los efectos

La sección del mezclador

Organización del mezclador

Es posible definir ajustes en el mezclador digital para especificar el estado de las entradas y de las salidas de la sección del grabador.

Para las entradas externas, existen jacks que permiten recibir cuatro señales de audio analógicas. Cada jack INPUT del 1 al 4 dispone de un mando INPUT SENS y de un indicador PEAK.

Para las salidas externas, existen los jacks MASTER OUT (estéreo) y dos jacks MON/AUX. También encontrará conectores DIGITAL OUT de tipo coaxial y de tipo óptico, y éstos enviarán el mismo sonido que los jacks MASTER OUT. Es posible especificar libremente las entradas externas que se grabarán en cada pista, y el jack de salida que las enviará al exterior.

El siguiente diagrama muestra la manera en que están relacionadas las secciones del mezclador y del grabador. Si desea más detalles, consulte el "Diagrama de bloque" (página 187).



Entrada

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

Ecualizador

Para cada canal, el ecualizador actúa como un ecualizador paramétrico de 3 bandas, con las bandas alta (tipo shelving), media (tipo peaking) y baja (tipo shelving). Si no desea utilizarlo, es posible desactivar el ecualizador.

Salida

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

Grabar las condiciones actuales del mezclador (Scene)

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

La sección del grabador

Diferencias con un MTR de 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 de donde se encuentre en el disco. Esto es obvio a partir de la diferencia en la rapidez con que se pasa al principio de la canción en un grabador DAT o en un grabador MD.

La posibilidad de pasar inmediatamente a la información sea cual sea el momento o lugar en que se ha grabado se conoce como "acceso aleatorio". Por el contrario, el hecho de tener que pasar a la información por el orden temporal o secuencial en que se ha grabado se conoce como "acceso secuencial".



Número de pistas que pueden grabarse y reproducirse a la vez

La sección del grabador del VS-840EX dispone de ocho pistas para grabar y reproducir una interpretación. De éstas, cuatro pueden grabarse a la vez.

Pistas virtuales para cada pista (V-tracks)

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



* Puede fotocopiar la hoja de pistas virtuales en blanco del apéndice de este Manual del Usuario para poder anotar las grabaciones en pistas virtuales para cada canción.

La sección de efectos

Conexiones de los efectos (Insert/Loop)

En el VS-840EX 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). Cuando utilice un efecto como la distorsión o la saturación, que modifica el sonido original en si, inserte el efecto entre el ecualizador y el deslizador. Cuando utilice un efecto como la reverberación o el retardo, que añade el sonido del efecto al sonido directo, utilice el bus EFFECT para realizar las conexiones.

* Este equipo dispone de una unidad de efecto único integrada. Por lo tanto, no es posible utilizar efectos diferentes en cada pista a la vez.

Evento

¿Qué es un evento?

La unidad de memoria más pequeña utilizada por el VS-840EX para guardar resultados grabados en un disco es un evento. Una canción nueva ofrece aproximadamente 1.400 eventos por canción.

Para cada pista, una pasada de grabación utiliza dos eventos. Las operaciones como el pinchado o la copia de pistas también utilizan eventos. El número de eventos utilizados fluctuará de una manera bastante compleja.

Aunque el espacio libre del disco sea suficiente, no será posible seguir grabando o editando pistas si ya se han utilizado todos los eventos. En estos casos, la pantalla mostrará un mensaje de error del tipo "Event Mem Full".

■ El mensaje "Lack of EVENT!!"

Cuando el número de eventos sea inferior a 200, los comandos Undo y Redo no podrán ejecutarse y la pantalla mostrará el mensaje "Lack of EVENT!!". Si realiza muchas sesiones de grabación, o si edita una pista repetidamente utilizando funciones como Track Copy o Track Move, siga los pasos que se describen a continuación para conocer la cantidad de eventos libres de que dispone.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono de sistema, y pulse [ENTER/TAP].
- 3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono del parámetro Play/Rec, y pulse [ENTER/TAP].
- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el parámetro "INFO type".
- 5. Utilice el dial para ajustar "INFO type" a "Event."
- 6. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

El número de eventos disponibles puede aumentarse con las siguientes funciones. Ejecute la más apropiada según cada situación.

Ejecutar Song Store

Ejecute la función Song Store si se encuentra en el modo UNDO (el icono [REDO] aparecerá en la pantalla). Los eventos ocupados por la función REDO quedarán libres. Tenga en cuenta que después de ejecutar STORE no podrá cancelar (REDO) la última operación UNDO.

Ejecutar Song Optimize

Ejecute la función Song Optimize si ha realizado muchas grabaciones por pinchado. Los eventos ocupados por la información de audio no necesaria quedarán libres. Tenga en cuenta que después de ejecutar esta función sólo podrá ejecutar UNDO de nivel único. Este capítulo explica las operaciones básicas del VS-840EX.

Antes de empezar

Poner en marcha el equipo

- * Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar la unidad de discos, los altavoces u otros equipos, baje siempre el volumen al mínimo y apague el equipo antes de realizar cualquier conexión.
- * Una vez haya realizado todas las conexiones, ponga en marcha todos los equipos por el orden especificado. Si los pone en marcha por un orden incorrecto, pueden aparecer problemas de funcionamiento e incluso podría dañar la unidad de discos u otros equipos.
- * Este equipo dispone de un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (algunos segundos) después de ponerlo en marcha antes de que el equipo funcione de manera normal.

1. Ponga en marcha el VS-840EX.

Al poner en marcha el equipo, se detectará la unidad de discos y se leerá toda la información necesaria para el funcionamiento. Esto significa que transcurrirán algunos momentos antes de que el equipo empiece a funcionar de manera normal.

Cuando el VS-840EX se pone en marcha correctamente, la pantalla muestra "[Pst]MIXER." Esta página de pantalla muestra los niveles de cada uno de los deslizadores de canal.

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

Insertar el disco

* Antes de utilizar un disco nuevo, o un disco que haya utilizado previamente en un ordenador, lea "Inicializar un disco" (página 28) antes de inicializar el disco.

Inserte el disco en la unidad de discos que se encuentra en uno de los laterales del equipo. Al insertar un disco, el VS-840EX comprobará en primer lugar si se trata de un disco que puede utilizarse en el VS-840EX. Si el VS-840EX puede utilizar este disco, se leerá toda la información necesaria del disco y se activará el modo Play (la página de pantalla normal).

Si el disco no puede utilizarse en el VS-840EX (p.ej., un disco que no se haya inicializado en el VS-840EX) aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla indica que el disco insertado no es utilizable en el VS-840EX, 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 un VS-880, la pantalla le pedirá "VS-880's DISK! DISK Convert?" Consulte "Intercambiar información entre el VS-840EX y el VS-880" (página 104), i siga las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Śi selecciona "NO," la pantalla mostrará el mensaje "VS-880's DISK! Initialize o?" Si desea inicializar el disco para utilizarlo con el VS-840EX, 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.

- Si pulsa [YES] en el paso 1, la pantalla volverá a pedirle "Are you sure ?" Si realmente desea inicializar el disco, pulse [YES].
 Si pulsa [NO], la operación Initialize se interrumpirá, y el disco insertado se expulsará.
- * Al inicializar un disco, toda la información que pueda contener este disco se perderá. Antes de inicializar un disco, compruebe que no contenga información que desea conservar.

Inicializar un disco (Disk Initialize)

Antes de poder utilizar en el VS-840EX un disco que haya adquirido en una tienda de informática o un disco que haya utilizado previamente en otro equipo (como por ejemplo un ordenador), deberá 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-840EX. Tenga en cuenta que al ejecutar la operación Disk Initialize, todo el contenido del disco se perderá. Para inicializar un disco, siga los pasos que se indican a continuación:

- * No inicialice nunca el disco que se entrega junto con el VS-840EX, ya que con ello perdería 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. La pantalla mostrará el mensaje "Physical Format". Utilice el dial TIME/VALUE para especificar si desea utilizar o no el formateado físico.

Seleccione esta opción para un disco que haya provocado la aparición en pantalla del mensaje "Medium Error" al insertarlo en el VS-840EX, o para un disco que provoque la aparición del mensaje "Write Protected" y no permita escribir información 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. Aparecerá un mensaje que le pedirá "Are you sure?" Pulse [YES] para ejecutar la operación. Una vez haya terminado con éxito la inicialización, volverá a activarse el modo Play.

Si pulsa [NO], la operación Initialize se cancelará.

* Si inicializa el disco con la opción "Physical Format" ajustada a "On," será necesario un cierto tiempo para la operación. Esto no indica ningún problema de funcionamiento. El progreso de la inicialización aparecerá en pantalla, y no debe apagar nunca el equipo hasta que no haya terminado la inicialización.

Escuchar la canción de demostración

El disco que se incluye con el VS-840EX contiene canciones de demostración pregrabadas. Ahora escucharemos estas canciones de demostración.

- * La utilización de la canción de demostración suministrada con este producto para fines diferentes del disfrute personal y privado sin el permiso del propietario del copyright está prohibido por la ley. Además, esta información no puede copiarse ni utilizarse en un trabajo secundario también bajo copyright sin el permiso del propietario del copyright.
- 1. Coloque todos los deslizadores de canal en la posición 0 dB, y baje completamente el deslizador MAS-TER.
- 2. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción de la canción.
- **3.** Suba gradualmente el deslizador MASTER para ajustar el volumen. El tiempo actual aparecerá en el campo TIME de la

pantalla, y ésta indicará también los cambios en el 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 34). Cada escena contiene ajustes para diferentes V-tracks, ajustes del mezclador y ajustes de efectos. Por decirlo de alguna manera, éstas son variaciones de la canción de demostración. Cambie entre las diferentes escenas y compare los resultados.

- 1. Compruebe que la canción esté parada. Si está sonando, pulse [STOP].
- **2. Pulse [SCENE].** El indicador Scene se iluminará.
- **3**. Pulse el botón LOCATOR correspondiente al número de Escena deseada. Por ejemplo, si desea recuperar la Escena 2, pulse [2/6OUT].
- **4. Pulse [PLAY].** La canción empezará a reproducirse.
- 5. Pulse [STOP].
- 6. Repita los pasos del 3 al 5 para comparar las diferentes variaciones de la canción.

Antes de terminar

Guardar la interpretación en disco (Song Store)

La información de canción que haya grabado o editado se perderá si simplemente apaga el equipo.

Esto significa que, antes de apagar el equipo, deberá ejecutar el proceso de cierre para que la información de canción se guarde en el disco. También aparecerá un mensaje que le pedirá si desea o no guardar la canción cuando cambie a otra canción o cuando expulse el disco.

Si desea guardar en un disco la información de canción seleccionada actualmente, independientemente de estas operaciones, siga los pasos que se indican a continuación:

- * No es posible recuperar la información de canción que se ha perdido. Cuando trabaje con información importante, o cuando utilice el VS-840EX durante un largo rato, es aconsejable que guarde la información de canción de manera frecuente.
- 1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [STORE (ZERO)].
- 2. Aparecerá un mensaje que le pedirá "STORE o?" Si desea guardar la información de canción, pulse [YES].

Una vez se haya guardado la canción, el VS-840EX volverá a la condición previa.

Para proteger una canción (Song Protect)

Aunque haya guardado una canción en un disco, sigue siendo posible perderla debido a un borrado o a un sobregabado accidental. Para evitar tales accidentes, puede proteger las interpretaciones contra el borrado accidental (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 el mensaje "SONG Protect ?" Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "ON", y pulse [ENTER/TAP].

Si selecciona el icono "OFF", la canción no quedará protegida.

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

Si no desea guardar la canción actual, pero desea protegerla en el estado en que se encontraba después de ejecutar Song Store por última vez, pulse [NO].

6. La canción se protegerá.

La pantalla mostrará el mensaje "SONG Complete" y volverá a activarse el modo Play.

Eliminar la protección de una canción

- 1. Siga los pasos del 1 al 3 de "Proteger una canción."
- Cuando la pantalla muestre el mensaje "SONG Protect ?," utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "OFF" y pulse [ENTER/TAP]. Si selecciona el icono "ON", la canción seguirá estando protegida.
- **3.** La protección se desactivará para la canción. La pantalla mostrará el mensaje "SONG Complete" y volverá a activarse el modo Play.

< Song Protect >

Esta función corresponde al pestillo de protección contra la escritura de un disquete o de un disco magnetoóptico. Esto significa que, aunque este conmutador de protección esté activado, seguirá siendo posible ejecutar las siguientes operaciones.

- O Editar pista
- O Punto de localización
- O punto de marca
- O Escena

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

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

Apagar el equipo (Shut Down)

La interpretación grabada se perderá si ahora apaga el equipo. Por esta razón es necesario ejecutar la operación de cierre antes de apagar el equipo, con la cual la información de canción se guardará en el disco. Una vez terminado el proceso de cierre, el disco se expulsará. Cuando desee apagar el equipo, siga los pasos que se indican a continuación:

* Si existe información de canción no guardada al ejecutar el proceso de cierre, aparecerá un mensaje que le pedirá si desea guardar esta información de canción. No es posible expulsar un disco cuando el equipo está apagado. Ejecute siempre la operación de cierre y expulse el disco antes de apagar el equipo. 1. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse [SHUT/ EJECT (STOP)].

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

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

La pantalla mostrará el mensaje "STORE Current ?"

- * Si selecciona el icono "EJECT", el resultado será el mismo que si pulsara el botón de expulsión que se encuentra en el lateral del equipo.
- **3**. Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si ha seleccionado la canción de demostración, pulse [NO].

Una vez terminada la operación de cierre, la pantalla mostrará el mensaje "Power OFF/RESTART" y se expulsará el disco.

4. Apague el VS-840EX.

* Si apaga el equipo sin expulsar el disco y después debe extraer este disco, deberá volver a poner en marcha el equipo y pulsar el botón de expulsión para poder 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 ciertas operaciones, como por ejemplo crear una canción nueva, seleccionar una canción diferente, o copiar una canción en el VS-840EX, aparecerá el mensaje de confirmación "STORE Current ?". Este mensaje le pide si desea guardar en el disco la canción seleccionada actualmente.

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

Si el ajuste Song Protect de la canción es ON, al pulsar [YES] aparecerá brevemente en pantalla el mensaje "Song Protected". A continuación, y sin ejecutar la operación, el VS-840EX volverá al status en que se encontraba antes de intentar ejecutar la operación. Song Protect es un ajuste que puede definirse para cada canción, y permite evitar borrados y sobregrabaciones accidentales de una canción guardada en un disco.

Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción seleccionada actualmente, repita el proceso otra vez y pulse [NO] somo respuesta al mensaje "STORE Current?". Si desea guardar la canción seleccionada actualmente y a continuación ejecutar la operación, desactive Song Protect (página 29).

Reiniciar el VS-840EX

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

- 1. Ejecute el proceso de cierre.
- 2. La pantalla mostrará el mensaje "Power OFF/RES-TART". Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [RESTART (PLAY)].

Operaciones básicas en la pantalla

Seleccionar el menú operativo

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

Seleccionar parámetros

Utilice [CURSOR] para seleccionar un parámetro. El parámetro seleccionado quedará marcado en la pantalla. si los parámetros se extienden a través de dos o más páginas, la parte derecha de la pantalla indicará la página actual.

Modificar el valor de los ajustes

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

Ejecutar una operación

En operaciones como cambiar entre canciones o copiar pistas, aparecerá un mensaje de confirmación con "?". En este caso, pulse [YES] para ejecutar la operación, o pulse [NO] para cancelarla. Con algunas operaciones, es posible que el mensaje de confirmación aparezca dos veces. Este segundo mensaje de confirmación aparecerá para las funciones que no puedan deshacerse con la función Undo (página 100).

Seleccionar una canción (Song Select)

Para seleccionar una canción que haya guardado 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 de la canción (ⓐ) aparecerá a la derecha de los nombres de las canciones que haya protegido. Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla del icono Song Edit.



- 5. Abra la ventana de confirmación Song Select, y aparecerá el mensaje "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 el mensaje "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 muestra el mensaje "STORE Current ?")

Si desea 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 la ventana es el MTC (Código Temporal MIDI), y aparece en el formato de "** horas ** minutos ** segundos ** cuadros ** subcuadros."

El tipo de código temporal utilizado difiere entre equipos. Si utiliza el MTC para sincronizar el VS-840EX con otro equipo, deberá ajustar ambos equipos al mismo tipo de código temporal. con los ajustes originales, el VS-840EX está ajustado a 30 cuadros (non-drop) por segundo (página 112).

Pasar al principio de la interpretación (Song Top)

Para pasar al primer punto de la canción con sonido grabado, siga los pasos que se indican a continuación:

 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [SONG TOP (REW)].
 Se comprobará la V-track seleccionada para cada pista, y pasará al punto de la canción que contenga el primer sonido grabado.

Pasar al final de la interpretación (Song End)

Para pasar al último punto de la interpretación con sonido grabado, siga los pasos que se indican a continuación:

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

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

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 en el campo 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 que parpadee ningún número, cambiará TIME (F) (cuadros).

Desplazarse en unidades de compás / tiempo

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

Para los detalles acerca del ajuste del compás y del tiempo, y la manera en que se corresponden con la canción, consulte "Hacer sonar el metrónomo" (página 95).

1. Seleccione el valor que desee cambiar.

Para desplazarse en unidades de un compás, utilice [CURSOR] para hacer que el número a la izquierda del campo MEASURE parpadee. Para desplazarse en unidades de un tiempo, haga que parpadee el número a la izquierda 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 desee desplazarse.

Utilizar números de puntos de marca

El campo MARKER de la pantalla indica el número del punto de marca de la posición actual. si no hay ningún punto de marca registrado, este campo mostrará "---".

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

Cambiar la entrada de un canal

El status de la entrada de cada canal está indicado mediante el indicador SELECT del canal correspondiente.

Proceso para cambiar la entrada del canal

- Pulse [MODE] para pasar al modo SELECT. El indicador del modo SELECT se iluminará. Los botones [SELECT] actuarán como botones de selección de entrada de canal.
- 2. Para cambiar la entrada del canal, pulse el botón [SELECT] correspondiente al canal cuya entrada desee cambiar.
- INPUT (naranja):

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

TRACK (verde):

Se seleccionará el sonido de la 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 sólo es válido para canales para los cuales haya seleccionado INPUT como canal de entrada.

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

- 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] de 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 y 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 poder grabar en una pista, la señal del canal que desee grabar deberá enviarse a uno de los buses de grabación. Existen cuatro buses de grabación, de A a D, y A/B y C/D están agrupados. 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 a continuación seleccione el bus. La señal de este canal se enviará al bus cuyo indicador esté iluminado.

Ajustar la panoramización del canal

Para ajustar la panoramización del canal (o el balance, para un canal estéreo), siga los pasos que se indican a continuación:

- 1. Seleccione el modo [CHANNEL]. Pulse [MODE] para que el indicador del modo CHANNEL se ilumine.
- 2. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes Pan.
- **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 el balance, para un canal estéreo).
- 5. Si desea definir ajustes para otros canales, 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 totalmente a la izquierda (L63) para enviar la señal al bus de grabación A y C, o totalmente a la derecha (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 esté grabando, también es posible escuchar el sonido que se graba.

- **1. Pulse [MONITOR SEL] para seleccionar TRACK CUE (su indicador se iluminará en verde).** Podrá monitorizar el bus TRACK CUE a través de los auriculares o de los jacks MON/AUX.
- 2. Para las pistas que no desee monitorizar, pulse [TRACK STATUS/V.TRACK] para ajustar el status de la pista a PLAY (el indicador TRACK STATUS se iluminará en verde).
- * En este caso, si ajusta el status de pista a REC (el indicador TRACK STATUS parpadeará en rojo), podrá monitorizar el sonido que se grabe 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 nivel del volumen del sonido de monitorización.
- 5. Si desea ajustar la panoramización de una pista que esté monitorizando, en primer lugar mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [TRACK STATUS/V.TRACK] de la pista que esté monitorizando. Aparecerá la página de ajustes V-track. A continuación pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página de ajustes de panoramización de TRACK CUE, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización.
- 6. Una vez haya terminado de ajustar la panoramización, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar el status de una pista (Track Status)

Para cambiar el status de pista de cada pista, pulse el botón TRACK STATUS/V.TRACK. El status se indica mediante el indicador del botón.

PLAY (verde):

Se reproducirá el sonido grabado en la pista. Si no hay nada grabado, no será posible seleccionar el modo PLAY.

REC (rojo):

Se grabará en la pista. Es posible grabar hasta 4 pistas a la vez. Por ejemplo, si pone las pistas 5/6 y las pistas 7/8 en el modo REC, no será posible seleccionar el modo REC para las pistas de la 1 a la 4.

MUTE (apagado):

Enmudecida (no se enviará ningún sonido).

Espera para la grabación (rojo intermitente): Modo de espera para la grabación.

Modo de reproducción para pinchado

(intermitente rojo/verde alternativamente):

Modo de reproducción durante la grabación por 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 el botón [SHIFT] y pulse [MONITOR SEL]. La señal seleccionada se indicará mediante el indicador del botón.

TR CUE+MASTER (naranja):

Se mezclarán y se enviarán las señales del bus TRACK CUE y la señal de MASTER OUT.

TRACK CUE (verde):

Se enviará la señal del bus TRACK CUE.

MASTER (rojo):

Se enviará la señal del jack MASTER OUT.

REC BUS (rojo intermitente):

Se enviará la señal del bus REC (bus de grabación).

AUX (verde intermitente):

Se enviará la señal del bus AUX. Seleccione esta opción cuando desee utilizar efectos externos.

* 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 Select para seleccionar AUX. No obstante, incluso en este caso, algunas veces deseará utilizar auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE o MAS-TER OUT. En estos casos, consulte "Cambiar la fuente que se enviará al jack PHONES" (página 99).

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 guardado se conoce como una "escena," y puede recuperarse simplemente pulsando un botón. Por ejemplo, si durante la mezcla final desea comparar diferentes balances, puede guardar cada grupo de ajustes del mezclador en una escena.

Para registrar los ajustes actuales del mezclador:

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

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 como una escena.

Para guardar los ajustes en una escena de la 1 a la 4, pulse uno de los botones [1/5] a [4/8]. Para guardar los ajustes en una escena de la 5 a la 8, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones [1/5] a [4/8].

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

3. Una vez haya terminado de guardar la escena, pulse el botón [SCENE] de nuevo para que su indicador se apague.

Recuperar una escena

- * Antes de seleccionar una escena es necesario para la reproducción o la grabación de la canción. No es posible seleccionar una escena durante la grabación o la reproducción.
- 1. Pulse [SCENE] para que el indicador del botón se ilumine.
- 2. Pulse uno de los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] para especificar la escena que desee recuperar.
- **3**. Una vez se haya recuperado la escena, pulse [SCENE] para que el indicador del botón se apague.

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

Al recuperar una escena, los valores de los deslizadores cambiarán según los ajustes recuperados, pero las posiciones de los deslizadores no cambiarán. Esto significa que las posiciones de los deslizadores no coincidirán con sus valores reales.

Si desea que los valores de los deslizadores no cambien al recuperar una escena, defina los siguientes ajustes.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Scene Parameter, y pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Scene Mode," y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar este parámetro a "Keep Fader."

Scene Mode

Este parámetro determina los valores de los deslizadores al recuperar una Escena.

All:

Los valores de los deslizadores cambiarán según los ajustes de la escena que recupere. En este caso, al recuperar una escena, las posiciones de los deslizadores del panel frontal no coincidirán con los valores reales de los deslizadores.

Keep Fader:

Se aplicarán todos los ajustes del mezclador de la escena que recupere, a excepción de los ajustes de los deslizadores. Esto significa que, incluso después de recuperar una escena, los valores de los deslizadores seguirán coincidiendo con las posiciones de los deslizadores adores en el panel frontal.

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

Eliminar los ajustes de una escena

- 1. Pulse [SCENE] para que el indicador del botón se ilumine.
- **2.** Elimine 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 desee eliminar. Los ajustes se eliminarán y el indicador del botón se apagará.
- **3**. Una vez eliminados los ajustes, pulse [SCENE] para que el indicador del botón se apague.

Guardar una posición temporal, método 1 (Punto de localización)

Los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] permiten memorizar hasta 8 posiciones temporales dentro de una canción. Las posiciones temporales memorizadas con estos botones LOC se conocen como "puntos de localización." Es posible pasar a estas posiciones simplemente pulsando un botón, por lo que es aconsejable utilizarlos para memorizar posiciones a las que vaya a acceder con frecuencia. Los puntos de localización también pueden utilizarse para especificar áreas para la reproducción en bucle o para la grabación por pinchado.

Guardar una posición temporal

1. Especifique el número del punto de localización que desee utilizar.

Para utilizar un punto de localización del 1 al 4, pulse uno de los botones [1/5] a [4/8]. Para utilizar un punto de localización del 5 al 8, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones [1/5]a [4/8]. Una vez memorizada la posición temporal, el indicador del botón se iluminará.

Pasar a una posición temporal guardada

1. Utilice los botones LOCATOR para especificar el punto de localización que contenga el tiempo al que desee 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 del punto de localización que desee modificar.
- 5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el tiempo.

Eliminar una posición temporal guardada

1. Mantenga pulsado el botón [CLEAR] y utilice los botones LOC para especificar el punto de localización que desee eliminar.

Una vez eliminado el punto de localización, el indicador del botón se apagará.

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

La función Tap Marker permite asignar hasta 1.000 marcas (puntos de marca) a cada canción. Esto permite desplazarse dentro de una canción de una manera similar a hacerlo en un CD utilizando los botones de índice.

< Números de puntos de marca >

Cada punto de marca tiene un número asignado entre 000 y 999, por orden según su posición temporal. Esto significa que si añade un nuevo punto de marca en una posición anterior a un punto de marca ya existente, los números de los puntos de marca subsiguientes cambiarán.

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



* Debe existir un intervalo de un mínimo de 0,1 segundos entre dos puntos de marca. No será posible añadir un punto de marca nuevo si ya existe uno en una posición dentro de un intervalo de 0,1 segundos.

Marcar una posición temporal Añadir un punto de marca a la posición actual.

1. Pulse [ENTER/TAP], con lo que se añadirá un punto de marca a la posición actual.

Añadir un punto de marca mientras reproduce o graba una canción

 Inicie la reproducción o la grabación de la canción, y pulse [ENTER/TAP] cuando llegue a la posición deseada.

Se añadirá un punto de marca en el punto temporal en que pulse 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 desee 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 desee 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 sólo puede modificarse dentro del espacio entre los puntos de marca previo y siguiente.



Eliminar una marca Eliminar un punto de marca

Asignar puntos de marca facilita la búsqueda, pero la creación de demasiados puntos de marca puede en realidad entorpecer la búsqueda. Es aconsejable eliminar (borrar) los puntos de marca que ya no sean necesarios.

- 1. Pase al punto de marca que desee eliminar (borrar).
- Mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse [ENTER/TAP] para eliminar el punto de marca. Si existen puntos de marca después del punto de marca que acaba de borrar, su numeración cambiará.



Eliminar todos los puntos de marca

- 1. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse [ENTER/TAP].
 - La pantalla le pedirá "Clear ALL Marker?" Pulse [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].
La función Easy Routing

Esta función permite definir de manera automática los ajustes del mezclador, simplemente respondiendo a una guía interactiva muy sencilla.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Una vez haya terminado de definir ajustes en una página, pulse [ENTER/TAP] para pasar a la siguiente página y ejecutar una operación similar. Para volver a la página previa, pulse [EXIT].

Si desea interrumpir los ajustes automáticos, pulse [DIS-PLAY]. Los parámetros que ya se hayan ajustado conservarán sus valores incluso después de pulsar [DISPLAY], lo cual permite interrumpir el proceso en cualquier momento.

* Cuando utilice la función Easy Routing, al pulsar [ENTER/TAP] para pasar a la siguiente página de pantalla mientras el grabador esté en funcionamiento, éste se parará de manera automática según sea necesario.

Easy Routing utiliza los siguientes siete tipos de iconos de menú. Cuando utilice Easy Routing para definir ajustes de manera automática, varios parámetros se ajustarán por defecto.

- 1. Icono Quick Recording
- 2. Icono Recording
- 3. Icono Track Bouncing
- 4. Icono Mix Down
- 5. Icono User Routing
- 6. Icono AUX Routing
- 7. Icono External In

Utilizar la función Easy Routing

El icono Quick Recording

Es posible iniciar la grabación de manera rápida seleccionando el canal de entrada y la pista de grabación. Aquí se explica cada una de las páginas de pantalla que aparecen al seleccionar el icono Quick Recording. La secuencia de páginas de pantalla que aparecerán será la que se especifica aquí.

- 1. Pulse [EZ ROUTING].
- **2**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Quick Recording, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Seleccione el canal de entrada en esta página. Pulse [SELECT] y seleccione el canal.

Al seleccionar el canal, se realizará la selección automática del canal de entrada y de la limitación de la grabación en pistas.



Canal	Jack de entrada	Pistas grabables
1	1	1, 2, 3, 4
2	2	1, 2, 3, 4
3	3	1, 2, 3, 4
4	4	1, 2, 3, 4
5/6	1/2	5/6,7/8
7/9	3/4	5/6.7/8

4. Seleccione la pista que desee grabar con [TRACK STATUS], y a continuación pulse [ENTER/TAP].



5. Seleccione si desea utilizar efectos o no en esta página. Para utilizarlos, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página 6. En esta página podrá definir los ajustes para los efectos.

Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página del paso 9.



- 6. Seleccione la posición de la conexión para el efecto en esta página. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el lugar en el que desee conectar el efecto.
- * Consulte "Conexiones de los efectos" (página 75), donde se dan los detalles acerca de las posiciones de conexión.

Select Effect Position

7. Seleccione el patch deseado para el efecto en esta página. En primer lugar, desplace el cursor a "TYPE," y a continuación seleccione el tipo de algoritmo. Seguidamente, desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. Pulse [ENTER/TAP] para activar este patch, y vuelva a pulsarlo para pasar a la siguiente página.

Si ha seleccionado la conexión Loop (LOOP, DIR: OFF) en 6., aparecerá la página 8. Si ha seleccionado alguna otra opción, aparecerá la página 9, la última.



8. Seleccione si desea o no grabar con el sonido del efecto en esta página. Si desea grabar con el sonido del efecto, seleccione el icono "YES".

	-	-			-		
			-	SEL.	EC	т	
ъł	-		TOT.	ΞĐ.		م بنه الله من م	
- 4		EFFE	:UI	- R.S	20	orai	19 J
Рİ		MO			- r	VEC	
·	•	no			L	165	
							_

- 9. Ésta es la última página. Después de terminar de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * El status de pista de todas las pistas reproducibles estará ajustado a PLAY (verde). Si no es esto lo que desea, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ENTER/TAP].
- * Para guardar los ajustes actuales, consulte la sección "El icono User Routing" (página 44) de este capítulo.



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

El icono Recording

Seleccione este icono cuando desee grabar el sonido que se recibe en uno de los jacks INPUT. Incluso cuando desee escuchar la reproducción de otras pistas mientras graba una pista adicional, este icono permite definir de manera muy sencilla los ajustes del mezclador.

Aquí explicaremos las páginas de pantalla que aparecen al seleccionar el icono Recording. Al seguir este proceso, las páginas aparecerán por el orden descrito aquí.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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) especificados por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". aparecerá la página del paso 4, y podrá modificar los valores de los parámetros.

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



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



- 5. En esta página podrá definir la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar los jacks INPUT y las pistas que podrá seleccionarse para cada canal. Si selecciona "-----," no se enviará ningún sonido a este canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/ V.TRACK].



- 6. En esta página podrá 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 monoaural como destino de la grabación, la panoramización se ajustará al extremo izquierdo (L63) o al extremo derecho (R63). Si especifica una pista estéreo, la panoramización se ajustará al centro (0).
- * En la página de pantalla del paso 5, las pistas que seleccione para la entrada de canal se ajustarán a "reproducción," y no podrán seleccionarse como pistas destino de la grabación. El VS-840EX permite especificar hasta 4 pistas para la grabación simultánea. Por ejemplo, si ya ha especificadolas pistas 1, 2 y 5/6 como pistas de grabación, no será posible especificar la pista 4 como pista destino de la grabación del canal 4.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o seleccione una pista utilizando [TRACK STATUS/V.TRACK].



- 7. En esta página podrá definir los ajustes de panoramización (ajuste de balance para pistas estéreo) para cada canal. La panoramización se ajustará de manera automática para la pista que seleccione en el paso 6 como destino de la grabación. Modifique este ajuste si es necesario.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



8. En esta página podrá si desea utilizar efectos o no. Si desea utilizar efectos, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla del paso 9, y podrá definir los ajustes de los efectos.

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



9. En esta página podrá seleccionar la posición en la que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Si desea detalles acerca de las conexiones, consulte "Conexiones de los efectos" (página 75).

Select Effect Position POSITION: 002504207

10. En esta página podrá seleccionar el patch que utili-

zará el efecto. En primer lugar, desplace el cursor hasta "TYPE," y seleccione el tipo de algoritmo que desee utilizar. A continuación, desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. Pulse [ENTER/TAP], y el patch especificado se seleccionará. Pulse [ENTER/TAP] de nuevo para pasar a la siguiente página. Si ha seleccionado una conexión en bucle (Loop, DIR:Off, o LOOP, DIR:On) en el paso 9, pasará a la página de pantalla del paso 11. si ha seleccionado cualquier otra opción, pasará a la página de pantalla final del paso 18.



11. En esta página podrá especificar si desea grabar o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla 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 paso 13.



12. En esta página podrá especificar el destino de la grabación del efecto del sonido. Seleccione el bus REC al que desee enviar el sonido del efecto.

13. En esta página podrá especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto.

Select Effect Monitor

- 14. En esta podrá especificar la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes para cada canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



El 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 (Predeslizador):** Se enviará la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará la señal posterior al deslizador.

- * Effect Send Level/Pan para los canales que estén ajustados a "Off" aparecerá como "---," y sus valores no podrán modificarse. No obstante, al salir del modo Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y éste podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Effect Send Level/Pan de los canales cuyo conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.
- 15. En esta página podrá especificar el nivel del volumen al que la salida de cada canal se enviará al efecto. Ajuste el nivel del volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



- 16. En esta página podrá especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Defina este ajuste según sea necesario.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



17. En esta página podrá especificar el nivel de retorno y el balance del efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes.



- 18. Esta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * El status de pista de todas las pistas reproducibles estará ajustado a PLAY (verde). Si no es esto lo que desea, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ENTER/TAP].
- * Para guardar los ajustes actuales, consulte la sección "El icono User Routing" (página 44) de este capítulo.



19. Pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y a continuación pulse [PLAY] para empezar a grabar.

El icono Track Bouncing

Seleccione este icono cuando desee combinar la interpretación de dos o más pistas en una única pista. Este icono también puede utilizarse para aplicar efectos a la interpretación de una pista y volverla a grabar en otra pista. Aquí explicaremos las diferentes páginas que aparecerán al seleccionar el icono Track Bouncing. Las páginas también aparecerán por este orden cuando siga este proceso. El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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 especificar si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) especificados por Easy Routing. Si desea realizar cambios, seleccione el icono "YES". aparecerá la página del paso 4, y podrá modificar los valores de los parámetros.

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



- 4. En esta página podrá seleccionar las pistas fuente parala grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas fuente para la grabación. Las pistas ajustadas a "----" no se grabarán.
- * Seleccione una pista con [TRACK STATUS/V.TRACK].

10	ΛE	Н		Ν	Λ		s			F		SF	١.	ME.	ASI	JRE	<u> </u>	AR	KE	R
	į	00	1:	0	0	:[70	!:	Đ	0	:	00	11	70	1	ΰ	{			
	1							S	e	1	e	C.	t	S	οı	Jr	C	e		
	4 5		Ξ	Ξ				1					Ic	,4 /2						4
	6 7 8		Ξ	Ξ				ŝ	i	IR.	3	1	7.	/8					-	24 48
	-	IN	IFO	RN	1AT		N	-	<u> </u>	<u>~</u>	11X	ER/	'TR	ACI	ŕ	<u> </u>	M	AS	TER	7

- 5. En esta página podrá seleccionar la pista destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar la pista y la V-track destino de la grabación.
- * Si especifica una pista monoaural como destino de la grabación, la panoramización del canal que seleccione en la página de pantalla del paso 4 se ajustará al extremo izquierdo (L63) o al extremo derecho (R63). Si especifica una pista estéreo, la panoramización de los canales 1 y 3 se ajustará al extremo izquierdo (L63), la panoramización de los canales 2 y 4 se ajustará al extremo derecho (R63), y la panoramización de los canales 5/6 y 7/8 se ajustará al centro (0).
- * La pistas que haya seleccionado para la entrada de canal en la página de pantalla del paso 4 se ajustarán para la "reproducción," y no podrán seleccionarse como pistas destino de la grabación.
- * Seleccione una pista con [TRACK STATUS/V.TRACK].



- 6. En esta página podrá especificar la panoramización (o el balance, para una pista estéreo) de cada canal. La panoramización se ajustará de manera automática para cada canal, según la pista destino de la grabación que especifique en el paso 5. Modifique estos ajustes según sea necesario.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



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

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



8. En esta página podrá seleccionar la posición en la que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Si desea detalles acerca de las conexiones, consulte "Conexiones de los efectos" (página 75).

Select Effect Position POSITION: CONSTRUCTION **9**. En esta página podrá seleccionar el patch que utilizará el efecto. En primer lugar, desplace el cursor hasta "TYPE," y seleccione el tipo de algoritmo que desee utilizar. A continuación, desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. Pulse [ENTER/TAP], y el patch especificado se seleccionará. Pulse [ENTER/TAP] de nuevo para pasar a la siguiente página. Si ha seleccionado una conexión en bucle (Loop, DIR:Off, o LOOP, DIR:On) en el paso 8, pasará a la página de pantalla del paso 10. si ha seleccionado cualquier otra opción, pasará a la página de pantalla final del paso 17.



10. En esta página podrá especificar si desea grabar o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla 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 del paso 12.



11. En esta página podrá especificar el destino de la grabación del efecto del sonido. Seleccione el bus REC al que desee enviar el sonido del efecto.

12. En esta página podrá especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto.



- 13. En esta página podrá especificar la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes para cada canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



El 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 (Predeslizador):

Se enviará la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará la señal posterior al deslizador.

- * Effect Send Level/Pan para los canales que estén ajustados a "Off" aparecerá como "---," y sus valores no podrán modificarse. No obstante, al salir del modo Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y éste podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Effect Send Level/Pan de los canales cuyo conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.
- 14. En esta página podrá especificar el nivel del volumen al que la salida de cada canal se enviará al efecto. Ajuste el nivel del volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



- 15. En esta página podrá especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Defina este ajuste según sea necesario.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



16. En esta página puede especificar el nivel de retorno y el balance del efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para hacer los ajustes.



- 17. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * El status de pista de todas las pistas reproducibles estará ajustado a PLAY (verde). Si no es esto lo que desea, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ENTER/TAP].
- * Para guardar los ajustes actuales, consulte la sección "El icono User Routing" (página 44) de este capítulo.



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

El icono Mixdown

Seleccione este icono cuando desee ajustar el balance de cada pista y grabar el resultado estéreo de dos canales en el grabador (grabador de cintas de casete, grabador DAT, grabador MD, etc..).

También es posible que algunas veces desee reproducir todos los ocho canales del VS-840EX, mezclar la salida de un secuenciador que toque de manera sincronizada con el VS-840EX, y grabar el resultado en un cinta de casete, etc.. En estos casos puede definir ajustes para utilizar los mandos TRACK CUE del 1 al 4 como mandos para controlar el nivel de la entrada externa (impreso en el panel como "1-4 EXT INPUT"), para así poder reproducir las ocho pistas del VS-840EX y, además, mezclar tambiénlas señales procedentes de los jacks INPUT 1 al 4 como dos pares estéreo. Es decir, durante la mezcla, el VS-840EX puede utilizarse como un mezclador de 12 canales.

* La función que asigna los mandos TRACK CUE del 1 al 4 para que actúen como mandos de entrada externa sólo es accesible a través del icono Mixdown del modo Easy Routing. Cuando pulse [MONITOR SEL] para cambiar la salida de monitorización a TR CUE+MASTER o a TRACK CUE, los mandos TRACK CUE del 1 al 4 volverán a su función normal.

Aquí explicaremos cada una de las páginas de pantalla que aparecerán al seleccionar el icono Mixdown. Éstas también aparecerán por el mismo orden al seguir el proceso que se describe aquí.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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 Mixdown y pulse [ENTER/TAP].



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

Si selecciona el icono "NO" aparecerá la página del paso 6, en la que podrá especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



- 4. En esta página podrá seleccionar la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista que se recibirá en cada canal. Si selecciona MUTE, no se enviará ningún sonido a este canal.
- * Seleccione una pista con [TRACK STATUS/V.TRACK].



5. En esta página podrá definir los ajustes de panoramización (ajustes de balance para pistas estéreo) para cada canal. Modifique estos ajustes según sea necesario.



6. En esta página podrá si desea utilizar efectos o no. Si desea utilizar efectos, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla del paso 7, y podrá definir los ajustes de los efectos.

Si selecciona el icono "NO", aparecerá la página de pantalla final del paso 14.



7. En esta página podrá seleccionar la posición en la que se conectará el efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino de la conexión. Si desea detalles acerca de las conexiones, consulte "Conexiones de los efectos" (página 75).

Select Effect Position

8. En esta página podrá seleccionar el patch que utilizará el efecto. En primer lugar, desplace el cursor hasta "TYPE," y seleccione el tipo de algoritmo que desee utilizar. A continuación, desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. Pulse [ENTER/TAP], y el patch especificado se seleccionará. Pulse [ENTER/TAP] de nuevo para pasar a la siguiente página. Si ha seleccionado una conexión en bucle (Loop, DIR:Off, o LOOP, DIR:On) en el paso 7, pasará a la página de pantalla del paso 9. si ha seleccionado cualquier otra opción, pasará a la página de pantalla final del paso 15.



9. En esta página podrá especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto.

- 10. En esta página podrá especificar la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes para cada canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



El 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 (Predeslizador):

Se enviará la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará la señal posterior al deslizador.

- * Effect Send Level/Pan para los canales que estén ajustados a "Off" aparecerá como "---," y sus valores no podrán modificarse. No obstante, al salir del modo Easy Routing y volver al modo Play, aparecerá el valor ajustado y éste podrá modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Effect Send Level/Pan de los canales cuyo conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.
- 11. En esta página podrá especificar el nivel del volumen al que la salida de cada canal se enviará al efecto. Ajuste el nivel del volumen de los canales a los que desee aplicar el efecto.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



- 12. En esta página podrá especificar la panoramización para enviar la salida de cada canal a los efectos. Defina este ajuste según sea necesario.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



13. En esta página podrá especificar el nivel de retorno y el balance del efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes.



- 14. En esta página podrá especificar si la señal recibida en los jacks INPUT del 1 al 4 se utilizará o no durante la mezcla. Si desea utilizar las señales de los jacks INPUT, seleccione el icono "YES". En caso contrario, seleccione el icono "NO".
- * Si selecciona el icono "YES", utilice los mandos TRACK CUE del 1 al 4 para ajustar los niveles de volumen de los jacks INPUT del 1 al 4 para la mezcla.



- 15. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Para guardar los ajustes actuales, consulte la sección "El icono User Routing" (página 44) de este capítulo.



16. Consulte el proceso descrito en "Mezcla estéreo en dos canales" (página 64) y grabe la mezcla en el grabador de cintas de casete, etc...

El icono User Routing

Los ajustes actuales del mezclador que haya definido en el modo Easy Routing, etc.. pueden guardarse como un Direccionamiento de Usuario en una de las diez memorias. Guarde los ajustes del mezclador que utilice con mayor frecuencia, y así podrá grabar y editar de manera más rápida, sin necesidad de definir 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 [CUR-SOR] para seleccionar el icono "SAVE", y pulse [ENTER/TAP].
- 4. Se asignará de manera automática un número no utilizado actualmente, y aparecerá una página de pantalla que le permitirá entrar un nombre para el Direccionamiento de usuario. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para entrar un nuevo nombre para el Direccionamiento de usuario.
- 5. Una vez haya terminado de entrar el nombre, desplace el cursor hasta el icono "GO", y pulse [ENTER/TAP]. Los ajustes actuales del mezclador se guardarán, y volverá al modo Play.

Proceso para recuperar ajustes del mezclador guardados 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 el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de Direccionamiento de usuario que desee recuperar.
- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "GO", y pulse [ENTER/TAP].
- 5. Se recuperarán los ajustes del Direccionamiento de usuario, y volverá al modo Play.

Eliminar ajustes del mezclador guardados 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 el dial TIME/VALUE para select el número de Direccionamiento de usuario que desee eliminar.
- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "DEL", y pulse [ENTER/TAP].
- 5. La pantalla le pedirá "Are you sure ?" Seleccione el icono "YES".

Si desea cancelar la operación Delete, seleccione el icono "NO".

- 6. Si desea eliminar otro Direccionamiento de usuario, repita los pasos del 3 al 5.
- 7. Una vez haya terminado de eliminar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

El icono AUX Routing

Seleccione este icono cuando desee utilizar los jacks MON/AUX y el jack PHONES para monitorizar diferentes señales respectivamente, o cuando desee utilizar efectos externos.

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

* Si Monitor Select está ajustado a AUX y selecciona el icono "MON" en la primera página 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 a los efectos y cualquiera de los jacks INPUT del 1 al 4 como jacks de retorno de los efectos, deberá desconectar inmediatamente los cables de retorno de los efectos conectados a los jacks INPUT. Si continúa con la operación, puede producirse feedback. Después de desconectar los cables, pulse [ENTER/TAP] y continúa con la operación.

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

Aquí explicaremos cada una de las páginas de pantalla que aparecerán al seleccionar el icono AUX Routing. Al seguir este proceso, las páginas aparecerán por el orden descrito aquí.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y simplemente pulsar [ENTER/TAP]. Para volver a la página del menú, pulse [EXIT].

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



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar la señal de salida para el jack MON/AUX, y pulse [ENTER/TAP].



Si ha seleccionado el icono "MON"

Si ha seleccionado AUX para Monitor Select, se seleccionará TR CUE+MASTER, y si ha seleccionado una opción diferente de AUX, éste no cambiará. La señal del bus MIX se ajustará para enviarse desde los jacks MASTER OUT, y el jack PHONES enviará la misma señal que los jacks MON/AUX. Una vez haya definido todos los ajustes, volverá al modo Play.

Si ha seleccionado el icono "AUX"

El indicador del botón MONITOR SEL parpadeará en verde, y el jack MON/AUX enviará la señal del bus AUX.

- 4. Esta página ajusta la ruta para la señal del bus AUX. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar cada canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



El conmutador AUX SEND

Este conmutador selecciona la manera en que se enviará la señal a los buses AUX. Si selecciona "Off", aparecerá un subrayado como el nivel de AUX para esta canal.

Off:

No se enviará ninguna señal

Pre EQ:

Se enviará al bus AUX la señal previa al ecualizador.

Pre (Predeslizador):

Se enviará al bus AUX la señal previa al deslizador del canal.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará al bus AUX la señal posterior al deslizador del canal.

- 5. Esta página ajusta el nivel del volumen de la salida de cada canal al bus AUX. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel del volumen para cada canal.
- * Seleccione un canal utilizando [SELECT] o [TRACK STATUS/V.TRACK].



6. En esta página podrá seleccionarla señal que se enviará desde el jack PHONES.

Si ha seleccionado el icono "MASTER"

La señal del bus MIX se enviará desde el jack PHO-NES y desde los jacks MASTER OUT. Una vez haya definido todos los ajustes, volverá al modo Play.

Si ha seleccionado el icono "TR CUE"

La señal del bus TRACK CUE se enviará desde el jack PHONES y desde los jacks MASTER OUT. Una vez haya definido todos los ajustes, la pantalla mostrará el mensaje "MASTER OUTPUT is TR CUE sound." Pulse [ENTER/TAP] para volver al modo Play. Si utiliza un efecto externo, normalmente deberá

Si ha seleccionado el icono "AUX"

seleccionar este icono.

Se enviará la misma señal al jack MON/AUX (es decir, la señal del bus AUX) y al jack PHONES, y la señal del bus MIX se enviará al jack MASTER OUT. Una vez haya definido todos los ajustes, volverá al modo Play.



El icono External In

Seleccione directamente si desea utilizar la función External In o no (página 108). Esta operación cambia el parámetro Play/Rec External Input en los parámetros del sistema.

- 1. Pulse [EZ ROUTING].
- **2**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono External Input, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Cuando desee utilizar la función External In, seleccione el icono "YES". En caso contrario, seleccione el icono "NO", y a continuación pulse [ENTER/TAP].

Un ejemplo de utilización de Easy Routing

Grabar en la pista 1

En este ejemplo explicaremos la manera en que el sonido recibido en el jack INPUT 1 puede grabarse en la pista 1. En este caso, seleccione el icono Recording.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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) especificados por Easy Routing. Para este ejemplo, 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 8, en la que 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 en la que desee grabar.



5. En esta página podrá especificar la entrada para cada canal. Aquí deberá especificar el jack INPUT 1 como la entrada para el canal 1, pero puesto que éste es el ajuste por defecto, no habrá ninguna necesidad de modificarlo.

CHAI	NEL	1 111	mez s	ELECT	INPUT
0000	9999	9999	9999	6000	9900
ш	щц	щ	щ	##	ЩЩР,
1121	IN2	IN3	IN4	1/2	3/4

6. En esta página podrá especificar la pista destino de la grabación para cada canal. En este ejemplo, utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "1" como la pista destino de la grabación para el canal 1.

CHAI	NEL	1 W	m <u>5z s</u>	ELECT	RECT
	\square	\boxtimes	\boxtimes	\boxtimes	\boxtimes
	Off	Off	Off	Off	Off

7. En esta página podrá especificar la panoramización (o, para una pista estéreo, el balance) de cada canal. La panoramización se ajustará de manera automática para los canales para los que haya 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. En esta página podrá especificar si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos efectos, por lo que aquí debe seleccionar el icono "NO".



- 9. Ésta es la última página. Si ha terminado de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Si desea conservar los ajustes actuales, consulte "El icono User Routing" (página 44) en este capítulo.



10. Los ajustes estarán definidos. 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 por último pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Grabar en estéreo en las pistas 5/6

En este ejemplo explicaremos la manera en que el sonido recibido en los jacks INPUT 1/2 puede grabarse en estéreo en las pistas 5/6. Para este ejemplo debe seleccionar el icono Recording.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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) especificados por Easy Routing. Para este ejemplo 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 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. En esta página podrá especificar la entrada para cada canal. Aquí debemos especificar los jacks INPUT 1/2 como la entrada para los canales 5/6, pero puesto que éste es el ajuste por defecto, no hay ninguna necesidad de cambiarlo.

CHANNEL	1 W	mez s	ELECT	INPUT
0000 0000	9999	9999	6999	9900
	. 444	щ	Щ₩	Щ Щ
IN2 IN2	: IN3	IN4	1/2	3/4

6. En esta página podrá especificar la pista destino de la grabación para cada canal En este ejemplo, utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar "5/6" como la pista destino de la grabación para los canales 5/6.



7. En esta página podrá especificar la panoramización (o, para una pista estéreo, el balance) de cada canal. La panoramización (o el balance) se ajustará de manera automática para los canales para los que haya 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. En esta página podrá seleccionar si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos ningún efecto, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



- **9**. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "El icono User Routing" (página 44) en este capítulo.



10. Los ajustes ya estarán definidos. 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 (Overdubbing)

El proceso de grabar nuevas pistas adicionales mientras escucha las pistas grabadas previamente se conoce como "sobregrabar." En esta sección mostraremos un ejemplo de grabación de una pista estéreo adicional en las pistas 1/2 mientras escucha una interpretación estéreo previamente grabada en las pistas 5/6. Conecte el instrumento que desee grabar a los jacks INPUT 1/2. Para este ejemplo debe seleccionar el icono Recording.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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) especificados por Easy Routing. Para este ejemplo 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 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 la que desee grabar, y la V-track de la pista 5/6 que desee reproducir.



5. En esta página podrá seleccionar 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, puesto que el canal 1/2 es el ajuste por defecto, aquí sólo deberemos definir el ajuste para el canal 5/6. Utilice [CUR-SOR] para desplazar el cursor hasta "Channel 5/6" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "5/6."



6. En esta página podrá especificar 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. En esta página podrá especificar la panoramización (o, para una pista estéreo, el balance) de cada canal. La panoramización se ajustará de manera automática para los canales para los que haya 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. En esta página podrá seleccionar si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos ningún efecto, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



- 9. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER/TAP] para volver al modo Play.
- * Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "El icono User Routing" (página 44) en este capítulo.
- * Normalmente, al pulsar [DISPLAY], el status de pista de todas las pistas que pueden reproducirse se ajusta a PLAY (verde), pero puesto que en este ejemplo no vamos a permitir esta operación, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ENTER/TAP].



10. Los ajustes ya estarán definidos. 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.

Combinar pistas mientras aplica reverberación (Loop)

En esta sección explicaremos la manera de aplicar efectos a una 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 debe seleccionar el icono Track Bouncing.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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 especificar si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) especificados por Easy Routing. En este ejemplo 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 podrá especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



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

TIN	IE H	М	s	F	SF	MEAS	SURE	MAR	KER
	00.	:00:	00	:00	:00	00 1	01		-
	1			Sel	ect	: So	ur	ce	_
	3	===	== :	HTR	l-1	4:		-	0 4
	6 7		33,23	2 TR:	2-1	5/6	TRS.	<u>_</u> 6-	1 E 24
	8 1 2 3	456	78	12	34	567	78	- L	в ⁴⁸
	INFO	ORMATI	ON	М	XER/	TRACK		MAST	ĒR

5. En esta página podrá especificar las pistas destino de la grabación. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar la pista y la V-track destino de la grabación, según los ajustes de la página de pantalla que se muestra a continuación.



6. En esta página podrá especificar la panoramización (o, para una pista estéreo, el balance) de cada canal. La panoramización se ajustará de manera automática para los canales según la pista destino de la grabación especificada en el paso 5. En este ejemplo, compruebe que la panoramización del canal 1 esté ajustada al extremo izquierdo (L63), la del canal 2 al extremo derecho (R63), y el balance del canal 5/6 al centro (0).



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



8. En esta página podrá seleccionar la posición en la que se conectará el efecto. En este ejemplo, utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el destino de la conexión a "LOOP, DIR:Off." Si desea detalles acerca del destino de la conexión, consulte "Conexiones de los efectos" (página 75).

Select Effect Position POSITION: DOCTOR: POSITION

9. En esta página podrá seleccionar el patch de efectos que se utilizará. En este ejemplo utilizaremos reverberación. desplace el cursor hasta "TYPE," y seleccione "Reverb1" como el tipo de algoritmo. a continuación desplace el cursor hasta "PATCH" y seleccione el patch. En este ejemplo seleccionaremos un patch como "A-00:Medium Room," etc.. Pulse [ENTER/TAP] para seleccionar el patch. Pulse [ENTER/TAP] de nuevo para pasar a la siguiente página.



10. En esta página podrá especificar si desea grabar o no el sonido del efecto. Si desea grabarlo, seleccione el icono "YES". Aparecerá la página de pantalla 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 del paso 12.

-	-		_	-	-		_					
۲	-					SEL	EC.	Т				
	О	FF	F	Εí	21	TR	éc	or	d	i	n	a
		цц.	ਜਾ		-	• ••		wis	Ā	-	• •	-
l	•	<u> </u>	<u> </u>									

11. En esta página podrá especificar el destino de la grabación del efecto del sonido. Seleccione el bus REC al que desee enviar el sonido del efecto. Aquí deberá seleccionar "CD."

Select Effect REC BUS

12. En esta página podrá especificar el destino de la salida de monitorización del sonido del efecto. Seleccione el bus al que desee enviar el sonido del efecto. Aquí deberá seleccionar "Off."

Select Effect Monitor

13. En esta página podrá especificar la manera en que la señal se enviará al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes para cada canal.



El conmutador EFFECT SEND

Para cada canal, especifique la manera en que la señal se enviará al bus EFFECT.

Off:

La señal no se enviará.

Pre (Predeslizador):

Se enviará la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará la señal posterior al deslizador.

- * Effect Send Level/Pan para los canales que estén ajustados a "Off" aparecerá como "---," y sus valores no podrán modificarse. No obstante, al salir del modo Easy Routing y volver al modo Play, aparecerán los valores ajustados y éstos podrán modificarse libremente. En el modo Play, los valores de Effect Send Level/Pan de los canales cuyo conmutador EFFECT SEND esté ajustado a OFF aparecerán subrayados.
- 14. En esta página podrá especificar el nivel del volumen al que la salida de cada canal se enviará al efecto. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar Effect Send Level para los canales 1, 2 y 5/6.



15. En esta página podrá ajustar la panoramización de la salida de cada canal que se enviará al efecto. Defina estos ajustes según sea necesario.



16. En esta página podrá ajustar Effect Return Level y Balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para definir los ajustes.



- 17. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "El icono User Routing" (página 44) en este capítulo.



18. Pulse [REC] para que el indicador de este botón parpadee en rojo, y a continuación pulse [PLAY] para empezar a grabar.

Mezcla en 2 canales

En esta sección explicaremos la manera en que puede ajustar el nivel del volumen y la panoramización (o el balance, para una pista estéreo) de las señales grabadas en estéreo de las pistas 3/4, 5/6 y 7/8, y combinarlas en una mezcla estéreo de 2 canales . Para este ejemplo debe seleccionar el icono Mixdown.

El proceso básico consiste en utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee modificar, y a continuación utilizar 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 Mixdown y pulse [ENTER/TAP].



3. En esta página puede especificar si desea o no modificar los valores de los parámetros (valores por defecto) especificados por Easy Routing. En este ejemplo 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, en la que podrá especificar la manera en que se utilizarán los efectos.



4. En esta página podrá seleccionar la entrada para cada canal. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionarla pista que se recibirá en cada canal, tal como se indica en la siguiente página de pantalla. En este ejemplo utilizaremos la V-track 1. Por ejemplo, el mensaje "TR5/6-1" indica la V-track 1 de la pista 5/6.



5. En esta página podrá ajustar la panoramización (o, para una pista estéreo, el balance) de cada canal. Modifique estos ajustes según sea necesario.



6. En esta página podrá seleccionar si desea utilizar efectos o no. En este ejemplo no utilizaremos ningún efecto, por lo que debe seleccionar el icono "NO".



7. En esta página podrá especificar si la señales recibidas desde los jacks INPUT del 1 al se utilizarán en la mezcla final o no. En este ejemplo no utilizaremos las señales de los jacks INPUT, por lo que aquí debe seleccionar el icono "NO".



- 8. Ésta es la página final. Si ya ha terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Si desea guardar los ajustes actuales, consulte "El icono User Routing" (página 44) en este capítulo.



9. Siga los pasos descritos en "Mezcla estéreo en 2 canales" (página 64), y grabe la mezcla en una cinta de casete, etc..

Los valores por defecto ajustados por Easy Routing

Al seleccionar uno de los menús de Easy Routing, uno o más de los parámetros indicados a continuación se ajustarán a sus valores por defecto. A continuación, estos valores cambiarán a medida que proceda a través de las páginas de Easy Routing y defina parámetros.

 * Al seleccionar el icono User Routing no se ajusta ningún parámetro a su valor por defecto.

Parámetros que se ajustan de manera automática

- 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 que se ajustan al seleccionar el icono Recording LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

<u>PARÁMETRO</u>	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 RT)	N)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	todos MUTE	
MONITOR SELECT	TR CUE	
EFFECT SW	Pst	

EFFECT SEND LEVEL todos 0 EFFECT SEND PAN EFFECT RETURN LEVEL 100 EFFECT RETURN BALANCE 0 MASTER OUT SELECT PHONES OUT SOLO Off LOOP Off SCRUB Off Off SCENE VARI PITCH Off MODE TRACK CUE LEVEL 100

todos 0 MASTER MON/AUX SELECT

Valores por defecto que se ajustan al seleccionar el icono Track Bouncing LISTA DE PARÁMETROS POR DEFECTO

	ORDELET	0
<u>PARÁMETRO</u>	VALOR	
CHANNEL INPUT 1-7/8	todos TRACK	C
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 RT)	N)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	todos PLAY,	
	(nada 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 que se ajustan 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, (nada 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 que se ajustan 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>	VALOR
MONITOR SELECT	Si el ajuste actual no es
	AUX, este ajuste se conser-
	vará.
	Si el ajuste actual es AUX,
	este ajuste cambiará 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 PARÁMETRO VALOR MONITOR SELECT AUX

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

Si selecciona el icono "TR CUE" en la página "PHO-NES 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

Aunque el VS-840EX es un grabador multipistas digital, el proceso de grabación es el mismo que en un grabador multipistas analógico, tal como se explica a continuación.

- 1. Grabe las pistas básicas de la canción; percusión y bajo, etc..
- 2. Mientras reproduce las pistas de percusión y bajo, grabe los instrumentos como la guitarra, etc.. en otras pistas (sobregrabar).
- **3.** El VS-840EX puede reproducir hasta 8 pistas a la vez. Si desea reproducir más de 8 pistas de manera simultánea, deberá grabar dos o más pistas en una pista diferente para poder reducir la información a 8 o menos pistas (combinación de pistas).
- 4. Ajuste la ecualización, la panoramización y el nivel del volumen para cada pista, y grabe la mezcla resultante en el grabador.

Realizar una nueva grabación

Para grabar deberá preparar una canción nueva. En un MTR de cintas de casete, este equivale a insertar una nueva cinta de casete.

Crear una canción nueva (Song New)

El VS-840EX 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 el mensaje "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 realizar las selecciones.

5. Pulse [ENTER/TAP].

Si pulsa [EXIT] no se creará ninguna canción nueva.

6. La pantalla mostrará el mensaje "STORE Current ?" Si desea guardar la canción seleccionada actualmente (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].

Una vez haya creado una canción nueva, volverá de manera automática el modo Play y la nueva canción creada estará seleccionada.

< Modo de grabación >

En el VS-840EX, 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 apropiado para el espacio disponible en el disco. Este ajuste del modo de grabación debe definirse al crear una canción nueva. Están disponibles los siguientes modos de grabación. Utilice el más apropiado para cada situación.

* No es posible cambiar el modo de grabación una vez creada la canción.

• Multipistas 1 (MT1):

Este modo permite grabar con la máxima calidad de sonido.

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

• Multipistas 2 (MT2):

La calidad del sonido sigue siendo muy alta, pero este modo ofrece unos tiempos de grabación más largos que con "multipistas 1." Éste es el modo que debe utilizar normalmente.

• Directo 1 (LV1):

Este modo permite unos tiempos de grabación más largos que "Multitrack 2." Seleccione este modo cuando la capacidad del disco sea limitada, o cuando desea grabar una interpretación en vivo, etc..

• Directo 2 (LV2):

De los cuatro modos, éste es el que ofrece los tiempos de grabación más largos.

< Tiempo de grabación >

Al crear una canción nueva, además del modo de grabación también debe definirse la frecuencia de muestreo. Los tiempos de grabación para cada ajuste son los siguientes (capacidad de 250 MB, 1 pista).

Modo	Frecuencia		
	44.1 kHz	32.0 kHz	
MT1	94 minutos	129 minutos	
MT2	125 minutos	172 minutos	
LV1	150 minutos	207 minutos	
LV2	188 minutos	259 minutos	

* Los tiempos de grabación especificados son aproximados. Éstos pueden ser algo más cortos según el número de canciones creadas.

< Limitaciones para la grabación simultánea y vari-pitch >

Según el modo de grabación que utilice, y según si utiliza o no vari-pitch, habrá algunos límites en el número de pistas que podrá grabar a la vez y en el límite superior de vari-pitch.

Número de pistas que pueden grabarse a la vez

No se utiliza VARI PITCH	Se utiliza VARI PITCH	Límite superior VARI PITCH
2 pistas	1 pista	47.07 kHz
4 pistas	2 pistas	47.07 kHz
4 pistas	2 pistas	50.46 kHz
4 pistas	2 pistas	50.46 kHz
	No se utiliza VARI PITCH 2 pistas 4 pistas 4 pistas 4 pistas	No se utilizaSe utilizaVARI PITCHVARI PITCH2 pistas1 pista4 pistas2 pistas4 pistas2 pistas4 pistas2 pistas4 pistas2 pistas

< Capacidad de grabación simultánea / reproducción simultánea >

Al crear una canción nueva utilizando los modos de grabación Multipistas 1 (MT1), Multipistas 2 (MT2) o Directo 1 (LV1), es aconsejable que no exceda el siguiente número de pistas para la grabación y la reproducción simultánea. Si intenta reproducir o grabar más pistas a la vez, y si el disco no puede seguir la velocidad con que debe escribirse o leerse la información, la pantalla mostrará el mensaje "Drive Busy," y el grabador se parará.

	Grabación simultánea	Reproducción simultánea
Multipistas 1 (MT1)	2 [4]	6
Multipistas 2 (MT2)	2 [6]	8
Directo 1 (LV1)	3 [5]	8

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

- * En el caso de condiciones de acceso al disco desfavorables, como por ejemplo al editar pistas o al utilizar la grabación por pinchado, 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 el mensaje "Drive Busy," consulte los "Mensajes de error" (p. 175) y tome las medidas oportunas.

< Números de canción >

Las canciones nuevas tendrán un nombre del tipo "InitSong 001." El número que sigue al nombre es el número de canción. Este nombre puede modificarse más adelante.

El VS-840EX gestiona las canciones del disco mediante "números de canción." A cada canción nueva se le asignará el número de canción más bajo en el que no haya ninguna canción guardada. Por ejemplo, si el disco contiene canciones hasta el número 5, la canción nueva será la número 6. si borra una de las canciones entre la 1 y la 4, la nueva canción se guardará en este número

Asignar un nombre a la canción (Song Name)

Al crear una canción nueva, a ésta se le asignará automáticamente un nombre del tipo "InitSong001." No obstante, este nombre no ayuda a recordar la canción de que se trata. Es aconsejable asignar un nombre único a cada canción para facilitar así 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. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] mientras gira el dial TIME/VALUE, los caracteres cambiarán más rápidamente.
- 6. Una vez haya terminado, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Conectar los instrumentos

- Baje el deslizador MASTER del VS-840EX, y conecte el instrumento al jack INPUT 1. Si desea conectar una guitarra, conéctela al jack INPUT 1 (Hi-Z).
- * Es posible que se produzca acoplamiento según la posición de los micrófonos con relación a los altavoces. Esto puede solucionarse:
 - 1. Cambiando la orientación de los micrófonos.
 - 2. Colocando los micrófonos a una mayor distancia de los altavoces.
 - 3. Bajando los niveles de volumen.

Grabar una interpretación en una pista

Aquí explicaremos el proceso para grabar el sonido recibido en el jack INPUT 1 en la pista 1 / V-track 1.

Los ajustes por defecto de esta explicación se refieren a las condiciones en que se encuentra el VS-840EX al 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" (página 32). Con los ajustes por defecto, los indicadores SELECT de todos los canales estarán iluminados en naranja.

2. Seleccione la fuente de 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 la fuente de entrada. Aquí deberemos seleccionar el jack INPUT 1, para lo que deberá utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar "IN 1."

Con los ajustes por defecto, el jack INPUT 1 está seleccionado como la fuente de entrada para el canal 1.

3. Especifique la panoramización del 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 ajustes de panoramización. Aquí deseamos grabar sólo en la pista 1, por lo que deberá utilizar el dial TIME/VALUE para ajustarla al extremo izquierdo (L63). Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

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

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

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

Normalmente deberá definir los ajustes de manera que el indicador de nivel se mueva entre -12 y 0 dB cuando el deslizador del canal se encuentre en la posición de 0dB.

Puesto que se grabará el sonido que pase a través del deslizador del canal, deje el deslizador del canal en la posición de 0dB. Si desea ajustar el volumen a un nivel confortable para la escucha, utilice el deslizador MASTER. Si mueve el deslizador MASTER no afectará para nada al sonido que se esté grabando.

5. 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 l,os canales estarán iluminados.

- 6. ponga la pista 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, la V-track 1 estará seleccionada para todas las pistas, por lo que aquí no será necesario seleccionar la V-track.
- 7. Pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
- 8. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP].
- **9**. Escuche la interpretación que acaba de grabar. Ponga la pista 1 en el modo de reproducción. Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] de la pista 1 para que el indicador de este botón se ilumine en verde.
- **10.** Compruebe la interpretación que ha grabado. Pulse [MODE] para que el indicador de modo SELECT se ilumine. A continuación, pulse el botón [SELECT] del canal 1 para que el indicador SELECT se ilumine en verde (el sonido de la reproducción de la pista 1 se recibirá en el canal 1).

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

Cambiar entre V-tracks

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

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

De esta manera, y a s a diferencia de los grabadores de cinta multipistas convencionales, no hay necesidad de borrar el material grabado previamente. Además, podrá 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, siga los pasos que se indican a continuación:

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

Aparecerá la página de selección de V-tracks.



- (
): V-track seleccionada actualmente (existe información de reproducción).
- (**—**): V-track seleccionada actualmente (no existe información de reproducción).
- (**–**): V-tracks que contienen información de reproducción.
- (): V-tracks que no contienen información de reproducción.
- 2. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar una V-track.

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

3. Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, [DISPLAY] para volver al modo Play.

Grabar pistas adicionales mientras escucha la interpretación (Overdubbing)

El proceso de grabar una pista nueva mientras escucha las pistas grabadas previamente se conoce como "sobregrabar." Aquí explicaremos este proceso utilizando el ejemplo de la reproducción de una interpretación en estéreo grabada en las pistas 1 y 2, y la grabación de otros instrumentos en las pistas 7 y 8. Conecte los jacks INPUT 3 y 4 a los instrumentos que desee grabar.

En esta explicación, "ajustes por defecto" se refiere a las condiciones en que se encuentra el VS-840EX al crear una canción nueva.

- * El disco contendrá la información antigua que ya existía antes de la operación de sobregrabación. Si esta información ya no es necesaria, utilice Song Optimize (página 101) para eliminar toda la información no necesaria. De esta manera podrá utilizar el espacio de almacenamiento en disco de una manera más eficaz.
- 1. Compruebe que el status de pista de las pistas 1/2 (las pistas para la reproducción) esté ajustado a PLAY (el indicador TRACK STATUS debe estar iluminado en verde). Si el status no es PLAY, pulse [TRACK STATUS/V.TRACK] para la pista varias veces.
- 2. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 destino de la grabación a REC (el indicador TRACK STATUS debe parpadear en rojo). Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] de las pistas 7/8 varias veces.
- **3.** Ajuste la entrada de los canales 1/2 a TRACK, y al 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 de la pista 1 se recibirá en el 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 será la entrada para los canales 7/8).

4. Seleccione la fuente de entrada para 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 pulse el botón CHANNEL PARAMETER [INPUT] para acceder a la página de selección de la fuente. Aquí deberá seleccionar el jack INPUT 3/4, para lo que deberá utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar "3/4."

Con los ajustes por defecto, los jacks INPUT 3/4 están seleccionados como la fuente de entrada para 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 el botón [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 desea grabar en estéreo en las pistas 7/8, por lo que deberá utilizar el dial TIME/VALUE para ajustar el parámetro al centro (0). Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

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

- 6. Mientras produce sonido en los instrumentos que desea grabar, ajuste los niveles de entrada. Ajuste la entrada 3 utilizando el mando INPUT SENS 3, y la entrada 4 utilizando el mando INPUT SENS 4.
- 7. Ajuste la salida del canal 7/8 al bus de grabación C/D. Compruebe que el indicador BUS CD para el canal 7/8 esté iluminado.

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

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

- 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 parpadeará en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
- 9. Cuando haya terminado de grabar, pulse [STOP].
- 10. Verifique el resultado de la grabación. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 a PLAY, y seleccione TRACK como la entrada para el canal 7/8. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción, y pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

Volver a grabar sólo los errores (Pinchado)

Algunas veces, una grabación contiene sólo una o dos secciones que no se han interpretado correctamente o que desea volver a grabar. En estos casos puede utilizar la grabación por pinchado para volver a grabar sólo un área concreta.

"Inicio del pinchado" se refiere a la acción de pasar del modo de reproducción al modo de grabación. Por el contrario, "final del pinchado" se refiere a la vuelta al modo de reproducción. Es decir, deberá iniciar el pinchado al principio del área que desee volver a grabar, y terminar el pinchado al final de este área.



- * El disco seguirá conteniendo la información antigua existente antes de la operación de pinchado. Si ya no la necesita, utilice Song Optimize (p. 101) para eliminar esta información. Así dispondrá de más espacio de almacenamiento en el disco.
- * Puede utilizar la función Undo (página 100) para volver a las condiciones previas a la grabación.

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

¿Qué es el pinchado manual?

En este método, el pinchado debe iniciarse y terminarse pulsando un botón o un conmutador de pedal. Si está tocando el instrumento y manipulando el grabador, normalmente no es muy práctico tener que pulsar un botón. En estos casos, utilice un conmutador de pedal opcional.

Iniciar y terminar el pinchado utilizando el botón de grabación

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

- * Cuando ejecute una grabación 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 32)
- 2. Especifique REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 32)
- **3**. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 32)

- 4. Ajuste el status de pista de la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS debe parpadear en rojo). (página 33)
- 5. Pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a TRACK CUE (el indicador del botón debe iluminarse en verde).
- 6. Reproduzca la canción desde el principio, y utilice el mando INPUT SENS 1 para ajustar el nivel de la fuente de entrada. Durante la reproducción de la canción puede pulsar [TRACK STATUS/V.TRACK] para cambiar entre la monitorización de la fuente de entrada y la monitorización de la pista. Escuche y compare la pista que va a grabar de nuevo y la fuente de entrada, y ajuste el nivel de manera que no haya ninguna diferencia en el volumen.

Cuando el indicador TRACK STATUS parpadee en rojo, monitorizará la fuente de entrada. Cuando parpadee alternativamente en rojo y verde, monitorizará el sonido de la reproducción de la pista.

- 7. Una vez haya ajustado el nivel de la fuente de entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a "TR CUE+MASTER" (el indicador del botón se iluminará en naranja).
- * Si durante la grabación desea escuchar el sonido que se toca, suba el deslizador MASTER.
- 8. Reproduzca la canción desde un punto algo anterior al de inicio de la nueva 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 finalizar el pinchado, pulse [REC] (o [PLAY]) de nuevo. Cada vez que pulse [REC], iniciará y finalizará alternativamente el pinchado, por lo que si desea volver a grabar otra área, repita esta misma operación.
- 10. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP].
- 11. Compruebe el resultado de la nueva grabación. Cambie el status de pista de la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS debe iluminarse en verde), y reproduzca la canción desde el principio. Utilice TRACK CUE 1 para ajustar el volumen de la pista 1.

Pinchar utilizando un conmutador de pedal

Utilizar el conmutador de pedal

Si desea utilizar un conmutador de pedal opcional para iniciar y finalizar el pinchado, conecte el conmutador de pedal al jack FOOT SWITCH. A continuación siga estos pasos para ajustar la función del jack FOOT SWITCH de manera que pueda utilizarse para iniciar y finalizar 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 conmutador de pedal conectado al jack FOOT SWITCH.

Play/Stop:

La canción empezará a reproducirse y se parará alternativamente cada vez que pulse el conmutador de pedal.

Record:

El conmutador de pedal tendrá la misma función que [REC]. Utilícelo para cambiar entre la grabación y la reproducción durante la grabación por pinchado manual.

Tap Marker:

El conmutador de pedal tendrá la misma función que [TAP]. Se colocará un punto de marca en la posición temporal en la que pulse el conmutador de pedal.

Previous:

Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al punto de marca previo.

Next:

Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al siguiente punto de marca.

Effect:

Un parámetro especificado por cada algoritmo se asigna al conmutador de pedal.

TUNER:

Al pulsar el conmutador de pedal activará y desactivará alternativamente el afinador.

Efx Prev:

Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al patch de efectos previo.

Efx Next:

Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al siguiente patch de efectos.

Grabar una sección previamente especificada (Pinchado automático)

La grabación por pinchado automático permite iniciar y terminar el pinchado de manera automática en puntos previamente especificados. Esto es útil para iniciar y terminar el pinchado en puntos muy concretos, o si desea automatizar estas operaciones para poder concentrarse en la interpretación.

* El disco contendrá la información antigua que ya existía antes de la operación de pinchado. Si esta información ya no es necesaria, utilice Song Optimize (página 101) para eliminar toda la información no necesaria. De esta manera podrá utilizar el espacio de almacenamiento en disco de una manera más eficaz.

Especificar la posición para grabar

Antes de empezar a grabar, ajuste los puntos de inicio y final del pinchado.

- 1. los puntos de localización 1/2 serán los puntos inicial y final del pinchado respectivamente. Ajuste los puntos de localización 1/2 a los tiempos inicial y final deseados para el pinchado.
- * Si desea iniciar y terminar el pinchado en posiciones de puntos de marca, en primer lugar pase al punto de marca en que desee iniciar el pinchado, y registre esta posición en el punto de localización 1. A continuación pase al punto de marca en el que desee terminar el pinchado, y registre esta posición en el punto de localización 2.
- * Para el proceso de registrar un tiempo para un punto de localización, consulte "Guardar una posición temporal" (página 35). Si desea conocer los detalles para desplazarse entre puntos de marca, consulte "Pasar a una posición temporal marcada" (página 36).

Proceso de grabación

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

- * Al ejecutar la grabación 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 32)
- 2. Especifique el bus REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 32)
- **3**. Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 32)
- 4. Ajuste el status de pista del indicador de la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS parpadeará en rojo). (página 33)
- 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 de la fuente de entrada. Durante la reproducción de la canción puede pulsar [TRACK STA-TUS/V.TRACK] para cambiar entre la monitorización de la fuente de entrada y la monitorización de la pista. Escuche y compare la pista que va a grabar de nuevo y la fuente de entrada, y ajuste el nivel de manera que no haya ninguna diferencia en el volumen.

Cuando el indicador TRACK STATUS parpadee en rojo, monitorizará la fuente de entrada. Cuando parpadee alternativamente en rojo y verde, monitorizará el sonido de la reproducción de la pista.

- 7. Una vez haya ajustado el nivel de la fuente de entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a "TR CUE+MASTER" (el indicador del botón se iluminará en naranja).
- * Si durante la grabación desea escuchar el sonido que se toca, suba el deslizador MASTER.
- 8. Si pulsa [AUTO PUNCH] mientras la canción está parada, el indicador AUTO PUNCH se iluminará y estará preparado para utilizar la grabación por pinchado automático.
- **9**. Pase a un punto anterior a la posición en la que desee volver a grabar, pulse [REC] para pasar al modo de preparado para la grabación, y pulse [PLAY].

Al llegar al punto especificado para iniciar el pinchado, éste se iniciará de manera automática. Vuelva a grabar la parte vocal o instrumental. al llegar al punto especificado para terminar el pinchado, el canal volverá de manera automática al modo de reproducción.

10. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP].

11.Compruebe el resultado de la nueva grabación. Cambie el status de pista de la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS debe iluminarse 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 sección (Grabación en bucle)

La función de bucle permite reproducir repetidamente una área especificada (el bucle). Si utiliza la función de bucle para la grabación por pinchado, podrá oír el resultado de la grabación de manera inmediata. Si el resultado no es el esperado, podrá continuar grabando.



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

Especificar el área que se repetirá

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

- * Defina los ajustes de manera que el bucle incluya totalmente el área que debe volver a grabarse (es decir, desde el punto de inicio del pinchado hasta el punto de final del pinchado). Si el área que debe volver a grabarse no está totalmente incluida dentro del bucle, la grabación puede no empezar en la posición especificada, o puede interrumpirse dentro del área para la grabación.
- **1.** Los puntos localizadores 3/4 son respectivamente los puntos inicial y final del bucle. Registre los tiempos inicial y final del bucle en los puntos localizadores 3 y 4.
- * Si desea utilizar posiciones de puntos de marca como tiempos inicial y final del bucle, en primer lugar deberá pasar al punto demarca que desee definir como punto inicial para el bucle, y registrar este tiempo en el punto localizador 3. A continuación pase al punto demarca que desee definir como final del bucle, y registre este tiempo en el punto localizador 4.

Proceso de grabación

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

- * Cuando ejecute una grabación 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 32)
- 2. Especifique el bus REC AB como el bus de grabación para la salida. (página 32)

- **3.** Ajuste la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 32)
- 4. Ajuste el status de pista de la pista 1 a REC (el indicador TRACK STATUS debe parpadear en rojo). (página 33)
- 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 de la fuente de entrada. Durante la reproducción de la canción puede pulsar [TRACK STA-TUS/V.TRACK] para cambiar entre la monitorización de la fuente de entrada y la monitorización de la pista. Escuche y compare la pista que va a grabar de nuevo y la fuente de entrada, y ajuste el nivel de manera que no haya ninguna diferencia en el volumen.

Cuando el indicador TRACK STATUS parpadee en rojo, monitorizará la fuente de entrada. Cuando parpadee alternativamente en rojo y verde, monitorizará el sonido de la reproducción de la pista.

- 7. Una vez haya ajustado el nivel de la fuente de entrada, pulse [MONITOR SEL] varias veces para ajustar Monitor Select a "TR CUE+MASTER" (el indicador del botón se iluminará en naranja).
- * Si durante la grabación desea escuchar el sonido que se toca, suba el deslizador MASTER.
- 8. Con la reproducción parada, pulse [LOOP] para que se ilumine el indicador LOOP. A continuación pulse [AUTO PUNCH] para que se ilumine el indicador AUTO PUNCH. Ahora ya estará preparado para grabar.
- **9**. Pulse [PLAY]. La reproducción se iniciará a partir del tiempo actual. Al llegar al punto final del bucle, la reproducción volverá al punto inicial del bucle y continuará.
- 10. Si desea volver a grabar, pulse [REC] para iniciar la grabación.

Pulse [REC], y podrá grabar entre el punto inicial del pinchado y el punto final del pinchado. Vuelva a grabar según sea necesario.

En la siguiente reproducción podrá oír la interpretación que acaba de grabar. Si no está satisfecho, pulse [REC] y vuelva a intentarlo.

11. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP]. Reproduzca la canción desde el principio para 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 el status de pista de la pista 1 a PLAY (el indicador TRACK STATUS debe iluminarse en verde), y a continuación reproduzca la canción desde el principio.

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

Combinar las interpretaciones de dos o más pistas en otra pista (Combinar pistas)

El VS-840EX puede reproducir de manera simultánea hasta 8 pistas. Si desea reproducir el contenido de más de 8 pistas, o si se queda sin pistas vacías, puede combinar el contenido de dos o más pistas en una pista diferente. Esta operación se conoce como "combinar pistas."

Aquí explicaremos el ejemplo de mezclar dos interpretaciones estéreo grabadas en las pistas 1/2 y en las pistas 3/4, y "combinarlas" en las pistas 5/6.



- 1. Seleccione TRACK como la entrada para los canales del 1 al 4. (página 32)
- 2. Seleccione el bus REC AB como el bus de grabación de salida para los canales del 1 al 4. (página 32)
- **3**. Ajuste la panoramización al extremo izquierdo (L63) para los canales 1/3, y al extremo derecho (R63) para los canales 2/4. (página 32)
- 4. Ajuste el status de pista de las pistas de la 1 a la 4 a PLAY, y el status de pista de las pistas 5/6 a REC. Reproduzca la canción, y utilice los deslizadores de los canales del 1 al 4 para ajustar el balance del volumen. En este momento, suba el nivel del volumen tanto como sea posible sin provocar distorsión. (página 33)
- 5. Vuelva al principio de la canción, pulse [REC] y a continuación pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
- 6. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP].
- 7. Compruebe el resultado grabado en las pistas 5/6. En este ejemplo, las pistas de la 1 a la 4 y las pistas 5/6 tienen el mismo contenido, por lo que deberá ajustar el status de pista de las pistas de la 1 a la 4 a MUTE, y el status de pista de 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 nivel del volumen), y grabe la mezcla en una cinta master estéreo de dos canales. Este proceso se conoce como "mezcla final."

* Si desea añadir un efecto, como por ejemplo reverberación, durantela mezcla final, consulte "Aplicar reverberación al combinar pistas" (página 86). Al realizar la mezcla final es aconsejable utilizar "El icono Mixdown" (página 42) de la función Easy Routing para poder definir de manera muy sencilla todos los ajustes, desde los ajustes del mezclador hasta los ajustes de los efectos.

■ Ajustar el sonido (Ecualizador)

Cada canal dispone de un ecualizador paramétrico. En primer lugar defina los ajustes del ecualizador separadamente para cada canal. Si ha grabado algunos pares estéreo, compruebe que haya definido los mismos ajustes para ambas pistas. A continuación, mientras escucha el balance general, defina los ajustes finales para el ecualizador, la panoramización y el nivel del volumen para cada canal.

- * Si ajusta el ecualizador mientras escucha el sonido, es posible que se oigan algunos ruidos. Esto no es indicativo de ningún problema de funcionamiento. Si estos ruidos le molestan, defina los ajustes sin escuchar el sonido.
- 1. Pulse [MODE] para que el indicador de modo CHAN-NEL se ilumine.
- 2. Pulse [SELECT] para el canal cuyo ecualizador desee ajustar.
- 3. Pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EQ].
- Utilice [CURSOR] para seleccionar parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar su 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 estos mismos pasos para definir los ajustes. Una vez haya terminado de definir ajustes para todos los canales deseados, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Conmutador	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

Conmutador

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

Low Gain (gain bajo)

Low Freq (frecuencia baja)

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).



Mid Gain (gain medio) Mid Freq (frecuencia media) Mid Q (Q medio)

Para el ecualizador (tipo peaking) que ajusta el sonido de la gama de frecuencias medias, estos parámetros ajustan el Gain (-12 a +12 dB), la frecuencia central a la que se ajustará el gain (200 Hz a 8 kHz), y el 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 pronunciado será el cambio.



Hi Gain (gain alto)

Hi Freq (frecuencia alta)

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



Ajustar el volumen y la panoramización (Nivel/Panoramización)

Utilice los deslizadores de canal para ajustar el nivel del volumen de cada canal, y utilice el ajuste de panoramización para ajustar la panoramización para cada canal.

Para ajustar el nivel del volumen de cada pista, en primer lugar ajuste el nivel del volumen de la pista que contenga la parte más importante de la canción (por ejemplo, la parte vocal o el instrumento melódico). A continuación, con relación al nivel del volumen de esta pista, baje el nivel del volumen de las demás pistas hasta crear el balance deseado.

Proceso de ajuste de la panoramización

- 1. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. A continuación, pulse [SELECT] para el 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. De la misma manera, defina los ajustes de panoramización para los demás canales. Para acceder a las páginas de ajuste de la panoramización de los demás canales, simplemente pulse [SELECT] para el canal deseado, o utilice [CURSOR ○ ▷ para seleccionar el canal.
- **3**. Una vez haya terminado de realizar ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Mezcla estéreo en dos canales (Mezcla final)

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

* El interface digital del VS-840EX cumple con las especificaciones del estándar S/P DIF. Si desea grabar la señal digital, utilice un grabador digital que sea compatible con este estándar.

Si utiliza una cinta de casete

- **1. Conecte el grabador al VS-840EX.** Utilice un cable tipo RCA para conectar los jacks de entrada del grabador a los jacks MASTER OUT del VS-840EX.
- **2.** Ajuste el nivel de grabación del grabador. Utilice el deslizador MASTER para ajustar el nivel de salida del VS-840EX, ajustándolo lo más alto posible sin sobrecargar la entrada del mezclador. Ajuste el nivel de grabación del grabador de manera que los indicadores de nivel fluctúen al nivel más alto posible sin provocar distorsiones.
- **3**. Pulse [ZERO] en el VS-840EX 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-840EX, y empiece a grabar en el grabador. Si desea producir un fundido de entrada o un fundido de salida, utilice el deslizador MASTER del VS-840EX.
- 5. Una vez haya terminado de grabar, pare el grabador y el VS-840EX.

Si utiliza un DAT (MD)

- **1. Conecte el grabador al VS-840EX.** Conecte el conector de entrada digital (coaxial, óptico) del grabador digital al conector DIGITAL OUT (coaxial, óptico) del VS-840EX.
- 2. Si ha conectado un grabador digital a través de una conexión digital, defina los ajustes en el grabador digital para que grabe desde su entrada digital. Además, ajuste 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 de la fuente de la grabación, por lo que no es necesario definir este ajuste de manera manual.
- * Algunos grabadores DAT no pueden grabar una señal digital con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si se encuentra en esta situación, utilice conexiones analógicas, y ajuste el grabador digital para que grabe desde su entrada analógica.
- * Si no sabe cual es la frecuencia de muestreo y el modo de grabación de la canción, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [INFORMATION (DIS-PLAY)].
- **3**. Pulse [ZERO] en el VS-840EX 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-840EX, y empiece a grabar en el grabador. Si desea producir un fundido de entrada o un fundido de salida, utilice el deslizador MASTER del VS-840EX.
- 5. Una vez haya terminado de grabar, pare el grabador y el VS-840EX.

Este capítulo explica el contenido y los procesos para editar el sonido que se ha grabado. Lea este capítulo para comprender los conceptos de "edición" que eran inimaginables con los equipos 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 para nada a la calidad del sonido.

En un grabador de cinta analógico multipistas es necesario borrar una grabación previa para poder modificarla. Además, si desea cambiar la organización de la canción, deberá volver a grabarla desde el principio. Este tipo de edición que reescribe la información adicional 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 la información tal como era antes de editarla. Además, puesto que la copia de información no tiene ningún efecto sobre el sonido, puede copiar la información original antes de editarla y guardarla. También es muy fácil copiar partes de la información en diferentes posiciones, o borrar partes especificadas de la información. La edición de este tipo, que permite recuperar la información original, se conoce como "edición no destructiva."

El VS-840EX utiliza la edición no destructiva. Es decir, aunque ejecute una operación como eliminar parte de la información de reproducción, o volver a grabar sobre una pista que ya contenía información de reproducción, la información grabada previamente se conservará.

Esto significa que la simple operación de borrar la información de reproducción no hará que aumente el tiempo disponible para la grabación. Y también, el tiempo de grabación disponible disminuirá incluso si graba sobre una pista ya existente.

Si desea aumentar el tiempo de grabación disponible eliminando información de reproducción guardada para permitir la recuperación de la información original, consulte "Eliminar sólo la información de interpretación no necesaria (Song Optimize)" (p.101).

Localizar la posición deseada (Preescucha)

Al editar una canción, con frecuencia deberá determinar tiempos muy precisos como el inicio de un sonido, el principio de un cambio, o el área para la grabación por pinchado automático, etc.. En el VS-840EX es posible utilizar la función de Preescucha para localizar estas posiciones temporales precisas.

La función de Preescucha dispone de tres botones, cada uno con una función diferente. Utilice el más adecuado para cada caso.

■ Utilizar [TO] y [FROM]

Los botones [TO] y [FROM] permiten reproducir un área temporal especificada (1,0 a 10,0 segundos) antes y después del punto temporal actual. Si utiliza esta función a medida que va desplazando gradualmente el área, podrá determinar de manera muy precisa el punto temporal deseado.

Cada botón tiene la siguiente función. La longitud de preescucha está ajustada inicialmente a 1,0 segundos, pero puede cambiarla si lo cree necesario.

[TO]:

Se reproducirá una vez la longitud de preescucha hasta la posición temporal actual.

[FROM]:

Se reproducirá una vez la longitud de preescucha a partir de la posición temporal actual.

[TO]+[FROM]:

Se reproducirá una vez hasta y a partir de la posición temporal actual durante el doble de la longitud de preescucha.



Localizar la posición en la que empieza el sonido (ejemplo)

- 1. Defina los ajustes necesarios para que la o las pistas que desee monitorizar se reproduzcan, inicie la reproducción de la canción, y pare en el momento en que empiece el sonido deseado.
- 2. Active la función de Preescucha. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [PREVIEW (SCRUB)] para que el indicador SCRUB empiece a parpadear.

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

- **3.** En primer lugar pulse [TO] o [FROM] para reproducir la grabación antes o después del punto temporal actual, para así determinar si el inicio del sonido se encuentra antes o después del punto temporal actual. A continuación, desplace la posición temporal actual hasta que pueda oír algo del principio del sonido al pulsar [TO]. Por último, desplace la posición temporal actual hasta que el sonido empiece exactamente al pulsar [FROM].
- 4. Una vez haya localizado la posición precisa en la que empieza el sonido, coloque un punto de marca en la posición temporal actual para poder pasar fácilmente a esta posición 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 utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la longitud de preescucha.
- 5. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

PREVIEW Length

Este parámetro ajusta la longitud temporal (1,0 a 10,0 segundos) que se reproduce al pulsar el botón [TO] o [FROM] de la función de Preescucha.

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 reproducir un área especificada antes y después del tiempo actual. Para seleccionar si se reproducirá el área anterior o el área posterior al tiempo actual, pulse [TO] o [FROM].

Cuando pulse [SCRUB] el indicador del botón se iluminará, y el área especificada se reproducirá repetidamente. Una vez haya terminado, pulse [SCRUB] de nuevo 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 milisegundos) es más corto que al utilizar [TO] y [FROM]. El valor inicial es de 45 milisegundos, pero este valor puede cambiarse si se cree necesario.

La forma de onda del sonido que se reproduzca aparecerá en la pantalla, con lo cual dispondrá de una comprobación visual.



Localizar la posición en la que empieza el sonido (ejemplo)

- 1. Pulse [SCRUB] para que el indicador del botón se ilumine, y el área especificada se reproducirá repetidamente. Para seleccionar si se reproducirá el área anterior o el área posterior al tiempo actual, pulse [TO] o [FROM].
- 2. Utilice [TRACK STATUS/V.TRACK] para seleccionar la pista que desee comprobar. En el caso de la pista 5/6, cambiará entre la pista 5 y la pista 6 cada vez que pulse el botón. Lo mismo ocurre con la pista 7/8. La pantalla indicará la pista que se esté "barriendo" actualmente.
- **3**. Si reproduce el área anterior al tiempo actual, ajuste el tiempo de manera que no pueda empezar a oír el sonido. Si reproduce el área posterior al tiempo actual, ajuste el tiempo de manera que pueda oír el principio del sonido.
- 4. Una vez haya localizado la posición precisa en la que empieza el sonido, pulse [SCRUB] de nuevo para terminar el proceso. Coloque un punto de marca en la posición actual, o guarde el tiempo actual en un punto localizador, para poder pasar fácilmente 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 utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la longitud de barrido.
- 5. Una vez haya terminado, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

SCRUB Length

Este parámetro ajusta la longitud temporal (25 a 100 ms) que se reproducirá al pulsar el botón [SCRUB] de la función de Preescucha.

Proceso básico

Aquí explicaremos el proceso básico para editar una pista. En las explicaciones que siguen, este proceso básico se dará de forma resumida.

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



3. Aparecerán 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 Copy + Insert Icono Track Move + Insert

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

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

5. Especifique el área o el tiempo que se verá afectado por la operación. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER/TAP].

También es posible especificar tiempos utilizando punto de marca o puntos localizadores. Para oír la reproducción del área próxima a la posición temporal actual, utilice la función de Preescucha (página 65).

- * No existe ningún icono "TIME" para Track Exchange.
- 6. Una vez haya terminado 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 escuchar el resultado de la operación, decide volver al estado original antes de la operación, utilice la función Undo (página 100).

Reutilizar parte de la interpretación (Copy)

Esta operación copia la información de interpretación de un área especificada en otra posición. Esta operación permite copiar la información de dos o más pistas a la vez, o copiar la información especificada en una posición especificada dos o más veces de manera sucesiva. Cuando desee utilizar una frase grabada en una pista, o cuando una canción contenga una frase repetida, la operación Copy permitirá crear la canción de manera más rápida.

Normalmente, la información se copiará a partir del tiempo especificado como destino de la copia. No obstante, también es posible especificar el tiempo destino de la copia como el tiempo de referencia en el que se oirá un sonido. Esto es posible con el ajuste "FROM".

Por ejemplo, imagine que desea copiar un efecto de sonido de una bomba de relojería que va sonando hasta que explota, y que desea colocar la explosión en una posición temporal específica. Normalmente debería calcular el tiempo hasta la explosión para poder especificar el tiempo destino de la copia. No obstante, en estos casos es posible especificar "FROM" como "el tiempo origen de la copia en el que empieza la explosión," y especificar "TO" (el tiempo base del destino de la copia) como "el tiempo destino de la copia en el que debe escucharse la explosión." Esto permite copiar la información con la explosión colocada en el momento preciso.

Ejemplo 1: Copiar dos veces en la misma pista











- * Si existe información de reproducción en el destino de la copia, esta información se sobrescribirá.
- * La longitud de la información que se copiará debe ser superior a los 1,0 segundos. Si copia una información más corta de 1,0 segundos, 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 o el icono Track Insert, y pulse [ENTER/TAP]. Icono Track Copy



Icono Track Copy +Insert



Si selecciona el icono Track Insert, se insertará un espacio en blanco en el área especificada del destino de la copia, y a continuación se ejecutará la copia.



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

Si existen otras pistas que también desea copiar con los mismos ajustes, pulse [CURSOR \bigtriangledown].

Ahora podrá especificar las nuevas pistas origen y destino de la copia. En este caso, no será posible seleccionar como pistas destino de la copia las pistas que ya haya seleccionado como pistas origen de la copia. Si existen algunas para las que desea cancelar la ope-

ración de copia, utilice el dial TIME/VALUE para mostrar "?." La operación de copia no se ejecutará para las líneas que contengan un "?"



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

START (punto inicial):

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

END (punto final):

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

FROM (punto desde):

Especifica el tiempo de la información de reproducción origen de la copia que se corresponderá con el punto To. Normalmente, este ajuste será el mismo que el de Start.

TO (punto en):

Especifica el tiempo base del destino de la copia.

COPY (número de copias):

Especifica el número de copias (1 a 99).

Tiempo de copia



Número del punto de señalización

También es posible utilizar puntos de marca para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el área de número de punto de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar una selección. Para especificar un tiempo como un punto localizador, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse uno de los botones LOCATOR para especificar la posición temporal.

Si desea especificar toda el área entre el principio y el final de la canción como la gama para la copia, seleccione el icono "ALL" y pulse [ENTER/TAP].

Si pulsa [ENTER/TAP] fuera del icono "ALL" o del icono "GO", aparecerá la pantalla Measure. Vuelva a pulsar este botón para pasar a la página de pantalla Time.



6. Una vez haya definido todos los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER/ TAP] para ejecutar la operación Copy.

Modificar la organización de la interpretación (Move)

Esta operación desplaza la información de reproducción del área especificado hasta otra posición. Esta operación puede utilizarse para corregir una temporización incorrecta. Esta operación permite desplazar la temporización de la información de reproducción de dos o más pistas a la vez.

Normalmente, la información se desplazará a partir del tiempo especificado como destino del desplazamiento. No obstante, también es posible desplazar la información con relación a una posición dentro de la información en la que se oye un sonido concreto. Esto es posible con el ajuste "FROM".

Por ejemplo, imagine que desea desplazar un efecto de sonido de una bomba de relojería que va sonando hasta que explota, y que desea colocar la explosión en una posición temporal específica. Normalmente debería calcular el tiempo hasta la explosión para poder especificar el tiempo destino del desplazamiento. No obstante, en estos casos es posible especificar "FROM" como "el tiempo origen del desplazamiento en el que empieza la explosión," y especificar "TO" (el tiempo base del destino del desplazamiento) como "el tiempo destino del desplazamiento) como "el tiempo destino del desplazamiento ne el que empieza la explosión." Esto permite desplazar la información con la explosión colocada en el momento preciso.

Ejemplo 1: Desplazar dentro de la misma pista



Ejemplo 2: Desplazar a una pista diferente







- * Si existe información de reproducción en el destino del desplazamiento, esta información se sobrescribirá.
- * La longitud de la información que se desplazará debe ser superior a los 1,0 segundos. Si desplaza una información más corta de 1,0 segundos, el sonido no se reproducirá.
- * Antes y después de la región que desplace no debe haber ningún sonido de 1,0 segundos o más corto. Cualquier material con una duración de 1 segundo o inferior dentro de esta zona dejará de reproducirse.
- 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 o el icono Track Move + Insert, y pulse [ENTER/TAP].

Icono Track Move



Icono Track Move + Insert



Si selecciona el icono Track Insert, se insertará un espacio en blanco en el área especificada como destino del desplazamiento, y a continuación se ejecutará la operación de desplazamiento.



4. Aparecerá la página Track Move, que permite seleccionar las pistas y las V-tracks origen y destino del desplazamiento. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/ VALUE para seleccionar la pista y la V-track origen y destino del desplazamiento.

Si existen otras pistas que también desea desplazar con los mismos ajustes, pulse [CURSOR \bigtriangledown].

Ahora podrá especificar las nuevas pistas origen y destino del desplazamiento. En este caso, no será posible seleccionar como pistas destino del desplazamiento las pistas que ya haya seleccionado como pistas origen del desplazamiento.

Si existen algunas pistas para las que desea cancelar la operación de desplazamiento, utilice el dial TIME/VALUE para mostrar "?." La operación de desplazamiento no se ejecutará para las líneas que contengan un "?"



5. Especifique el área que debe desplazarse y la posición temporal a la que debe desplazarse la información. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER/TAP] para acceder a la página Track Move (TIME). Defina los ajustes de los siguientes parámetros.

START (punto inicial):

Especifica el punto inicial de la información de reproducción origen del desplazamiento.

END (punto final):

Especifica el punto final de la información de reproducción origen del desplazamiento.

FROM (punto desde):

Especifica el tiempo de la información de reproducción origen del desplazamiento que se corresponderá con el punto To. Normalmente, este ajuste será el mismo que el de Start.

TO (punto en):

Especifica el tiempo base del destino del desplazamiento.

COPY		m	ъотч	TRA	CK
START FROM			闘		X 1 ALL
TO	00.00	10.00	00	662)	

Número del punto de señalización

También es posible utilizar puntos de marca para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el área de número de punto de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar una selección. Para especificar un tiempo como un punto localizador, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse uno de los botones LOCATOR para especificar la posición temporal.

Si desea especificar toda el área entre el principio y el final de la canción como la gama para el desplazamiento, seleccione el icono "ALL" y pulse [ENTER/TAP]. Si pulsa [ENTER/TAP] fuera del icono "ALL" o "GO",

aparecerá la pantalla Measure. Vuelva a pulsar este botón para pasar a la página de pantalla Time.



6. Una vez haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación Move.

Intercambiar información de interpretación entre pistas (Exchange)

Esta operación intercambia la información de interpretación de 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 y las V-tracks origen y destino del intercambio. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas y las Vtracks origen y destino del intercambio.

Si existen otras pistas que también desea intercambiar, pulse [CURSOR \bigtriangledown].

Ahora podrá especificar un nuevo grupo de pistas para el intercambio. En este caso, no será posible seleccionar como pista destino del intercambio una pista que ya haya seleccionado como pista origen del intercambio.

Si existe alguna pista para la que desee cancelar la operación de intercambio, utilice el dial TIME/VALUE para mostrar "?." La operación de intercambio no se ejecutará para las líneas que contengan un "?"



5. Una vez haya terminado de especificar las pistas, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación Exchange.

Insertar espacio en blanco en una interpretación (Insert)

Esta operación inserta espacio en blanco en la posición especificada. Si desea añadir una frase a la información de interpretación, puede insertar un espacio en blanco de la longitud apropiada y a continuación grabar la frase en este área en blanco.



- * No deje ningún sonido en el intervalo de 1,0 segundo antes y después del área en la que se insertará la información. Cualquier sonido dentro de 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 y la V-track en la que se insertará la información. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista y la V-track en la que se insertará la información.

Si existen otras pistas en las que también desea insertar información con los mismos ajustes, pulse [CUR-SOR \bigtriangledown]. Especifique la o las pistas destino de la inserción adicionales.

Si existe alguna pista para la que desee cancelar la operación de inserción, utilice el dial TIME/VALUE para mostrar "?." La operación de inserción no se ejecutará para las líneas que contengan 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, seleccione "*-*".



Inserte posición (Pista de pista-V)

5. Especifique la posición temporal y la longitud del espacio en blanco que se insertará. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER/TAP] para acceder a la página Track Insert (TIME). Defina los ajustes de los siguientes parámetros.

START (punto inicial):

Especifica la posición temporal en la que se insertará el espacio en blanco.

LENGTH:

Especifica la longitud temporal del espacio en blanco.



Número del punto de señalización

También es posible utilizar puntos de marca para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el área de número de punto de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar una selección. Para especificar un tiempo como un punto localizador, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse uno de los botones LOCATOR para especificar la posición temporal.

Si pulsa [ENTER/TAP] fuera del icono "ALL" o "GO", aparecerá la pantalla Measure. Vuelva a pulsar este botón para pasar a la página de pantalla Time.



6. Una vez haya terminado 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 utilizando este método, toda la información de interpretación que siga a la que se ha cortado se desplazará hacia adelante para rellenar el hueco. Para utilizar la analogía de un grabador de cintas, esta operación equivale a cortar una parte no deseada de la cinta de audio y pegar los dos extremos resultantes.



- * El disco contendrá la información antigua que ya existía antes de la operación de corte. Si esta información ya no es necesaria, utilice Song Optimize (página 101) para eliminar toda la información no necesaria. De esta manera podrá utilizar el espacio de almacenamiento en disco de una manera más eficaz.
- * No deje ningún sonido en el intervalo de 1,0 segundo antes y después del área que se cortará. Cualquier sonido dentro de 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 Cut, y pulse [ENTER/TAP].



4. Aparecerá la página Track Cut, que permite especificar la pista y la V-track en que se cortará información. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista y la V-track en la que se cortará información.

Si existen otras pistas en las que desea cortar información con los mismos ajustes, pulse [CURSOR \bigtriangledown]. Especifique la o las pistas adicionales en las que se cortará información.

Si existe alguna pista para la que desea cancelar la operación de corte, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "?". La operación no se ejecutará para las líneas que contengan 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, seleccione "*_*".



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). Defina los ajustes de los siguientes parámetros.

START (punto inicial):

Especifica la posición temporal inicial de la información que se cortará.

END (punto final):

Especifica la posición temporal final de la información que se cortará.



Número del punto de señalización

También es posible utilizar puntos de marca para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el área de número de punto de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar una selección. Para especificar un tiempo como un punto localizador, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse uno de los botones 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].

Si pulsa [ENTER/TAP] fuera del icono "ALL" o "GO", aparecerá la pantalla Measure. Vuelva a pulsar este botón para pasar a la página de pantalla Time.



6. Una vez haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación Cut.

Borrar parte de una interpretación (Erase)

Esta operación borra la información de interpretación del área especificada. Si utiliza esta operación para borrar información de interpretación, aunque exista más información de interpretación después del área borrada, ésta no se desplazará hacia adelante. Para utilizar la analogía de un grabador de cintas, esta operación equivale a grabar silencio en una sección no deseada de la cinta.



- * El disco contendrá la información antigua que ya existía antes de la operación de borrado. Si esta información ya no es necesaria, utilice Song Optimize (página 101) para eliminar toda la información no necesaria. De esta manera podrá utilizar el espacio de almacenamiento en disco de una manera más eficaz.
- * No deje ningún sonido en el intervalo de 1,0 segundo antes y después del área que se borrará. Cualquier sonido dentro de 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 Erase, y pulse [ENTER/TAP].



4. Aparecerá la página Track Erase, que permite especificar la pista y la V-track en que se borrará información. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista y la V-track en la que se borrará información.

Si existen otras pistas en las que desea borrar información con los mismos ajustes, pulse [CURSOR \bigtriangledown]. Especifique la o las pistas adicionales en las que se borrará información.

Si existe alguna pista para la que desea cancelar la operación de borrado, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "?". La operación no se ejecutará para las líneas que contengan 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, seleccione "*-*".



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). Defina los ajustes de los siguientes parámetros.

START (punto inicial):

Especifica la posición temporal en la que empezará a borrarse información.

END (punto final):

Especifica la posición temporal en la que terminará de borrarse información.



Número del punto de señalización

También es posible utilizar puntos de marca para especificar posiciones temporales. Desplace el cursor hasta el área de número de punto de marca de cada línea, y utilice el dial TIME/VALUE para realizar una selección. Para especificar un tiempo como un punto localizador, desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse uno de los botones 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].

Si pulsa [ENTER/TAP] fuera del icono "ALL" o "GO", aparecerá la pantalla Measure. Vuelva a pulsar este botón para pasar a la página de pantalla Time.



6. Una vez haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación Erase. El VS-840EX contiene una unidad de efectos estéreo. La unidad de efectos puede conectarse al bus de efectos o insertarse en un canal específico.

* Sólo hay una unidad de efectos integrado. Por lo tanto, no es posible utilizar efectos diferentes en diversas pistas a la vez.

Los ajustes de los efectos se conocen como "Patches," y el VS-840EX dispone de 200 patches predefinidos (A-00 a A-99, B-00 a B-99) y de 200 patches de usuario (M-00 a M-99, U-00 a U-99). Simplemente cambiando a un patch diferente podrá cambiar de manera instantánea entre una gran variedad de efectos.

- * Los Patches M-00 al M-99 están guardados en la memoria interna del VS-840EX. Los Patches U-00 al U-99 se guardan en 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 más seleccionados entre los patches predefinidos (A-00 a A-99, B-00 a B-99). Al crear una canción nueva, el contenido de los patches M-00 a M-99 se copiará en los patches U-00 a U-99.

Los ajustes de efectos propios 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 han incluido efectos optimizados para partes vocales o de guitarra, e incluso efectos especiales como RSS. Las combinaciones de estos efectos se encuentran en los 32 tipos de algoritmos. Esto permite crear sonidos de efectos muy complejos sin necesidad de preocuparse por complicadas conexiones.

Compatibilidad de la información

Si una canción creada en el VS-840EX se carga en el VS-840 Ver.1.0, la información de efectos añadida en el VS-840EX se reescribirá en la información de efectos del VS-840 Ver.1.0.

Conexiones de los efectos

Hablando en general, existen tres maneras en que pueden conectarse los efectos. Seleccione el método de conexión más apropiado según el tipo de efecto o la situación.

Para especificar el método de conexión del efecto, siga los pasos que se indican a continuación.

- 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 utilice 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 el status de conexión entre el bus AUX destino de la monitorización y el bus TRACK CUE cambiando el indicador BUS entre iluminado y apagado. También puede mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar [EFFECT RTN] para que el indicador BUS cambie entre intermitente y apagado y así seleccionar el bus REC A/B o o el bus REC C/D como el destino de la grabación para el sonido del efecto. El bus al que está conectada actualmente la salida del efecto está indicado por el indicador BUS

del la sección EFFECT RTN. Cuando 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 ni al bus REC A/B.

AUX (AB): iluminado

La salida del efecto está conectada al bus AUX bus.

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 al 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 bus REC C/D.

* Cada vez que pulse [EFFECT RTN], el destino de la monitorización (bus AUX, bus TRACK CUE) del efecto cambiará de la siguiente manera.

 \rightarrow OFF \longrightarrow AUX \longrightarrow TR CUE \longrightarrow AUX + TR CUE \longrightarrow

Además, cada vez que mantenga pulsado el botón [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.

 \rightarrow OFF \longrightarrow REC bus A/B \longrightarrow REC bus C/D \longrightarrow REC bus A/B + C/D \longrightarrow

* El valor de Send Level/Pan que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL] y el valor de Return Level/Balance que ajuste pulsando [EFFECT RTN] sólo son válidos para la conexión en bucle. Si utiliza una conexión de inserción, el paso 3 del proceso no es necesario.

POSITION (Posición del efecto)

Seleccione la manera en que se conectará el efecto.

CH1 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 1.

CH2 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 2.

CH3 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 3.

CH4 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 4.

CH5/6 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 5/6.

CH7/8 INSERT:

El efecto se inserta entre el ecualizador y el deslizador del canal 7/8.

LOOP, DIR:Off:

El efecto se conecta al bus EFFECT. Ajuste los parámetros relacionados con el nivel directo del efecto de manera que el efecto envíe sólo el sonido del efecto. Seleccione esta opción si ha seleccionado un tipo de algoritmo que normalmente debería conectarse al bus EFFECT (conexión en bucle).

LOOP, DIR:On:

El efecto se conecta al bus EFFECT. Puesto 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 han ajustado el nivel directo a 0, el sonido directo no se enviará. Seleccione esta opción si ha seleccionado un tipo de algoritmo que normalmente debería conectarse al bus EFFECT (conexión en bucle).

MASTER OUT:

El efecto se conecta antes del deslizador MASTER.

Si conecta el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), normalmente deberá ajustar el efecto para que envíe sólo el sonido del efecto, y utilizar 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 (Inserción)

Cuando utilice 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 del 1 al 4, el efecto será monofónico sea cual sea el patch de efecto que utilice. Si inserta el efecto en los canales 5/6 o 7/8, éste podrá utilizarse como un efecto estéreo según el algoritmo del patch.

* Si mezcla un canal en el que ha insertado el efecto con otro canal en el que no ha insertado ningún efecto, es posible que haya algún desplazamiento temporal para algunos tipos de efectos, y los resultados pueden no ser los esperados.



Conectar el efecto al bus EFFECT (Bucle)

Cuando utilice un efecto como la reverberación o el retardo, que añaden el sonido del 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 deberá definir los ajustes para que el efecto produzca sólo el sonido del efecto, y utilizar la salida de cada canal como el sonido directo. Para ajustar el balance entre el sonido directo y el del efecto, utilice los deslizadores de canal para ajustar el volumen tanto del sonido directo como del sonido del efecto, y a continuación 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 (Inserción)

Si desea aplicar el efecto a toda la mezcla estéreo en dos canales, inserte el efecto antes del deslizador MASTER. Si conecta el efecto en esta posición, podrá utilizarlo como un efecto estéreo según el algoritmo del patch del efecto.



Cambiar entre efectos (Patch Change)

Existen 400 ajustes de efectos diferentes, y cada uno de ellos se conoce como un "Patch." 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 están pensados para enviar el sonido directo, o precisan de efectos especiales. Consulte los detalles en "Ejemplos de utilización de los efectos" (página 82).

Proceso de cambio de Patch

- 1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes Effect.
- 2. Seleccione el tipo de algoritmo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "TYPE". Aparecerá la página Type Select, donde podrá 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 de patches, 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 patches, donde podrá utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar un patch. Aquí sólo será posible seleccionar patches que coincidan con el 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 le pedirá "CHANGE o ?" Confirme la selección pulsando [YES]. Si pulsa [NO], volverá al patch previo.
- 5. Una vez haya terminado de definir todos los 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 en bucle), 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, podrá intentar seleccionar otros patches de efectos.

- * Si está utilizando la función Vari-pitch, los tiempos de retardo pueden ser algo diferentes, o la calidad del sonido de los efectos tipo distorsión puede cambiar.
- 1. Defina los ajustes de manera que el sonido de la reproducción de la pista 1 se envíe al canal 1. (página 32)
- 2. Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel de la reproducción de la pista 1.
- **3.** Siga el proceso descrito "Cambiar entre efectos" explicado más arriba para seleccionar un patch de efectos 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 de los efectos. 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. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), 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 la conexión en bucle, la salida del efecto se enviará siempre al bus MIX, por lo que aquí no será necesario especificar el bus destino de la salida para el efecto.
- 6. Mientras reproduce la canción, siga este proceso para ajustar el nivel.
- 7. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) al efecto. Pulse [MODE] para que el indicador CHANNEL se ilumine. 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 al efecto del canal 1.
- * El nivel de envío y la panoramización que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto que defina pulsando [EFFECT RTN], y los ajustes de nivel de retorno y balance, sólo serán válidos cuando utilice la conexión en bucle. Si utiliza el método de inserción, los pasos del 7 al 9 no son necesarios.
- 8. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ♥] para acceder a la página en la que podrá ajustar la panoramización para el sonido enviado al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para el 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 en la que podrá ajustar el nivel de retorno y el balance. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de retorno y el balance.

10. Con ello habrá terminado de definir los ajustes de los efectos.

* Es posible especificar para cada canal la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. Por defecto, todos los canales están ajustados a "Pst" (postdeslizador). Si desea cambiar este ajuste, pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. A continuación pulse el botón CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] para acceder a la página de ajustes Effect Send Level, y pulse [CURSOR ♥] dos veces. Con ello pasará a la página en la que podrá especificar la manera en que se enviarán las señales al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] para seleccionar el canal, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar la manera en que se enviará la señal.

El conmutador EFFECT SEND

Es posible seleccionar para cada canal la manera en que se enviará la señal al bus EFFECT. **Off:**

La señal no se enviará.

Pre (Predeslizador):

Se enviará la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

Se enviará la señal posterior al deslizador.

Crear un nuevo sonido de efecto

Para crear un nuevo sonido de efecto, seleccione un patch existente que sea parecido al efecto que desee crear, y modifique sus ajustes.

Los ajustes de efectos modificados son temporales, por lo que se perderán si selecciona otro patch o recupera una escena. Si desea conservar los ajustes de efectos modificados, deberá guardarlos como un Patch de usuario o como ajustes del mezclador en una Escena.

<Algoritmo>

El "algoritmo" determina la estructura del efecto. El VS-840EX ofrece 32 algoritmos diferentes. Cada patch utiliza uno de estos algoritmos. El algoritmo utilizado por cada patch puede verificarse desplazando el cursor hasta el icono "TYPE" en la página de ajustes de los efectos. también puede consultar la lista de patches predefinidos. Consulte los detalles acerca de cada algoritmo en la "Lista de algoritmos" (página 130).

<Gestión de los efectos>

En el VS-840EX, los ajustes del patch seleccionado actualmente y de los patches de usuario (U-00 a U-99) se guardan en el disco para cada canción.

<Nombre del patch>

Compruebe que asigna un nueva nombre de patch a cada nuevo sonido de efecto que cree. Los Patches pueden distinguirse por su nombre y su número, pero si no modifica el nombre del patch al crear un nuevo sonido de efecto, el número y el nombre del patch serán los mismos que los del patch original, y no habrá ninguna manera de distinguirlos.

Crear un sonido de efecto

- 1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes de los efectos.
- 2. Siga los pasos descritos en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar el patch de efectos que desee utilizar 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. Puede utilizar [CURSOR] para seleccionar un bloque y utilizar el dial TIME/VALUE para activar y desactivar cada bloque. Los bloques que aparezcan en mayúsculas estarán activados, y los que aparezcan en minúsculas estarán desactivados. Active cada uno de los bloques de efecto que desee utilizar.
- * Si el algoritmo del efecto consta de múltiples efectos, el diagrama de bloque aparecerá gráficamente. No obstante, si sólo consta de un efecto, el diagrama de bloque no aparecerá, y en su lugar aparecerá la página de ajuste de los parámetros.
- 5. Desplace el cursor hasta el bloque de efecto cuyos parámetros desee modificar, y pulse [ENTER/TAP].
- 6. Ahora podrá modificar los parámetros del bloque de efecto seleccionado. Utilice [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar su valor.
- 7. si desea modificar otros bloques de efectos, pulse [EXIT] para volver a la página previa, y repita los pasos 5 y 6.
- Asigne un nombre al patch. En la página de parámetros, pulse [CURSOR ♥] hasta que aparezcan los iconos "NAME" y "SAVE".
 Utiliza [CUBSOR] para desplayar el gurgar hasta el icono "NAME" y pulsa [ENITER / TAP]. Abara

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 al icono "NAME" y al icono "SAVE" pulsando [CURSOR ♥] en la página que aparece en primer lugar al pulsar [EFFECT]. De esta manera, los mismos iconos pueden seleccionarse desde diferentes páginas, perolas funciones de estos iconos son las mismas.
- 9. Si desea guardar los ajustes actuales de los efectos, continúe con el proceso explicado en la siguiente sección. Existen dos métodos para guardar los ajustes de los efectos: en un Patch de usuario o en una Escena.

Guardar ajustes de efectos

Si desea guardar los ajustes de los efectos que haya modificado, puede guardarlos en un Patch de usuario o como parte de los ajustes del mezclador. Si desea utilizar los ajustes de los efectos también en otras canciones, guárdelos en un Patch de usuario. Si sólo va a utilizar estos ajustes de efectos con la canción seleccionada actualmente, guárdelos como una Escena.

Guardar en un Patch de usuario

Cuando guarde 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-840EX los patches de usuario contienen los mismos ajustes que los patches predefinidos, por lo que no deberá preocuparse por perder esta información.

- * Un Patch de usuario (M-00 a M-99) sólo puede guardarse cuando el grabador está parado.
- 1. Pulse [EFFECT] para acceder a la página de ajustes del efecto.
- **2**. Pulse [CURSOR ♥] varias veces, y aparecerán los tres iconos "NAME," "SAVE" y "COPY".
- * El icono "NAME" y el icono "SAVE" también aparecerán en la página de ajuste de los parámetros del efecto y en varias otras páginas. La función de estos iconos es idéntica.
- * Si desea copiar el contenido que ha guardado en un patch, seleccione el icono "COPY". Al seleccionar el icono "COPY" podrá copiar el contenido no modificado de un patch en un patch de usuario, aunque esté modificando el contenido del patch.
- **3**. Aparecerá la página Patch Save. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el Patch de usuario destino para guardar el nuevo patch, y pulse [ENTER/TAP].
- **4.** La pantalla le pedirá "Sure ?" Confirme la acción pulsando [YES]. Si pulsa [NO], la operación Save se interrumpirá.

Guardar en una Escena

Si desea conocer los detalles para guardar ajustes de efectos en una escena y recuperar una escena, consulte "Registrar los ajustes actuales del mezclador" (página 34).

- **1.** Pulse [SCENE] para que el indicador del botón se ilumine. Cuando el indicador SCENE esté iluminado, los botones LOCATOR [1/5] a [4/8] podrá utilizarse para guardar y recuperar escenas.
- 2. Guarde los ajustes actuales del mezclador como una escena.

Para guardar los ajustes en una escena de la 1 a la 4, pulse uno de los botones [1/5] A [4/8]. Para guardar los ajustes en una escena de la 5 a la 8, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones [1/5] a [4/8].

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

- **3**. Una vez haya terminado de guardar la escena, pulse [SCENE] de nuevo para que se apague el indicador de este botón.
- 4. Los ajustes de los efectos se habrán guardado junto con los ajustes del mezclador en la Escena.

Ejemplos de utilización de los efectos

A continuación encontrará varios ejemplos de utilización de los efectos. Aplique estos ejemplos según sea apropiado para cada situación concreta.

* Aquí aceptaremos en todo momento los ajustes 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 79).

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 los ajustes para que la reproducción de la pista 1 se reciba en el canal 1. (página 32)
- 2. Utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel de la reproducción de la pista 1. Ajuste la panoramización del canal 1 al centro (0). (página 32)
- 3. Siga el proceso descrito en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de 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 activar el efecto.
- 5. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "POSITION," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la opción "LOOP, DIR:Off."
- * En el caso de la conexión en bucle, 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. Mientras reproduzca la canción, siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el nivel.
- 7. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) al efecto. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 al efecto. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío al efecto del canal 1.
- 8. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización para el sonido enviado al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para el 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 en la que puede ajustarse el nivel de retorno y el 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 a la reproducción del sonido de la pista 1.

Aquí explicaremos la manera de aplicar un efecto a la fuente de entrada de INPUT 1, y grabar el sonido directo y el sonido del efecto en estéreo en las pistas 7 y 8. Esto es útil para grabar una parte vocal con reverberación aplicada, etc.. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



- 1. Defina los ajustes de manera que la señal procedente del jack INPUT 1 se envíe al canal 1. (página 32)
- 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 32)
- **3.** Siga los pasos que se describen en "Cambiar entre efectos" (página 78) 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 activar el efecto.
- 5. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle) 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 se ilumine el indicador de modo BUS. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [EFFECT RTN] varias veces hasta que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
- **7**. Envíe una señal al jack INPUT 1, y siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el nivel.
- 8. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) al efecto. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 al efecto del canal 1.
- * El nivel de envío y la panoramización que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto que defina pulsando [EFFECT RTN], y los ajustes de nivel de retorno y balance, sólo serán válidos cuando utilice la conexión en bucle. Si utiliza el método de inserción, los pasos del 8 al 10 no son necesarios.
- **9**. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización para el sonido enviado al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para el 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 la que puede 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 al bus REC C/D. (página 32)
- 12. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 a REC. Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] to de las pistas 7/8 para que el indicador del botón parpadee en rojo. Al empezar a grabar, se grabará el sonido directo y el sonido de la reverberación.

Aplicar reverberación al combinar pistas (Loop)

Aquí explicaremos los ajustes necesarios para aplicar un efecto a pistas previamente grabadas y para grabar el sonido en otra pista. Por ejemplo, esto puede serle útil cuando desee aplicar reverberación a toda una canción y realizar la mezcla final.

En este ejemplo aplicaremos reverberación a las pistas de la 1 a la 6 y las combinaremos en las pistas 7/8. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



- 1. Defina los ajustes de manera que la reproducción de las pistas de la 1 a la 6 se reciba respectivamente en los canales del 1 al 6. (página 32)
- **2**. Utilice los deslizadores de los canales del 1 al 6 y los ajustes de panoramización para definir el volumen y la panoramización de cada canal.
- **3**. Siga los pasos que se describen en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice el algoritmo de 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 activar el efecto.
- 5. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), y corte el sonido directo. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "POSITION," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la opción "LOOP, DIR:Off."
- 6. Conecte la salida del efecto al bus REC C/D. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo BUS. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [EFFECT RTN] varias veces hasta que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
- 7. Mientras reproduzca la canción, siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el nivel.
- 8. Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de entrada). Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 al efecto del canal 1. Utilice [CURSOR] para seleccionar sucesivamente los canales del 2 al 6, y ajuste el nivel de envío al efecto de cada uno de estos canales.
- * El nivel de envío y la panoramización que ajuste pulsando [EFFECT LEVEL], el destino de la salida del efecto que defina pulsando [EFFECT RTN], y los ajustes de nivel de retorno y balance, sólo serán válidos cuando utilice la conexión en bucle. Si utiliza el método de inserción, los pasos del 8 al 10 no son necesarios.
- 9. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización para el sonido enviado al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para los canales del 1 al 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 la que puede 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 del 1 al 6 al bus REC C/D. (página 32)
- **12.** Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 a REC. Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] de la pista 7/8 para que su indicador parpadee en rojo. Al empezar a grabar, se grabará el sonido directo y el sonido de la reverberación.

Durante la grabación, aplicar efectos sólo al sonido de monitorización (Loop)

Aquí explicaremos la manera en que, al grabar una fuente de entrada del canal 1, es posible grabar sólo el sonido directo en la pista 1 y al mismo tiempo monitorizar el sonido al que ha aplicado un efecto. El ejemplo que se explica aquí es útil cuando desea grabar y al mismo tiempo ver el resultado de la mezcla procesada por un efecto, pero grabando sólo el sonido directo en la pista. En esta explicación utilizaremos un algoritmo de reverberación como el efecto. 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 32)
- 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 32)
- Siga el proceso descrito en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo de reverberación.
 Para este ejemplo, seleccione un patch como por ejemplo 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 activar el efecto.
- 5. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), 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 la fuente de 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 envía al bus REC A/B. (página 32)
- 8. Ajuste el status de pista de 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 una señal al jack INPUT 1, y siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el nivel. Utilice el mando TRACK CUE 1 para ajustar el volumen del sonido directo que se enviará a los jacks MON/AUX.
- 10. Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de salida). Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 al efecto del canal 1.
- 11. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización para el sonido enviado al bus EFFECT. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para el 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 la que puede 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. Cuando empiece a grabar, sólo se grabará el sonido directo en la pista 1. Desde los jacks MON/AUX podrá monitorizar el sonido directo con el sonido de reverberación añadido.

Aplicar chorus al canal izquierdo, reverberación al canal derecho, y mezclarlos (Loop)

Àquí explicaremos la manera en que puede 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 para 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 32)
- 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 32)
- **3**. Siga los pasos que se describen en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice un 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 activar el efecto.
- 5. Especifique el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, conecte el efecto al bus EFFECT (conexión en bucle), 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 se ilumine el indicador de modo BUS. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [EFFECT RTN] varias veces hasta que el indicador BUS TR CUE (CD) parpadee.
- 7. Mientras reproduce la canción, siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el nivel.
- 8. Ajuste el nivel de envío al efecto (nivel de entrada). Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 al efecto del canal 1. A continuación, utilice [CURSOR] para seleccionar el canal 2, y ajuste el nivel de envío al efecto de la misma manera.
- 9. Ajuste la panoramización. En la página de ajustes Effect Send Level, pulse [CURSOR ▽] para acceder a la página en la que puede ajustarse la panoramización del sonido enviado al bus EFFECT. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar la panoramización para los canales 1 y 2. Al ajustar la panoramización podrá 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 en la que puede 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 que la salida de los canales 1 y 2 se envíe al bus REC C/D. (página 32)
- 12. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 a REC. Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] de las pistas 7/8 para que el indicador del botón se ilumine en rojo. Al empezar a grabar, se grabará el sonido directo y el sonido del efecto.

Grabar con un efecto insertado (Insert)

Aquí explicaremos la manera en que puede aplicar un efecto a la fuente de 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 cuando desea aplicar un efecto a una fuente monofónica y grabarla en mono. Si inserta un efecto en los canales 5/6 ó 7/8, podrá utilizar el efecto como un efecto estéreo (según el algoritmo que utilice el patch).

En este ejemplo, 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 32)
- 2. Siga los pasos que se describen en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo de inserción (como guitar-multi, etc..). Para este ejemplo, seleccione un efecto como por ejemplo 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. Para este ejemplo, conecte el efecto entre el ecualizador y el deslizador del canal 1 (conexión por inserción). Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "POSITION," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "CH1 INSERT."
- 5. Envíe una señal al jack INPUT 1, utilice el deslizador del canal 1 para ajustar el nivel de volumen que se grabará. Ajuste también la panoramización del canal 1 al extremo izquierdo (L63). (página 33)
- 6. Envíe la salida del canal 1 al bus REC A/B. (página 32)
- 7. Ajuste el status de pista de 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 empezar a grabar, el sonido del efecto se grabará en la pista 1.

Grabar mientras aplica Vocoder (Insert)

En este ejemplo explicaremos la manera en que puede conectar un teclado a INPUT 1 y un micrófono a INPUT 2, y grabar un sonido procesado por vocoder en estéreo en las pistas 5/6. El flujo de la señal será el siguiente.

* cuando utilice un algoritmo de vocoder, inserte el efecto en los canales 5/6 ó 7/8.



- Capítulo
- 1. Defina los ajustes de manera que las señales de INPUT 1 y 2 se envíen respectivamente a los canales 5/6. (página 32)
- 2. Siga los pasos que se describen en "Cambiar entre efectos" (página 78) para seleccionar un patch que utilice un algoritmo de vocoder.
- **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 activar el efecto.
- 4. Seleccione el método de conexión del efecto. Para este ejemplo, inserte el efecto entre el ecualizador y el deslizador de los canales 5/6 (conexión por inserción). 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 los deslizadores de los canales 5/6 para determinar el nivel aproximado del volumen, y ajuste los parámetros del vocoder (Sens y Vocoder Level). Según sea necesario, también puede ajustar el balance del volumen izquierdo / derecho de los canales 5/6. (página 33)
- 6. Defina los ajustes para enviar la salida de los canales 5/6 al bus REC A/B. (página 32)
- 7. Ajuste el status de pista de las pistas 5/6 a REC. Pulse el botón [TRACK STATUS/V.TRACK] de las pistas 5/6 para que el indicador del botón se ilumine en rojo. Cuando empiece a grabar, el sonido del efecto se grabará en las pistas 5/6.

Si el efecto no funciona de la manera esperada

Al utilizar una conexión por inserción

O ¿Ha subido el nivel del efecto?

O ¿Ha subido el nivel del sonido directo?

O ¿Ha insertado el efecto en la posición correcta?

O ¿Ha ajustado correctamente Monitor Select?

Al utilizar una conexión en bucle

O ¿Se está enviando alguna señal al bus EFFECT?

O ¿Ha subido el nivel de envío al efecto para cada canal?

O ¿Ha subido el nivel de retorno del efecto?

O ¿Ha ajustado correctamente el retorno del efecto?

O ¿Ha subido el nivel del efecto?

O ¿Ha subido el nivel del sonido directo?

O ¿Ha ajustado correctamente Monitor Select?

Hacer sonar el metrónomo

Aunque intente tocar una manera extremadamente precisa, al escuchar una grabación muchas veces pueden escucharse pequeñas imprecisiones en el ritmo y en el tempo. El VS-840EX dispone de un metrónomo que puede hacerse sonar a un tempo especificado. Si escucha el metrónomo mientras toca un instrumento, podrá grabar interpretaciones de una mayor precisión.

Al utilizar el metrónomo deberá ajustar el tempo y el tipo de compás. Para una canción nueva, el tipo de compás es 4/4 y el tempo es de 120 notas negras por minuto. Mediante los ajustes apropiados podrá cambiar el tempo y el tipo de compás, o hacer que el tempo cambie durante la canción.

Este ajuste del tempo es también la base para la visualización del número de compás y del número de tiempo que aparece en la pantalla. Si ajusta el tempo de una canción antes de empezar a grabar, y a continuación utiliza el metrónomo mientras graba, podrá ver y desplazar la posición temporal actual en compases y tiempos. Además, podrá utilizar números de compás para especificar el área para la edición de la canción, con lo cual podrá editar la canción de una manera más musical.

< Utilizar el metrónomo durante la grabación >

El metrónomo empezará a sonar al iniciarse la grabación o la reproducción. No obstante, algunas veces deseará oír una claqueta del metrónomo para ayudarle a seguir el tempo antes de empezar a grabar. En estos casos, puede reservar los primeros compases de la grabación exclusivamente para la claqueta, y no grabar en estos compases.

El sonido del metrónomo es sólo una ayuda para poder seguir el tempo, y no se grabará nunca junto con el sonido del instrumento.

Hacer sonar el metrónomo

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Metronome Parameter, y pulse [ENTER/TAP].



3. Aparecerá la página con los parámetros relacionados con el metrónomo. Utilice [CURSOR] para seleccionar los siguientes parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar sus valores.

OUTPUT

Si desea utilizar el metrónomo para seguir el tiempo mientras graba, el sonido del metrónomo puede enviarse desde el VS-840EX. La temporización del sonido del metrónomo dependerá de los ajustes del mapa de tempo (página 113).

Off:

El sonido del metrónomo no se enviará.

MASTER:

El sonido del metrónomo se enviará desde MASTER.

TRACK CUE:

El sonido del metrónomo se enviará desde TRACK CUE.

TR CUE+MST:

El sonido del metrónomo se enviará desde MASTER y TRACK CUE.

MIDI:

Se transmitirá un mensaje de nota desde el conector MIDI OUT como el metrónomo. Seleccione esta opción cuando desee tocar 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 sólo sonará durante la grabación.

Rec&Play:

El metrónomo sonará durante la grabación y la reproducción.

LEVEL

Ajusta el nivel del volumen (0 a 127) del sonido del metrónomo.

- * Éste es el nivel del volumen del metrónomo integrado en el VS-840EX. Si utiliza una fuente de sonido MIDI externa para hacer sonar el metrónomo, ajuste el volumen del metrónomo en la fuente de sonido MIDI externa.
- 4. Con ello habrá definido todos los ajustes del metrónomo. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para hacer sonar el metrónomo

Es posible utilizar una fuente de sonido MIDI externa para hacer sonar el metrónomo con un sonido de su elección.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840EX 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].



4. Aparecerá la página con los parámetros relacionados con el metrónomo. Utilice [CURSOR] para seleccionar los siguientes parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar sus valores.

OUTPUT:

Ajuste este parámetro a "MIDI."

MODE:

Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione "Rec Only." Si desea oírlo tanto durante la grabación como durate la reproducción, seleccione "Rec&Play."

* Si utiliza una fuente de sonido MIDI externa para hacer sonar el metrónomo, ajuste el volumen del metrónomo en la fuente de sonido MIDI externa.

MIDI CH (canal MIDI):

Selecciona el canal MIDI a través del cual se transmitirán los mensajes de nota del metrónomo. Ajústelo de manera que coincida con el canal de recepción MIDI de la fuente de sonido MIDI.

Acc.Note:

Selecciona un número de nota (C_0 a G_9) para el tiempo fuerte del metrónomo. Si toca un grupo de percusión, este parámetro seleccionará el instrumento de percusión.

Acc.Velo:

Especifica la velocidad (1 a 127) del tiempo fuerte del metrónomo.

Nrm.Note:

Selecciona un número de nota (C_0 to G_9) para los tiempos débiles del metrónomo. Si toca un grupo de percusión, este parámetro seleccionará el instrumento de percusión.

Nrm.Velo:

Especifica la velocidad (1 a 127) de los tiempos débiles del metrónomo.

5. Con ello habrá definido todos los parámetros del metrónomo. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar un conmutador de pedal para reproducir/parar

Es posible utilizar un conmutador de pedal conectado al jack FOOT SWITCH en lugar de [PLAY] y [STOP]. Esto es útil si ya tiene las manos ocupadas, por ejemplo si está tocando una guitarra durante una concierto.

- 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 "Play/Stop."
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Foot Switch

Este parámetro ajusta la función del conmutador de pedal conectado al jack FOOT SWITCH.

- **Play/Stop:** La canción se reproducirá y se parará alternativamente cada vez que pulse el conmutador de pedal.
- **Record:** El conmutador de pedal tendrá la misma función que el botón [REC]. Utilice esta opción para cambiar entre grabar y reproducir durante la grabación por pinchado manual.

Tap Marker:

	El conmutador de pedal tendrá la misma función que el botón [TAP]. Se insertará un punto de marca en la posición temporal en la que pulse el conmutador de pedal.
ous:	Cada vez que pulse el conmutador de pedal,

- **Previous:** Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al punto de marca previo.
- Next: Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al siguiente punto de marca.
- **Effect:** Se asigna un parámetro especificado por cada algoritmo al conmutador de pedal.
- **TUNER:** Al pulsar el conmutador de pedal activará y desactivará alternativamente el afinador.
- **Efx Prev:** Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al patch de efectos previo.
- **Efx Next:** Cada vez que pulse el conmutador de pedal, pasará al siguiente patch de efectos.

Parar automáticamente (Marker stop)

Es posible hacer que la reproducción de una canciónse pare de manera automática en un punto de 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" para este parámetro si desea que la reproducción de canción pare de manera automática en una posición temporal definida por un punto de marca.

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

Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch)

Al grabar en grupo, todos los instrumentos se afinan normalmente a un instrumento como un piano acústico, cuya afinación no puede modificarse fácilmente. No obstante, algunas veces es necesario grabar (sobregrabar) un piano acústico sobre una grabación ya existente. En este caso, si la afinación de la grabación es diferente de la afinación del piano acústico, tendremos un problema.

En estos casos puede utilizar la función Vari-pitch. Varipitch cambia la velocidad de reproducción del grabador. Al cambiar la velocidad de reproducción del grabador, la afinación de la reproducción también cambiará. De esta manera, cambiando la velocidad de reproducción, podrá hacer que la afinación de la grabación coincida con la afinación del instrumento que vaya a grabar. Vari-pitch puede utilizarse no sólo para compensar las diferencias en la afinación, sino también de manera creativa para producir efectos especiales.

Si desea utilizar la función Vari-pitch, siga los pasos que se describen a continuación para ajustar la afinación.

- * El resultado audible de Vari-pitch es un cambio en la velocidad de reproducción, pero lo que en realidad cambia es la frecuencia de muestreo. Esto significa que al grabar la salida digital del VS-840EX en otro equipo, deberá volver a definir Vari-pitch a la afinación normal. La grabación no será posible con ajustes diferentes a la afinación normal.
- 1. Pulse [VARI PITCH] para que el indicador del botón se ilumine.

Cuando el indicador del botón esté iluminado, la afinación de la reproducción cambiará según el ajuste de Vari-pitch. Puesto que Vari-pitch está inicialmente ajustada a la afinación normal, la afinación de la reproducción aún no cambiará.

2. Para modificar el ajuste de Vari-pitch, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [VARI PITCH]. Aparecerá el parámetro "Vari Pitch", y podrá modificar su ajuste 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 página Play/Rec Parameter de System Utility.



- **3.** Una vez haya terminado de definir los 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 su indicador se ilumine, la reproducción se realizará a la afinación especificada.

Vari Pitch

Este parámetro 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 escuche la reproducción de la canción.

* Aunque parezca que Vari-pitch cambia la velocidad de la reproducción, lo que en realidad cambia es la frecuencia de muestreo. Por esta razón, no utilice nunca Vari-pitch cuando desee grabar señales digitales desde el VS-840EX en otro equipo de audio digital. La grabación digital no es posible con un ajuste diferente al de la afinación estándar.

Escuchar sólo un canal específico (Solo)

Cuando realice ajustes en el ecualizador, o durante la mezcla final, normalmente es muy útil poder monitorizar el sonido de un canal concreto. Aunque es perfectamente posible enmudecer cada uno de los canales que no desea oír, esto no es muy cómodo. 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. Para el canal que desee monitorizar, define los ajustes necesarios para que pueda monitorizarse la fuente de entrada o la pista. (página 33)
- 2. Pulse [SOLO] para que se ilumine el indicador SOLO.

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 cuando monitorice el grabador, y parpadeará en naranja cuando monitorice la fuente de entrada. En estas condiciones, podrá ajustar el deslizador del canal, la panoramización y el ecualizador.

Cada vez que pulse el botón [SELECT] cambiará entre la monitorización y el enmudecimiento, con lo cual podrá monitorizar múltiples canales. No obstante, las canales que haya enmudecido antes de utilizar la función Solo no podrán monitorizarse pulsando [SELECT]. Además, cuando esté monitorizando sólo un canal, si pulsa [SELECT] para este canal pasará a monitorizar todos los canales.

4. Para desactivar la función Solo, pulse [SOLO] de nuevo.

El indicador SOLO se apagará, y la función Solo estará desactivada.

* Si pulsa [REC] mientras la función Solo está activada, la función Solo se desactivará de manera automática.

Activar de manera inmediata las operaciones con los deslizadores y el mando TRACK CUE

Al seleccionar una Escena diferente, las posiciones de los deslizadores y de los mandos TRACK CUE puede no coincidir con los niveles de volumen reales. En estos casos, puede seleccionar entre dos maneras para especificar cómo cambiará el nivel al utilizar los deslizadores y los mandos TRACK CUE.

Aquí explicaremos los ajustes que debe definir para que al desplazar los deslizadores o el mando TRACK CUE el valor cambie de manera inmediata.

- 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

Este parámetro selecciona la manera en que actuarán los deslizadores cuando las posiciones de los deslizadores o de los mandos TRACK CUE no coincidan con los niveles de volumen reales.

Null:

No se producirá ningún cambio hasta que no desplace el deslizador del canal o el mando de panoramización al valor real.

Jump:

El valor real cambiará en el mismo momento en que empiece a desplazar el deslizador o el mando TRACK CUE.

Si desea comprobar los niveles de volumen reales, pulse [DISPLAY] varias veces para acceder a la página FADER/PAN del modo Play. En esta página podrá ver las posiciones actuales de los deslizadores y de los mandos TRACK CUE.

Pantalla Mixer fader / pan



Pantalla Track fader / pan



Cambiar la fuente que se enviará al jack PHONES

Cuando utilice una unidad de efectos externa, si ajusta el botón de selección de la monitorización a AUX podrá utilizar los jacks MON/AUX como jacks de envío al efecto. No obstante, con los ajustes originales, el jack PHONES y los jacks MON/AUX enviarán la misma señal, lo cual significa que no será posible utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE o MASTER OUT. En estos casos, siga los pasos que se indican a continuación para cambiar la fuente que se enviará al jack PHONES. Aquí explicaremos el proceso que permite utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE incluso cuando ha utilizado el botón de selección de la monitorización 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 utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MASTER."

PHONES OUT

Seleccione la fuente que se enviará desde el jack PHO-NES.

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.

- * Con los ajustes originales, la opción seleccionada es MON/AUX.
- 5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MASTER OUT," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "TR CUE."

MASTER OUT

Seleccione la fuente que se enviará desde los jacks MAS-TER OUT.

MASTER:

Los jacks MASTER OUT enviarán la salida principal (bus MIX).

TR CUE:

Los jacks MASTER OUT enviarán el bus TRACK CUE.

- * Con los ajustes originales, la opción seleccionada es MASTER.
- 6. Ahora podrá utilizar los auriculares para monitorizar el bus TRACK CUE. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Deshacer una operación de grabación o edición

Al utilizar el VS-840EX, algunas veces es posible que una grabación no proceda de la manera esperada, o que desee repetir una operación. En estos casos, utilice la función Undo. La función Undo cancela la operación ejecutada y la información vuelve al estado previo. Para cancelar la última operación Undo ejecutada, puede utilizar la función Redo.

Cuando utilice la función Undo, deberá especificar el número de pasos previos que deberán cancelarse. Por ejemplo, imagine que ha utilizado la grabación por pinchado para realizar cinco grabaciones consecutivas en la misma posición. Si más adelante decide volver a las condiciones de la segunda grabación (paso 2), deberá ajustar la función Undo para volver a las condiciones de tres pasos antes (Undo Level 3).



Si, después de ejecutar la operación Undo, decide volver a las condiciones del paso 5, ejecute la operación Redo. No obstante, si vuelve a grabar (paso 3') después de volver a las condiciones de la grabación número 2, las grabaciones de la 3 a la 5 canceladas con la operación Undo se perderán. Esto significa que, si después del paso 3' utiliza la función Undo para volver al paso previo, volverá a las condiciones del paso 2.

Operaciones de grabación y edición que pueden deshacerse (Undo)

Las operaciones de grabación y edición ejecutadas después de crear una canción se graban junto con la información de la canción como su historia operativa, y la información en si se conserva sin borrarse. Por ejemplo, imagine que ejecuta 10 operaciones de grabación en la canción 1 y que a continuación crea la canción 2. La historia operativa de la canción 2 empezará a grabarse desde el momento en que cree esta canción 2. Si más adelante vuelve a seleccionar la canción 1, la historia de las 10 operaciones de grabación previas seguirá ahí.

La función Undo utiliza esta historia operativa de la canción seleccionada actualmente, y recupera las condiciones en que se encontraba la canción un cierto número de operaciones antes. En el caso de la canción 1 de este ejemplo, podrá cancelar las 10 operaciones de grabación ejecutadas. Para cada canción se graban un máximo de 999 niveles en su historia operativa.

1. Pulse [UNDO/REDO].

- 2. La pantalla mostrará el mensaje "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 (Redo)

Si desea cancelar la última operación Undo ejecutada, utilice la función Redo. Si ha guardado la información de la canción después de ejecutar Undo (por ejemplo debido a una grabación, o al seleccionar otra canción), no será posible ejecutar Redo. Siempre que sea posible ejecutar la función Redo, el icono Redo () aparecerá en la pantalla del modo Play.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [UNDO/REDO], y la pantalla le pedirá "REDO Last UNDO ?". Pulse [YES].

Si decide no ejecutar la función Redo, pulse [NO].

Cancelar sólo la última operación ejecutada

Si utiliza básicamente la función Undo para deshacer sólo la última operación de grabación o de edición ejecutada (es decir, Undo Level 1), es posible que no desee ver todos los mensajes que aparecen al pulsar el botón [UNDO/REDO]. En este caso, defina los siguientes ajustes para deshacer de manera inmediata sólo la última operación 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 utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Off."
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

UNDO Message

Si al pulsar el botón [UNDO/REDO] desea deshacer de manera inmediata la operación previa sin que aparezca ningún mensaje de confirmación, ajuste este parámetro a "Off." Normalmente deberá estar ajustado a "On."

Cuando queda poco espacio disponible en el disco

Eliminar sólo la información de interpretación no necesaria (Song Optimize)

Después de ejecutar repetidamente operaciones como la sobregrabación y la grabación por pinchado, la información antigua seguirá estando guardada en el disco. En algunos casos, esta información no necesaria puede ocupar una cantidad de memoria importante, lo cual afectará a la capacidad del disco. Si se encuentra en esta situación, el tiempo disponible para la grabación disminuirá.

La operación "Optimize" borra esta información no necesaria del disco, y aumenta el espacio del disco disponible para su utilización.

- 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 pedirá "SONG Optimize ?." Pulse [YES].
- 5. La pantalla le pedirá "Optimize Further ?." Si desea eliminar la información no necesaria segmentando la información grabada en pequeños incrementos, pulse [YES]. En caso contrario, pulse [NO].
- * Para maximizar el espacio disponible en el disco, pulse [YES].
- 6. La pantalla pedirá "Optimize Sure ?." Pulse [YES] para ejecutar la operación.
- * Según la situación, será necesario un tiempo considerable para ejecutar la operación Optimize. Esto no es indicativo de ningún problema de funcionamiento. No apague nunca el equipo hasta que no haya terminado la operación Optimize.
- * Si ejecuta Optimize, no será posible utilizar la función Undo para volver al estado previo a la optimización.

< Precaución al ejecutar Song Optimize >

Si selecciona [YES] para "Optimize Further ?," es posible que aparezca el mensaje "Drive Busy" durante la reproducción de la canción optimizada, o que ésta no se reproduzca correctamente. Puesto que no es posible ejecutar la operación Undo para volver al estado previo a la optimización, es aconsejable copiar la canción en un disco diferente antes de optimizarla.

Eliminar una canción de información de interpretación (Song Erase)

Esta información elimina información de interpretación 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 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 "*" al principio de la canción actual (la canción seleccionada actualmente). Si elimina la canción actual, se seleccionará la canción del disco con el número más bajo.

5. La pantalla le pedirá "SONG Erase Sure ?." Pulse [YES] para ejecutar la operación.

Copiar información de interpretación (Song Copy)

Esta operación copia en el disco actual (el disco que utilice actualmente), o en otro disco, una canción guardada en 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 Copy, y pulse [ENTER/TAP].



- 4. La pantalla mostrará el mensaje "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de copiarla, pulse [YES]. Si desea ejecutar la operación de copia sin guardar la canción, pulse [NO].
- * Si ejecuta la operación Copy sin guardar la canción, todos los cambios en la canción actual se perderán.
- 5. Aparecerá una 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 el mensaje "Select Dest.DISK." Seleccione el disco destino de la copia. Si desea guardar la información en el disco actual (el disco que esté utilizando actualmente), seleccione "Current." Si desea guardar la información en otro disco, seleccione "Other." Para este ejemplo, seleccione "Other" y pulse [ENTER/TAP].
- * Si selecciona "Current" y pulsa [ENTER/TAP], no será necesario cambiar los discos. Una vez terminada la copia, la pantalla mostrará el mensaje "Complete !" y volverá al paso 5 (seleccionar la canción origen de la copia).
- * Al copiar una canción, ésta se copiará en el número más bajo para el cual no haya ninguna canción en el disco.
- 7. Si selecciona la opción "Other," el disco actual se expulsará. La pantalla mostrará el mensaje "Insert Other DISK !" Inserte un disco inicializado para iniciar la operación de copia.
- * Si inserta un disco que no esté inicializado, se le pedirá si desea inicializarlo o no. Consulte "Insertar el disco" (página 27), y siga los pasos que se detallan.

- 8. El disco destino de la copia se expulsará, y la pantalla mostrará el mensaje "Insert Current DISK !" Inserte el disco actual desde el que deba copiarse la información.
- * Si la cantidad de información a copiar es muy grande, la copia no podrá realizarse en un único paso, y deberá cambiar los discos dos o más veces. La cantidad de operaciones de cambio de discos pendientes aparece indicada en la pantalla en "%".
- 9. Siga cambiando los disquetes según sea necesario hasta terminar la operación de copia.
- * Durante el proceso es posible cancelar la operación de copia pulsando [EXIT]. También en este caso deberá camb iar los disquetes según indique la pantalla.
- 10. Una vez terminada la operación de copia, la pantalla mostrará el mensaje "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 con la copia, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

<Si la pantalla muestra "DISK Memory Full"> Si aparece este mensaje durante el proceso de copia, puede ser que no haya más espacio disponible en el disco, o que el número de canciones del disco destino ya haya llegado a las 200 (el número máximo de canciones). Elimine canciones no deseadas en el 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 que utilice actualmente) en otro disco.

- * Si el disco actual es de 100 MB, utilice un disco de 100 MB para la copia. Si el disco es de 250 MB, utilice un disco de 250 MB para la copia.
- 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, and [ENTER/TAP].



4. Aparecerá un mensaje que le pedirá "Are you Sure?" Si desea ejecutar la operación Disk Copy, pulse [YES]. Si decide no ejecutar la operación Disk Copy, pulse [NO].



- 5. La pantalla mostrará el mensaje "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de ejecutar la operación Disk Copy, pulse [YES]. Si desea ejecutar la operación Disk Copy sin guardarla, pulse [NO].
- * Si ejecuta Disk Copy sin guardar la canción actual, todos los cambios que haya realizado en ella se perderán.
- 6. El disco actual se expulsará, y la pantalla le pedirá "Insert New DISK !" Inserte un disco nuevo como destino de la copia.
- 7. Al insertar un disco nuevo, la pantalla le pedirá "Initialize o ?" para saber si está de acuerdo con inicializar el disco destino de la copia. Si pulsa [YES], el disco se inicializará y se ejecutará la operación Disk Copy.

Si pulsa [NO], el disco se expulsará sin inicializarse y no se ejecutará la operación Disk Copy.

* El disco destino de la copia debe inicializarse antes de iniciar la operación de copia. Al inicializar un disco, toda la información que pudiera haber previamente en este disco 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 le pedirá "Insert Current DISK !" Inserte el disco actual origen de la copia.
- * En un disco de 100 MB, el intercambio de discos deberá realizarse 64 veces, y serán necesarios unos 30 minutos. En un disco de 250 MB, el intercambio de discos deberá realizarse 160 veces, y serán necesarios unos 90 minutos.
- * El número de intercambios de discos pendientes aparecerá indicado en la pantalla.
- 9. Vaya intercambiando los discos según le pida la pantalla hasta terminar la operación de copia.
- * Durante el proceso es posible cancelar la operación de copia pulsando [EXIT]. También en este caso, cambie los discos según indique la pantalla.
- **10**. Al terminar la copia, la pantalla mostrará el mensaje "Complete !" y volverá a activarse el modo Play.

Intercambiar información entre el VS-840EX y el VS-880 (Song Convert)

La información de canción puede convertirse para así poder intercambiarla entre el VS-840EX y el VS-880. Aquí explicaremos la manera en que la información de canción creada en el VS-880 puede convertirse para su utilización en el VS-840EX.

- * La única información que puede intercambiarse entre el VS-840EX y el VS-880 es la información de canción grabada con un modo de grabación y una frecuencia de muestreo aceptados por ambos equipos. (El modo de grabación "LV1" del VS-840EX se corresponde con el modo "LIV" del VS-880.) Sólo se convierten dos tipos de información: la información de audio en si, y la información que indica la V-track de la información de audio. Toda la demás información (ajustes relacionados con el sistema, ajustes relacionados con el mezclador, puntos de localización dentro de la canción, etc..) no es compatible.
- * La información no puede convertirse directamente entre el VS-880EX y el VS-1680. En primer lugar debe convertir la información al VS-880, y a continuación utilizar el VS-840 para terminar de ejecutar la conversión.
- 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 el mensaje "Select Convert Type." Utilice [CURSOR] para seleccionar el tipo de conversión. Para este ejemplo, seleccione el icono 880 → 840, y pulse [ENTER/TAP].
- 5. La pantalla mostrará el mensaje "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de ejecutar la operación Convert, pulse [YES]. Si desea ejecutar Convert sin guardar la canción actual, pulse [NO].
- * Si ejecuta Convert sin guardar la canción actual, los cambios realizados en la canción actual se perderán.
- 6. El disco se expulsará, y la pantalla mostrará el mensaje "Insert 880 DISK !" Inserte un disco que contenga 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. Aparecerá el mensaje "Insert 840 DISK !" Inserte un disco inicializado como disco destino para la conversión, y se iniciará la conversión.

- * Si inserta un disco no inicializado, se le pedirá si desea inicializarlo. Consulte "Insertar el disco" (página 27) y siga los pasos descritos.
- **9**. El disco destino de la copia se expulsará, y la pantalla mostrará el mensaje "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 un único paso, y deberá cambiar los discos dos o más veces. La cantidad de operaciones de cambio de discos pendientes aparece indicada en la pantalla en "%".
- **10**. Intercambie los discos tantas veces como sea necesario hasta terminar la operación de conversión.
- * Durante el proceso es posible cancelar la operación de copia pulsando [EXIT]. También en este caso, cambie los discos según indique la pantalla.
- 11. Al terminar la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Complete !" y volverá a aparecer la pantalla del paso 7 (selección de la canción origen de la conversión). Si desea convertir otras canciones, repita los pasos del 7 al 11. Si ya ha terminado, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- * Para convertir la información de canción creada en el VS-840EX a un formato utilizable en el VS-880, deberá disponer de un disco inicializado en el VS-880.

Si no dispone de ningún disco 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.



Se le pedirá si desea inicializar el disco co no para su utilización en el VS-880. Siga los pasos que se indican a continuación.

- Si desea inicializar el disco, pulse [YES]. Si no desea inicializar el disco, pulse [NO]. Si pulsa [NO], el disco insertado se expulsará.
- Si pulsa [YES] en el paso 1, volverá a aparecer el mensaje "Are you sure ?" Si desea inicializar el disco, pulse [YES].
 Si pulsa [NO], la operación de inicialización se cancelará y el disco insertado se expulsará.
- * Al inicializar un disco, toda la información que pudiera contener se perderá. Antes de inicializar un disco, compruebe que no contenga información que desee conservar.
- * El VS-840EX y el VS-880 utilizan formatos de disco diferentes.

Crear una cinta master que no permita la copia digital

Al realizar una mezcla digital desde el VS-840EX en un grabador DAT, etc.., es posible prohibir la copia digital de la información de la cinta.

Por ejemplo, está permitida la copia digital de primera generación desde un reproductor de CDs o desde un grabador DAT. No será posible realizar una copia digital desde la cinta DAT grabada digitalmente en otro equipo digital. Esta función hace que la cinta grabada digitalmente desde el VS-840EX se comporte de la misma manera 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 activar este parámetro.

D.CpyProtect (Protección contra copia digital)

Especifique si se permitirá o no la copia digital de una cinta mezclada digitalmente.

Off:

La copia digital estará permitida.

On:

La copia digital no estará permitida.

- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- 6. Realice una mezcla digital desde el VS-840EX en un grabador DAT, etc.. (página 64).

No será posible realizar una copia digital de 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-840EX en el grabador DAT con el parámetro D.CpyProtect activado. En estos casos, seleccione "Off" para el parámetro D.CpyProtect.

SCMS

"SCMS" es el acrónimo de "Serial Copy Management System" (Sistema de Gestión de la Copia en Serie). Ésta es una función que protege los derechos de los propietarios de copyrights prohibiendo la grabación vía una conexión digital a través de más de dos generaciones. Al establecer conexiones digitales entre grabadores digitales con esta función, la información de SCMS se grabará junto con la información de audio. La información de audio digital que contenga esta información SCMS no podrá volverse a grabar vía una conexión digital.

Utilización del afinador

El VS-840EX dispone de una función Chromatic Tuner integrada. Si necesidad de cambiar las conexiones es posible realizar una afinación de manera muy rápida. El afinador interno dispone de funciones para ajustar la afinación estándar y el nivel de salida.

Cambiar al afinador

El afinador interno funciona con una guitarra o con un bajo conectados a INPUT 1 (Guitar IN). Durante la afinación, el sonido se enmudecerá y la señal de entrada no se enviará.

* Es posible enviar la señal directa durante la afinación. Para ello, consulte "Ajuste del volumen durante el bypass del sonido directo" (página 107).

Cambiar desde el panel

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Tuner, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Cuando haya terminado de afinar, pulse [EXIT] o [DISPLAY].

Cambiar con un conmutador de pedal

Conecte el conmutador de pedal FS-5U (que debe adquirir por separado) para poder controlar la activación y la desactivación del afinador desde este conmutador de pedal.

* Para utilizar esta función, consulte la sección "Utilizar un conmutador de pedal para reproducir/para" (página 96).

El contenido de la pantalla durante la afinación

La pantalla

El afinador interno del VS-840EX muestra una afinación estándar en la parte superior izquierda, y un número de nota en la parte superior derecha. La guía de afinación aparece en la parte inferior, y muestra la desviación entre la señal recibida y la afinación de la nota.



La pantalla para la guía de afinación

Si la desviación de la afinación está dentro de +/-50 centésimas, la guía de afinación indicará la cantidad de desviación. Observe la guía de afinación y ajuste la afinación hasta que sólo quede iluminado el indicador central. El VS-840EX muestra la guía de afinación y el simulador

de afinador de aguja a la vez.



Afinado (Sólo se ilumina el indicador de en medio)

Proceso de afinación

- Pulse al aire la cuerda que desee afinar. El nombre de nota más próximo a la cuerda pulsada aparecerá en la pantalla.
- * Toque de manera limpia una única nota en la cuerda que desee afinar.
- 2. Ajuste la afinación hasta que el nombre de nota de la cuerda que haya pulsado aparezca en la pantalla.

	6 ^a	5 ^a	4^{a}	3 ^a	2 ^a	1 ^a
	cuerda	cuerda	cuerda	cuerda	cuerda	cuerda
Guitarra	Е	А	D	G	В	Е
Bajo			Е	А	D	G
-				Afi	nación	estándar

- **3**. Observe la guía de afinación y ajuste la afinación hasta que sólo quede iluminado el indicador central.
- 4. Repita los pasos 1 3 para afinar las demás cuerdas.
- * Cuando afine una guitarra con un brazo de tremolo, al afinar una cuerda las demás pueden quedar desafinadas. En estos casos, afine en primer lugar las cuerdas de manera aproximada (de manera que aparezca el nombre de la nota), y a continuación siga afinando cada cuerda hasta que estén todas correctamente afinadas.

■ Ajustes del afinador

Aquí puede definir los ajustes del afinador. Defina los ajustes según la manera en que vaya a utilizar esta función.

Es posible definir los siguientes ajustes.

- Afinación estándar
- Bypass activado/desactivado para el sonido directo
- Ajuste de volumen durante el bypass del sonido directo

Ajustar la afinación estándar

La "afinación estándar" es la frecuencia de la nota A4 (La central de un piano) que se utiliza como estándar según el cual se afinarán todas las demás notas. El GT-3 permite ajustar la afinación estándar entre 435 y 455 Hz.

Con los ajustes originales, el valor de la afinación estándar es 440 Hz.

1. Utilice el dial TIME/VALUE para cambiar la afinación estándar.

Este ajuste se guardará al ejecutar "Store Current" .

Bypass activado/desactivado para el sonido directo

Normalmente, la salida del sonido se enmudece al utilizar el afinador. Si desea enviar el sonido directo durante la afinación, seleccione ON. Al seleccionar ON, la pantalla mostrará el icono "BYPASS".

1. Pulse [ENTER/TAP] en la página Tuner. Al pulsar [ENTER/TAP] cambiará alternativamente entre Bypass activado y desactivado. Este ajuste se guardará al ejecutar "Store Current".

Ajuste del volumen durante el bypass del sonido directo

Ajuste el nivel del volumen de la salida del sonido directo cuando la opción Bypass está activada.

1. Utilice [MASTER] para ajustar el nivel del volumen deseado.

El nivel del volumen no se guardará.

Copia entre Channel Pan y Track Cue Pan

Esto es útil para definir el mismo ajuste para Channel Pan y Track Cue Pan.

Copiar el ajuste de Channel Pan

Es posible copiar todos los parámetros de Channel Pan en los parámetros de Track Cue Pan.

1. Pulse [PAN] para acceder a la página de ajuste de los parámetros de de panoramización.



- 2. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse [ENTER/ TAP].
- **3.** La pantalla mostrará el mensaje "PanCopy to Track." Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 4. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Copiar el ajuste de Track Cue Pan

Es posible copiar todos los parámetros de Track Cue Pan en los parámetros de Channel Pan.

1. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse [TR STATUS] para acceder a la página de ajustes de V-track.



2. Pulse [CURSOR ♥] para acceder a la página de ajustes Track Cue Pan.



- **3**. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse [ENTER/ TAP].
- 4. La pantalla mostrará el mensaje "PanCopy to Ch". Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar el contenido de la pantalla INFORMATION

Es posible seleccionar el contenido de la pantalla INFOR-MATION.

Cambiar entre la información de sincronización y la información de la función External In

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] y seleccione el icono System Utility, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] y seleccione el icono Play/Rec Parameter, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "INFO ExtIn," y utilice el dial TIME/VALUE para cambiar el ajuste.

SYNC/MIDI:

aparecerá la información de sincronización.

ExtIn:

Aparecerá el status activado o desactivado de la función External In.

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

Seleccionar el método de visualización de la memoria restante

- 1. Pulse [UTILITY].
- **2.** Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



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



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "INFO Type," y utilice el dial TIME/VALUE para cambiar el ajuste.

Time:

Aparece el tiempo de grabación disponible.

CapaMB:

Aparece la capacidad del disco disponible para la grabación en MB.

Capa%:

Aparece la capacidad del disco disponible para la grabación en %.

Event:

Aparece el número de eventos utilizable.

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

Funciones External In

Algunas veces se encontrará con que los 8 canales se encuentran en el status de reproducción en el VS-840EX. Desearía mezclar y grabar las señales enviadas por equipos como un secuenciador, que toca de manera sincronizada con el VS-840EX, en una cinta de casete etc.. En estos casos, ajuste los mandos TRACK CUE 1–4 comolos mandos de nivel de la entrada externa ("1-4 EXT INPUT" en el panel). Ahora podrá mezclar la señal recibida en los jacks INPUT 1–4 como una señal estéreo de dos canales, aunque los 8 canales del VS-840EX estén en el status de reproducción. Esta función se conoce como la función External In. Esta función puede ajustarse en el modo Mix Down o en el modo External In de EZ Routing, o puede seguir los pasos que se detallan a continuación para definir los ajustes.

- 1. Pulse [UTILITY].
- **2**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



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



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Ext Input," y utilice el dial TIME/VALUE para cambiar el ajuste.

On:

Se utilizará la función External In. Los mandos TRACK CUE actuarán como mandos de nivel de la entrada externa.

Off:

La función External In no se utilizará. Los mandos TRACK CUE actuarán como mandos de nivel de pista.

5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
SCSI ID Scan

Esta función permite cambiar el método de comprobación de las conexiones de equipos SCSI. Si no ha conectado ningún equipo SCSI ni ninguna unidad Zip opcional, ajuste este parámetro a "5/6."

1. Pulse [UTILITY].

2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono System Utility, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Global parameter, y a continuación pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "SCSI ID Scan," y utilice el dial TIME/VALUE para cambiar el ajuste.

5/6:

Sólo se utilizará SCSI ID 5/6. El tiempo necesario para la inicialización, la reinicialización, el cierre, la reinicialización SCSI y el cierre SCSI en el VS-840EX será más rápido.

All:

- Se comprobarán todos los ID SCSI.
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Búsqueda rápida

Es posible buscar la posición temporal aproximada en la que empieza un sonido dentro de una pista preseleccionada.

- * Si busca la posición en la que empieza un sonido, es necesaria una sección de algunos segundos sin ningún sonido.
- * si el nivel del sonido y los ruidos interrumpen la sección sin ningún sonido, la búsqueda puede no ser posible. Si no es posible ejecutar la búsqueda, la posición actual pasa al principio (o al final) de la canción.
- 1. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- 2. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse [TR STATUS], y seleccione la pista con el sonido que desee localizar.
- **3.** Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse [FF] (REW) para iniciar la búsqueda.

Mantenga pulsado [SHIFT], mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse [FF]:

Se buscará la posición A (punto de inicio del sonido) del siguiente diagrama.

Mantenga pulsado [SHIFT], mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse [REW]:

Se buscará la posición B (punto final del sonido) del siguiente diagrama.





- * Para interrumpir y finalizar la búsqueda, pulse [STOP].
- 4. La pantalla mostrará el mensaje "Now working..." durante la búsqueda. Una vez localizado el sonido, o si la búsqueda llega al final de la canción, la búsqueda terminará de manera automática y la pantalla volverá al modo Play.
- * Es necesario 1/4 del tiempo real para la búsqueda.

Este capítulo explica la manera en que se gestionan los mensajes MIDI en el VS-840EX, y la manera en que éste puede funcionar de manera sincronizada con un secuenciador MIDI.

EI MIDI

Esta sección explica los conceptos básicos del MIDI, y la manera en que el VS-840EX gestiona los mensajes MIDI.

■ ¿Qué es el MIDI?

MIDI es el acrónimo de "Musical Instrument Digital Interface" (Interface Digital para Instrumentos Musicales). Es un estándar mundial que permite a los instrumentos musicales electrónicos y a los ordenadores personales intercambiar información musical y mensajes como los de selección de sonidos. Cualquier equipo compatible con MIDI puede transmitir información musical (según el tipo de equipo de que se trate) a cualquier otro equipo compatible con MIDI, sea cual sea su fabricante o el tipo de modelo.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (la información gestionada por el MIDI) se transmiten y reciben utilizando los siguientes tipos de conectores.

MIDI IN:

Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de equipos MIDI externos.

MIDI OUT:

Este conector transmite los mensajes MIDI generados por el VS-840EX.

MIDI THRU:

Este conector vuelve a transmitir todos los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN, sin modificarlos.

* El VS-840EX no dispone de ningún conector MIDI THRU.

Canales MIDI

El MIDI puede enviar información a través de un único cable MIDI de manera independiente a dos o más equipo MIDI. Esto es posible gracias al concepto de canales MIDI. Imagine los canales MIDI como algo similar a los canales de televisión. Basta con cambiar el canal de un televisor para ver una gran variedad de programas transmitidos por diferentes cadenas de televisión. Esto es posible debido a que sólo se recibe la información del transmisor cuyo canal está seleccionado en el receptor.

De la misma manera, un equipo MIDI cuyo canal de recepción esté ajustado a "1" sólo recibirá la información transmitida por otro equipo MIDI cuyo canal de transmisión también esté ajustado a "1."

Mensajes MIDI

El VS-840EX utiliza los siguientes tipos de mensajes MIDI.

Mensajes de nota

Estos mensajes se utilizan para tocar notas. En un teclado, estos mensajes transmiten la tecla (número de nota) pulsada, y la fuerza con que se ha pulsado (velocidad). En el VS-840EX, estos mensajes se utilizan al utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo.

El diagrama de aplicación MIDI

El MIDI permite a una gran variedad de instrumentos musicales comunicarse entre ellos. No obstante, no todos los equipos podrán comunicarse utilizando todos los tipos de mensajes MIDI. Sólo podrán comunicarse utilizando los tipos de mensajes MIDI que tengan en común. Todos los manuales de usuario de todos los equipos MIDI incluyen un diagrama de Aplicación MIDI. Este diagrama muestra de manera rápida los tipos de mensajes MIDI que el equipo puede recibir y transmitir. Si compara los diagramas de aplicación de dos equipos, podrá ver los tipos de mensajes con los que podrán comunicarse los dos equipos.

* Encontrará los detalles de la aplicación MIDI del VS-840EX en la "Aplicación MIDI" (página 180).

Sincronización con un secuenciador MIDI

El VS-840EX puede utilizarse de manera sincronizada con un secuenciador MIDI. La sincronización puede conseguirse de una de las tres siguientes maneras. Utilice el método más apropiado según cada situación.

Tenga en cuenta que, al utilizar este equipo de manera sincronizada con un secuenciador MIDI, es posible sincronizar el secuenciador MIDI desde el VS-840EX (como maestro), pero no es posible sincronizar el VS-840EX (esclavo) desde el secuenciador MIDI.

• Utilizar el MTC (código temporal MIDI)

- Utilizar el mapa de tempo
- Utilizar la pista de sincronización
- * Utilice un secuenciador MIDI que pueda recibir el MTC y la información de reloj MIDI.
- * Si desea detalles acerca del funcionamiento del secuenciador MIDI, consulte el manual del usuario del secuenciador.
- * Para los detalles acerca de MMC, consulte la página 126.

Utilizar el MTC

Esta sección explica la manera en que el VS-840EX puede sincronizarse con un secuenciador MIDI que implemente el MTC (Código Temporal MIDI).

< Tipos de MTC >

El VS-840EX permite seleccionar los siguientes tipos de MTC. Consulte las especificaciones de los equipos MIDI que utilice, y seleccione el tipo de MTC apropiado en el VS-840EX.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza en equipos de audio como grabadores de cinta analógicos, y para el formato de vídeo NTSC en blanco y negro (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color para emisiones (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (utilizados en Europa, etc..), y para equipos de audio y películas.

24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza para películas en los Estados Unidos.

Sincronización con el VS-840EX (Maestro)

Cuando desee sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-840EX, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840EX y el secuenciador MIDI de la siguiente manera.



- 2. Pulse [UTILITY].
- **3**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo, y pulse [ENTER/TAP].



4. Seleccione el tipo de MTC que se utilizará para la sincronización.

Ajuste los siguientes parámetros.

Gen.:

Ajuste este parámetro a "MTC."

MTC Type:

Seleccione el tipo de MTC deseado.

- 5. Con ello habrá definido todos los ajustes de sincronización necesarios para el VS-840EX. Pulse [DIS-PLAY] para volver al modo Play.
- 6. Defina los ajustes necesarios en el secuenciador MIDI para que se sincronice con el MTC que reciba, y prepárelo para que empiece a reproducir la información de canción MIDI. Al iniciar la reproducción en el VS-840EX, el secuenciador MIDI también iniciará la reproducción de manera sincronizada.

Gen. (Generador de sincronización)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización procedente del VS-840EX para sincronizar los equipos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseado.

Off:

Las señales de sincronización no se transmitirán.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Se transmitirán los mensajes de Reloj MIDI según el mapa de tempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

МТС Туре

Este parámetro ajusta el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los equipos MIDI que utilice, y seleccione el tipo de MTC apropiado en el VS-840EX.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza en equipos de audio como grabadores de cinta analógicos, y para el formato de vídeo NTSC en blanco y negro (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color para emisiones (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (utilizados en Europa, etc..), y para equipos de audio y películas.

24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza para películas en los Estados Unidos.

< Formato non-drop y formato drop >

Los VCRs del formato NTSC utilizan dos formatos; nondrop y drop. En el formato non-drop, los cuadros son continuos. Por el contrario, en el formato drop se saltan dos cuadros al principio de cada minuto excepto en los minutos que caen en los intervalos de 10 minutos.

En muchas producciones de vídeo y de música, los cuadros continuos son más sencillos de gestionar, por lo que el formato non-drop se utiliza con mayor frecuencia. No obstante, en los estudios de emisión, en los que el código temporal debe coincidir con el tiempo de reloj real, se utiliza el formato drop.

<Cambiar la visualización del campo TIME>

Al transmitir el MTC desde el VS-840EX para sincronizar un equipo MIDI externo, podrá seleccionar la manera en que aparecerá el tiempo en el campo TIME.

- 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 Parameters, y pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "TimeDisp," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la manera en que se visualizará el tiempo.

TimeDisp (Formato de la pantalla de tiempo)

Especifique el tiempo base para la visualización del campo TIME. Normalmente deberá seleccionar "ABS." Cuando utilice el MTC para sincronizar un equipo MIDI externo desde el VS-840EX, puede seleccionar "REL."

ABS:

El tiempo de desplazamiento especificado se añadirá a la visualización del tiempo en la pantalla.

REL:

El principio de la canción aparecerá siempre como "00:00:00:00:00".

5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Offset," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el desplazamiento temporal.

Offset

Cuando utilice el MTC para sincronizar un equipo MIDI externo desde el VS-840EX, el ajuste Offset especificará la manera en que coincidirá la reproducción de la canción con la temporización del MTC.

Especifique un valor para Offset que sea el "tiempo de MTC" deseado menos el "tiempo de canción" deseado. Por ejemplo, si desea sincronizar los equipos externos utilizando un tiempo MTC de "00h10m00s00" correspondiente al tiempo de canción "01h00m00s00," deberá ajustar Offset de la siguiente manera. (00:10:00:00:00)-(01:00:00:00)=(23:10:00:00:00)

Utilizar el mapa de tempo

Aunque el secuenciador MIDI no acepte el MTC ni el MMC, podrá utilizar el Reloj MIDI para la sincronización si el secuenciador acepta los mensajes de Puntero de Posición de Canción. Existen dos métodos de sincronización con el Reloj MIDI; utilizar el mapa de tempo y utilizar la pista de sincronización. En esta sección explicaremos el método para utilizar el mapa de tempo.

< Aviso al utilizar el mapa de tempo para la sincronización >

Cuando utilice el mapa de tempo, utilice una canción que haya grabado utilizando el metrónomo. El tempo y el tipo de compás del metrónomo están determinados por el mapa de tempo, por lo que si ha grabado siguiendo el metrónomo, la interpretación grabada coincidirá con la temporización del mapa de tempo. No obstante, 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 conseguir una sincronización correcta.

Para los detalles acerca de la utilización del metrónomo, consulte "Hacer sonar el metrónomo" (página 95).

¿Qué es el mapa de tempo?

El tempo de una canción está determinado por el "Mapa de tempo." El mapa de tempo permite especificar los cambios de tempo para cada compás. Empezando en el compás especificado, el mapa de tempo cambia a un tempo concreto en un tiempo específico. Los mapas de tempo están numerados de manera secuencial desde el principio de la canción como mapa de tempo 1, mapa de tempo 2, mapa de tempo 3, etc..

El mapa de tempo 1 ya está especificado al principio de la canción, y determina el tempo inicial de la canción. Para cambiar el tempo en un compás concreto, cree un nuevo mapa de tempo en cada posición en que deba cambiar el tempo. Es posible crear hasta 50 mapas de tempo.



Tiempo

Crear un mapa de tempo

Para cambiar el tempo inicial de la canción, siga los pasos que se indican a continuación para cambiar el ajuste del mapa de tempo 1.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [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 Tempo Map.

La siguiente pantalla indica que el mapa de tempo 1 empieza en el compás 1, y especifica un compás de 4/4 y un tempo de 120 notas negras por minuto.

TEMPO	MAP	QUUTY:S	SYNC
NO N	IËÄSURE	BEAT	TEMPO
1	1	4/4	1,20,0
2			KNEWD
3			<newd< td=""></newd<>

- 4. Ajuste el tempo y el tipo de compás. Utilice [CURSOR] para seleccionar el valor que desee cambiar, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar su valor. (No es posible modificar el primer compás del mapa de tempo 1.)
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

TEMPO

Este parámetro ajusta el tempo (25.0 a 250.0) del mapa de tempo. El compás y el tiempo que aparecen en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales de reloj MIDI enviadas desde el VS-840EX se definirán según este ajuste de tempo.

MEASURE

Este parámetro ajusta el compás inicial (1 a 999) del mapa de tempo. El compás y el tiempo que aparecen en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales de reloj MIDI enviadas desde el VS-840EX se definirán según este ajuste de tempo.

BEAT

Este parámetro ajusta el tipo de compás (1/1 a 8/1, 1/2 a 8/2, 1/4 a 8/4, 1/8 a 8/8) del mapa de tempo. Los tiempos que aparecen en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales de reloj MIDI enviadas desde el VS-840EX se definirán según este ajuste de tipo de compás

Operación sincronizada

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840EX y el secuenciador MIDI de la siguiente manera.



- 2. Pulse [UTILITY].
- 3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo, y pulse [ENTER/TAP].



4. Defina el ajuste para utilizar el Reloj MIDI para la sincronización.

Desplace el cursor hasta "Gen." y ajústelo a "MIDI Clock."

- 5. Con ello habrá definido todos los ajustes de sincronización para el VS-840EX. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- 6. Define los ajustes necesarios en el secuenciador MIDI para que se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI que reciba, y prepárelo para iniciar la reproducción de la información de canción MIDI. Al iniciar la reproducción en el VS-840EX, el secuenciador MIDI también iniciará la reproducción de manera sincronizada.

Gen. (Generador de sincronización)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización procedente del VS-840EX para sincronizar los equipos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseado.

Off:

Las señales de sincronización no se transmitirán.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Se transmitirán los mensajes de Reloj MIDI según el mapa de tempo.

Sync TRACK:

Se transmitirá la información de Reloj MIDI grabada en la pista de sincronización.

Cambiar el tempo durante la interpretación

Para modificar los ajustes del mapa de tempo, siga los pasos que se indican a continuación:

< Limitaciones para cambiar el compás inicial >

Los mapas de tempo están numerados desde el principio de la canción como mapa de tempo 1, mapa de tempo 2, mapa de tempo 3, etc.. Esto significa que no es posible modificar el compás inicial de un mapa de tempo para que sea anterior al compás inicial del mapa de tempo previo, o posterior al del siguiente mapa de tempo. Por ejemplo, si el mapa de tempo 2 empieza en el compás "8" y el mapa de tempo 4 empieza en el compás "16," el compás inicial del mapa de tempo 3 sólo podrá modificarse dentro de la gama "9 a 15."

1. Pulse [UTILITY].

2. Utilice [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 Tempo Map.

Utilice [CURSOR] para seleccionar el elemento que desee modificar (tempo, compás inicial, tipo de compás), y utilice el dial TIME/VALUE para modificar su valor. Cuando esté preparado para ajustar el siguiente mapa de tempo, pulse [CURSOR ♥].

- * Puesto que el mapa de tempo 1 es el tempo inicial de la canción, no es posible modificar el ajuste "1" de su compás inicial.
- 4. Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Utilizar la pista de sincronización

En esta sección explicaremos el método de utilizar la pista de sincronización.

Además de las pistas para grabar señales de audio, el VS-840EX dispone de una pista de sincronización independiente para grabar las señales de Reloj MIDI. Esto significa que, a diferencia de los grabadores multipistas analógicos convencionales, no es necesario reservar una de las pistas de audio para las señales de sincronización.

Para utilizar la pista de sincronización, el reloj MIDI de la información de canción MIDI con que desee sincronizarse debe grabarse en la pista de sincronización. A continuación, transmita esta información de reloj MIDI al secuenciador MIDI para sincronizar la información de canción MIDI. Así, mientras que el método de utilizar el mapa de tempo explicado en la sección previa sincroniza la interpretación de la canción con el VS-840EX, este método de utilizar la pista de sincronización sincroniza la interpretación con la información de canción MIDI. Este método es útil si ha creado antes de la información de canción MIDI que la canción del VS-840EX.

En concreto, cuando se sincronice con información de canción MIDI en la que el tempo sea cada vez más rápido o más lento, la utilización de la pista de sincronización permite un seguimiento más preciso de los cambios en el tempo, en comparación con el mapa de tempo en el que el tempo se utiliza para cada compás.

< Aviso para la sincronización >

La información de reloj MIDI de la pista de sincronización se transmite una vez iniciada la reproducción o la grabación de la canción. Esto significa que, si la música empieza en el mismo momento en que empieza la reproducción, el secuenciador MIDI deberá iniciar la reproducción al recibir la primera información de reloj MIDI. En algunos casos, esto puede hacer que la sincronización sea inicialmente inestable.

Si se encuentra con este problema, inserte varios compases en blanco al principio de la canción del VS-840EX o de la canción del secuenciador MIDI.

Grabar mensajes de reloj MIDI

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840EX y el secuenciador MIDI de la siguiente manera.



- 2. Pulse [UTILITY].
- **3**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo, y pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono "SYNC REC".

Pulse [ENTER/TAP]. la pantalla mostrará el mensaje "Wait for Start," y la pista de sincronización estará preparada para grabar la información de reloj MIDI.

- 5. Inicie la reproducción de la información de canción MIDI, y la información de reloj MIDI se grabará en la pista de sincronización.
- * Mientras se esté grabando la información de reloj MIDI en la pista de sincronización podrá monitorizar las fuentes de entrada, pero no será posible grabar ni reproducir pistas de audio.
- 6. Al terminar la reproducción de la información de canción MIDI, el VS-840EX deja automáticamente de grabar la información de reloj MIDI, y vuelve al modo Play.

Operación sincronizada

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-840EX y el secuenciador MIDI de la siguiente manera.



- **2**. Pulse [UTILITY].
- **3**. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo, y pulse [ENTER/TAP].



4. Defina los ajustes para que la información de reloj MIDI grabada en la pista de sincronización se utilice para la sincronización.

Desplace el cursor a "Gen." y seleccione "Sync TRACK."

- 5. Con ello habrá definido todos los ajustes de sincronización para el VS-840EX. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- 6. Defina los ajustes en el secuenciador MIDI para que se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI que reciba, y prepárelo para iniciar la reproducción de la información de canción MIDI.

Al iniciar la reproducción en el VS-840EX, el secuenciador MIDI también iniciará la reproducción de manera sincronizada.

Gen. (Generador de sincronización)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización procedente del VS-840EX para sincronizar los equipos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseado.

Off:

Las señales de sincronización no se transmitirán.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Se transmitirán los mensajes de Reloj MIDI según el mapa de tempo.

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 tempo

Es posible crear una pista de sincronización o un mapa de tempo que empiece en la posición enla que empiece a grabar.

La pista de sincronización o mapa de tempo se creará a partir de "00:00:00:00:00." No obstante, en muchos casos la grabación no empieza realmente en "00:00:00:00:00."

Por ejemplo, si ha empezado a grabar en "00:00:10:00:00," podrá desplazar el inicio de la pista de sincronización o mapa de tempo a "00:00:10:00:00."

- * Durante la grabación o la reproducción, al llegar al principio de la pista de sincronización o del mapa de tempo, se transmitirá un mensaje de inicio desde el conector MIDI OUT. Esto es útil si desea que un secuenciador MIDI externo se reproduzca de manera sincronizada con el VS-840EX.
- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Sync/Tempo, y pulse [ENTER/TAP].



- **3**. Utilice [CURSOR \bigcirc] para desplazar el cursor a "Offset."
- 4. Especifique el tiempo en el que desee que empiece la pista de sincronización o el mapa de tempo. Utilice [CURSOR ☐ ▷] y el dial TIME/VALUE para especificar este tiempo.
- 5. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Sync Edit

Crear una pista de sincronización a partir de puntos de marca

Es posible crear una pista de sincronización a partir de puntos de marca que se hayan asignado a una interpretación ya grabada. Esto es útil si en primer lugar ha grabado instrumentos acústicos, como una guitarra o una parte vocal, y a continuación decide sincronizar un secuenciador MIDI, etc.. con esta grabación.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar "SYNC EDIT," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar "MARK TO SYNC," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar "Beat/Measure," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número del tiempo dentro de un compás.
- 5. Utilice [CURSOR] para seleccionar "Mark / Measure," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de punto de marca dentro de un compás.
- 6. Utilice [CURSOR] para seleccionar "GO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].
- **7**. La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá "Are you sure?". Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 8. Cuando la pista de sincronización ya exista, la pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción de la pista. Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- **9.** La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción del mapa de tempo. Pulse [ENTER/ TAP] para ejecutar la operación.
- 10.Se iniciará una operación de conversión. Durante esta operación, la pantalla mostrará el mensaje "Now working...".
- 11.Una vez haya terminado la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Complete", y volverá a aparecer la página original.
- 12. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Crear un mapa de tempo a partir de una pista de sincronización

Es posible crear un mapa de tempo a partir de una pista de sincronización previamente guardada. Esto es útil para cambiar la señal de sincronización generada por una pista de sincronización con el VS-840EX.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar "SYNC EDIT," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar "SYNC TO TEMPO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar "Beat/Measure," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de la señal de sincronización guardada en la pista de sincronización en un compás.
- 5. Utilice [CURSOR] para seleccionar "GO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].
- 6. La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá "Are you sure?." Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 7. La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción del mapa de tempo. Pulse [ENTER/ TAP] para ejecutar la operación.
- 8. Se iniciará una operación de conversión. Durante esta operación, la pantalla mostrará el mensaje "Now working...".
- 9. Una vez haya terminado la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Complete", y volverá a aparecer la página original.
- **10**.Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Crear una pista de sincronización de manera automática

Es posible crear de manera automática una pista de sincronización especificando los tiempos inicial y final de la canción, y el número de compases. Esto es útil si ya conoce de antemano la longitud de la canción.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar "SYNC EDIT," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar "AUTO CREA-TE," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



- 4. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el tiempo inicial de la canción.
- * Utilice [CURSOR] para seleccionar "Measure," y gire el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo en términos de compases.
- 5. Pulse [CURSOR ♥] varias veces para seleccionar el parámetro End.
- 6. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el tiempo final de la canción.
- * Utilice [CURSOR] para seleccionar "Measure," y gire el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo en términos de compases.
- 7. Pulse [CURSOR □] varias veces para seleccionar el parámetro Total Measure, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de compases dentro del tiempo especificado.
- 8. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro Beat/Measure, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de tiempos de un compás.
- 9. Utilice [CURSOR] para seleccionar "GO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].
- **10.**La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá "Are you sure?." Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 11.Cuando la pista de sincronización ya exista, la pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción de la pista. Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 12.La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción del mapa de tempo. Pulse [ENTER/ TAP] para ejecutar la operación.
- 13.Se iniciará una operación de conversión. Durante esta operación, la pantalla mostrará el mensaje "Now working...".
- 14.Una vez haya terminado la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Complete", y volverá a aparecer la página original.
- 15.Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Crear un mapa de tempo a partir de puntos de marca

Es posible crear un mapa de tempo a partir de puntos de marca asignados a una interpretación previamente grabada. Esto es útil si en primer lugar ha grabado instrumentos acústicos, como una guitarra o una parte vocal, y a continuación decide sincronizar un secuenciador MIDI, etc.. con esta grabación.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar "SYNC EDIT," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar "MARK TO TEMPO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].



- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar "Beat/Measure," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de tiempos de un compás.
- 5. Utilice [CURSOR] para seleccionar "Mark / Measure," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de punto de marca dentro de un compás.
- 6. Utilice [CURSOR] para seleccionar "GO," y a continuación pulse [ENTER/TAP].
- 7. La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá "Are you sure?". Pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación.
- 8. La pantalla mostrará un mensaje de confirmación que le pedirá que confirme la reconstrucción del mapa de tempo. Pulse [ENTER/ TAP] para ejecutar la operación.
- 9. Se iniciará una operación de conversión. Durante esta operación, la pantalla mostrará el mensaje "Now working...".
- 10.Una vez haya terminado la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Complete", y volverá a aparecer la página original.
- 11.Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Si aparecen problemas conla sincronización

- O ¿Ha ajustado correctamente el generador de sincronización?
- O Si utiliza el MTC, ¿ha ajustado ambos equipos al mismo tipo de MTC?
- O Si utiliza la pista de sincronización, ¿ha grabado los mensajes de reloj MIDI en la pista de sincronización?

Si es difícil leer la pantalla (Contrast)

Según la posición en que se encuentre el VS-840EX, algunas veces puede ser difícil leer la pantalla. En estos casos, siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el contraste de la pantalla (0 a 15).

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 "LCD Contrast," y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste.
- 5. Una vez haya terminado de definir este ajuste, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Cambiar el contenido de la pantalla (Display)

En el modo Play puede pulsar [DISPLAY] para cambiar el contenido de la pantalla. Para cambiar la pantalla entre ajustes mostrados entre corchetes como "[Pre]MIXER" o "[Pst]MIXER," pulse [CURSOR \bigtriangledown] varias veces para desplazar el cursor hasta [], y utilice el dial TIME/VALUE para cambiar la pantalla entre Pre y Pst. También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar el botón [DISPLAY] para cambiar la parte izquierda de la

botón [DISPLAY] para cambiar la parte izquierda de la pantalla entre la pantalla de V-tracks y la pantalla de información de la canción, tal como muestran las siguientes figuras.

Si se visualiza la pantalla de V-tracks



- (■): V-track seleccionada actualmente (existe información de interpretación)
- (**–**): V-track seleccionada actualmente (no existe información de interpretación)
- (=): V-track con información de interpretación
- (): V-track sin información de interpretación

Si se visualiza la pantalla de información de canción



MIXER LEVEL

[Pre] MIXER

La pantalla mostrará el volumen de cada canal antes de pasar a través de los deslizadores de canal.

MASTER muestra el nivel del volumen después de los deslizadores de canal.



[Pst] MIXER

La pantalla mostrará el volumen de cada canal después de pasar a través de los deslizadores de canal.

MASTER muestra el nivel del volumen después de los deslizadores de canal.



• TRACK LEVEL

[---] TRACK

La pantalla mostrará el nivel del volumen antes del mando TRACK CUE de cada pista.

MASTER muestra el nivel del volumen después de los deslizadores de canal.

* No es posible cambiar el contenido de [---].



PLAY LIST

[---] PlayList

La pantalla mostrará la manera en que está grabado el sonido en las diferentes pistas antes y después del tiempo actual.

No es posible cambiar el contenido de [---].



• FADER/PAN

[MIX] FaderPan

La pantalla mostrará el deslizador MASTER, y los ajustes de panoramización y del deslizador de canal para cada canal. Si las posiciones de los deslizadores no coinciden con los ajustes de volumen reales (debido a que ha seleccionado otra escena, etc..), aparecerán tanto las posiciones de los deslizadores como sus valores reales.



[TRK] FaderPan

La pantalla mostrará los ajustes de los mandos PAN y TRACK CUE de cada canal. Si las posiciones de los mandos TRACK CUE no coinciden con los niveles de volumen reales (debido a que ha seleccionado otra escena, etc..), aparecerán tanto las posiciones de los mandos TRACK CUE como sus valores reales.



Visualizar información relacionada

con la canción

Se visualiza la siguiente información para la canción seleccionada actualmente (la canción actual).

- Número de canción
- Nombre de la canción
- Protección de la canción activada o desactivada Cuando la canción esté protegida, aparecerá el símbolo de protección de la canción.
- Modo de grabación
- Frecuencia de muestreo
- Información relacionada con la sincronización
- Cantidad de memoria de disco utilizada por la canción actual

La cantidad de capacidad de disco ocupada por la canción actual se visualiza tanto de manera gráfica como en forma de porcentaje.

Proceso para visualizar la información relacionada con la canción

1. Pulse [UTILITY].

2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Information, y pulse [ENTER/TAP].



4. Aparecerá la página de información de la canción.

INFORMATION 1	ញា ២០០។ ខេន	ONG
SONG# 1:In	itSONG	001
SAMPLE/MODE:	44K MT2	
SYNC: MTC 30	SIZE:	0.5M

SONG#:

Número de canción / Nombre de la canción (Si la canción está protegida, también aparecerá el símbolo de protección de la canción)

SAMPLE/MODE:

Frecuencia de muestreo / Modo de grabación

SYNC:

Información relacionada con la sincronización Si utiliza el MTC para la sincronización

MTC 30, 29N, 29D, 25, 24

Si utiliza el Reloj MIDI basado en el Mapa de tempo para la sincronización

MIDI CLOCK

Si utiliza el Reloj MIDI grabado en la Pista de sincronización para la sincronización

SYNC TRACK

Si no se envía ninguna señal de sincronización OFF

SIZE:

Cantidad de memoria del disco (MByte) utilizada por la canción actual

Recuperar los ajustes originales del VS-840EX

Por ejemplo, una vez haya realizado repetidas mezclas, puede utilizar esta operación para recuperar los valores originales para todos los parámetros del mezclador y de sistema.

No obstante, el nivel del volumen de cada canal y el nivel del volumen de la sección MASTER quedarán ajustados según la posición de los deslizadores del panel frontal.

- * Los parámetros de sistema son los parámetros a los que se accede a través del icono System Utility. El icono System Parameter contiene los parámetros Global, que afectan a todo el sistema, y los parámetros Play/Rec, que afectan a la canción.
- * Aunque inicialice los parámetros del mezclador, los parámetros Play/Rec y los parámetros Global, la canción, la escena, el mapa de tempo y la pista de sincronización no se perderán.

Aquí explicaremos la manera de inicializar los parámetros Global.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Init Mixer/System Parameters, y pulse [ENTER/TAP].



3. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Init Global Parameters, y pulse [ENTER/TAP].

El icono Init Global Parameters

Al seleccionar este icono, los parámetros Global del icono System Utility se inicializarán según sus ajustes por defecto. Los parámetros Global son los parámetros que afectan a todo el sistema.



El icono Init Mixer / Play/Rec Parameters

Al seleccionar este icono, los parámetros del mezclador y los parámetros Play/Rec del icono System Utility se inicializarán con los ajustes que tenían al utilizar la función Song New para crear una canción. Los parámetros Play/Rec son parámetros relacionados con la canción.



- 4. La pantalla le pedirá "Init GLOBAL PRM Sure ?" Si desea inicializar los parámetros Global, pulse [YES].
- **5.** La pantalla le pedirá "Are you sure ?" Pulse [YES] para ejecutar la operación. Para cancelar la operación, pulse [NO].
- 6. Una vez terminada la inicialización, volverá al modo Play.

Capítulo 12. Aprovechar al máximo el VS-840EX (ideas y ejemplos)

Junto con las funciones explicadas en los capítulos anteriores, este capítulo explica algunas en las que puede utilizarse el VS-840EX de una manera más eficaz.

Grabar múltiples fuentes en una pista

Aquí explicaremos la manera de grabar las fuentes recibidas de INPUT 1 a 3 en la pista 1. Esto es útil, por ejemplo, si desea colocar micrófonos independientes para el charles, la caja y los platos y grabar el sonido de todo el grupo de percusión en una única pista. En este caso, el flujo de la señal será el siguiente.



1. Especifique el jack INPUT como la entrada para los canales del 1 al 3.

Compruebe que el indicador SELECT de los canales del 1 al 3 esté iluminado en naranja.

2. Seleccione la fuente de entrada para los canales del 1 al 3. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. 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 la fuente de entrada. Aquí deberemos seleccionar el jack INPUT 1, por lo que debe utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar "IN1."

De la misma manera, utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la fuente de entrada para los canales 2 y 3 a los jacks INPUT 2 y 3 respectivamente.

3. Ajuste la panoramización para los canales del 1 al 3. Con el indicador de modo CHANNEL iluminado, pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Aquí sólo deseamos grabar en la pista 1, por lo que deberá utilizar [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el canal 1, y a continuación utilizar el dial TIME/VALUE para ajustar el parámetro al extremo izquierdo (L63). Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

- **4.** Utilice los mandos INPUT SENS del 1 al 3 para ajustar la sensibilidad de la entrada. Suba el volumen del instrumento tanto como sea posible para conseguir un nivel de entrada alto. A continuación ajuste una sensibilidad de la entrada lo más alta 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 de los canales del 1 al 3 esté iluminado.

Si el indicador no está iluminado, pulse [MODE] para seleccionar el modo BUS, y a continuación pulse el botón [SELECT] de los canales 1 a 3 para que se ilumine el indicador BUS AB.

- 6. Ajuste el status de pista de 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.
- 7. Pulse [REC] para que el indicador del botón parpadee en rojo, y a continuación pulse [PLAY] para empezar a grabar.

Cuando empiece a grabar, las fuentes enviadas a INPUT 1 a 3 se grabarán juntas en la pista 1.

Haga los mismo para los canales 2 y 3.

Juntar las secciones deseadas

Después de escuchar las grabaciones de cada una de las V-track, imagine que desea utilizar la introducción de la V-track 1, la transición de V-track 2, etc.. En estos casos, copie las secciones deseadas en una V-track diferente para combinar las secciones en una única V-track.

El siguiente proceso muestra un ejemplo en el cual secciones grabadas en las V-tracks 1, 2 y 3 de la pista 1 se combinan copiándolas en la V-track 4.



- 1. Cambie las V-tracks al modo INPUT TRACK o al modo TRACK MIX, y registre puntos localizadores en los puntos en los que desee copiar información. En este ejemplo utilizaremos los puntos localizadores del 1 al 5 para especificar la información deseada. (página 35)
- 2. Pulse [UTILITY].
- **3.** Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Edit, y pulse [ENTER/TAP].
- 4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Track Copy, y pulse [ENTER/TAP].
- 5. Aparecerá la página Track Copy, que permite seleccionar las pistas y V-tracks origen de la copia y destino de la copia. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/ VALUE para seleccionar las pistas y V-tracks origen de la copia y destino de la copia. Como origen de la copia, seleccionar la V-track 1 de la

pista 1 ("1-1"), y como destino de la copia seleccione la V-track 4 de la pista 1 ("1-4").

6. Especifique el área de la copia y la posición temporal del destino de la copia. Desplace el cursor hasta el icono "TIME", y pulse [ENTER/TAP] para acceder a la página Track Copy (TIME). Defina los ajustes de los siguientes parámetros.

Aquí utilizaremos puntos localizadores para especificar las posiciones temporales. Desplace el cursor hasta la línea que desee modificar, y pulse un botón LOCA-TOR para especificar la posición temporal.

START (punto inicial):

Especifica la posición temporal inicial de la información de interpretación origen de la copia. Para la Vtrack 1, especifique el punto localizador 1.

END (punto final):

Especifica la posición temporal final de la información de interpretación origen de la copia. Para la V-track 1, especifique el punto localizador 2.

FROM (punto desde):

Especifica la posición temporal de la información de interpretación origen de la copia en el punto "TO". Normalmente, el valor de este parámetro será el mismo que el del punto "START". Para la V-track 1, especifique el mismo punto localizador 1 que para el punto Start.

TO (punto en):

Especifica la posición temporal base para el destino de la copia. Para la V-track 1, especifique el mismo punto localizador 1 que para el punto Start.

COPY (número de copias):

Especifica el número de copias (1 a 99). En este ejemplo, especifique "1."

- 7. Una vez haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el icono "GO", y pulse [ENTER/TAP] para ejecutar la operación Copy.
- 8. Repita los pasos del 5 al 7 para copiar las áreas deseadas de las V-tracks 2 y 3 en la V-track 4. Una vez haya terminado de copiar, seleccione la Vtrack 4 y escuche la reproducción de toda la información que haya copiado.

< Si se oye ruido entre los segmentos >

En los puntos en los que se inicia o para la grabación, o al copiar frases, es posible que se oigan algunos ruidos. El VS-840EX crea fundidos de entrada y de salida en estos puntos de intersección para que no se oigan estos ruidos. Si los ruidos que se oyen son un problema, ajuste la longitud de los fundidos.

- * No es posible ajustar la longitud del fundido de salida a 0. En algunos casos, por ejemplo si dispone de un sonido sostenido como unas cuerdas y lo utiliza en otro punto, la transición puede ser más evidente que si no hubiera habido ningún fundido.
- 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 Parameters, y pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Fade Length," y utilice el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de fundido.

Fade Length

Al iniciar o parar la grabación es posible que se oigan ruidos. Para no oír estos ruidos al reproducir la canción, el VS-840 funde el principio y el final de la grabación. Este parámetro ajusta el tiempo de los fundidos (2, 10, 20, 30, 40, 50 ms).

5. Pulse [DISPLAY].

Volverá al modo Play.

Utilizar puntos de marca para reorganizar la información de canción (Song Arrange)

Es posible utilizar puntos de marca ya especificados en una canción para reorganizar el orden de la información de canción, según las unidades indicadas por los puntos de marca.

- 1. Reproduzca la canción, y siga los pasos detallados en "Marcar una posición temporal" (página 35) para colocar puntos de marca en las posiciones que desee reorganizar.
- 2. Pulse [UTILITY].
- **3.** Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Edit, y pulse [ENTER/TAP].



4. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono Song Arrange, y pulse [ENTER/TAP].



- 5. Aparecerá una página en la que podrá especificar la manera en que se reorganizará la información de canción. En primer lugar especifique la sección que se desplazará al principio. Utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar los números de puntos de marca para las posiciones START y END de la sección que se desplazará al principio. Una vez haya definido estos ajustes, pulse [ENTER/TAP].
- * Es posible reorganizar hasta 99 secciones para crear una canción nueva.
- 6. Ahora ya podrá especificar la siguiente sección. Igual que en el paso 5, especifique la posición que desee añadir. Una vez haya definido los ajustes, pulse [ENTER/TAP].
- 7. Repita el paso 6 para especificar la manera en que se reorganizará la información de la canción.

- * Si desea eliminar una línea previamente especificada, utilice [CURSOR] para seleccionar la línea que desee eliminar, utilice el dial TIME/VALUE para ajustar las posiciones START o END a "???," y pulse [ENTER/TAP]. Si utiliza [CURSOR] para desplazar el cursor hasta otra línea sin pulsar [ENTER/TAP], la línea para la que aparezca "???" no se modificará, pero se ignorará.
- * Si desea insertar una nueva línea, utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la posición en la que desee insertar la nueva línea, y pulse [ENTER/TAP]. Se insertará una nueva línea, y podrá especificar el número de punto de marca para las posiciones START y END de la sección que se insertará.
- 8. Una vez haya terminado de especificar la nueva organización 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 la que empezará la nueva información de canción creada. Por defecto, esta posición será SONG END. Si desea cambiar este ajuste, utilice [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar esta posición temporal. Si desplaza el cursor hasta "MARKER" y gira el dial TIME/VALUE, podrá especificar puntos de marca para especificar la posición temporal.
- * Tenga en cuenta que si especifica una posición temporal anterior a SONG END, la información de canción existente se sobrescribirá. Además, si especifica una posición temporal posterior al último punto de marca existente en la canción original, se asignará un punto de marca al principio de la nueva canción creada. Si especifica una posición temporal anterior a la del último punto de marca existente en la canción original, no se añadirá ningún punto de marca al principio de la nueva canción creada.
- 10. Una vez haya terminado de definir todos estos ajustes temporales, utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el icono "GO", y pulse [ENTER/TAP]. La nueva canción organizada se creará a partir de la posición temporal especificada en el paso 9.

Operar en el VS-840EX desde otro equipo (MMC)

El VS-840EX acepta el MMC. Esto significa que si utiliza un VS-840EX junto con un secuenciador MIDI, etc.. que acepte el MMC, las operaciones como la reproducción de canción, la parada y el avance rápido podrán ejecutarse utilizando sólo el equipo maestro.

* Algunos equipos MIDI pueden no aceptar las funciones MMC del VS-840EX. En este caso, el VS-840EX no podrá utilizarse tal como se explica en el manual del usuario.

Las funciones MMC aceptadas por el VS-840EX están listadas en detalle en la sección "Aplicación MIDI" (página 180).

< El MMC >

MMC es el acrónimo de "MIDI Machine Control." Ésta es una norma que define la manera en que pueden utilizarse los mensajes exclusivos del sistema MIDI para controlar múltiples equipos de grabación desde un único equipo. El VS-840EX acepta el MMC.

Es posible ejecutar operaciones como reproducir y parar una canción, o el avance rápido.

Operar en el VS-840EX desde un equipo compatible con MMC

Aquí explicaremos los ajustes para operar en el VS-840EX de manera sincronizada con un programa de secuenciación que acepte el MMC y el MTC. Realice las siguientes conexiones.



Con estos ajustes, el programa será el maestro para el MMC, y el VS-840EX será el maestro para el MTC. Los programas de secuenciación pueden controlar el VS-840EX, y hacer que éste reproduzca, pare, avance rápido, etc..

Ajustes para el VS-840EX maestro

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Utilice [CURSOR] para seleccionar el icono MIDI, y pulse [ENTER/TAP].



- **3**. Especifique el número de ID de equipo del VS-840EX. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Device ID," y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "17."
- * El ajuste por defecto es "17."
- 4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "MMC," y seleccione "SLAVE" para poder recibir los comandos MMC.

MMC (Modo MMC)

Este ajuste determina la manera en que el VS-840EX implementará el MMC.

Off:

El MMC no se recibirá ni se transmitirá.

MASTER:

El MMC se transmitirá. El VS-840EX será el equipo maestro para los equipos MIDI externos.

SLAVE:

El MMC se recibirá. El VS-840EX será un equipo esclavo del equipo MIDI externo.

- * Para los detalles acerca de los comandos MMC aceptados, consulte la "Aplicación MIDI" (página 180).
- **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 se transmita el MTC.

Gen. (Generador de sincronización)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá desde el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronización procedente del VS-840EX para sincronizar los equipos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseado.

Off:

Las señales de sincronización no se transmitirán.

MTC:

Se transmitirá el Código Temporal MIDI.

MIDI Clock:

Se transmitirán los mensajes de Reloj MIDI según el mapa de tempo.

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 de MTC apropiado para el programa de secuenciación. Para este ejemplo, select "30."

MTC Type

Este parámetro ajusta el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los equipos MIDI que utilice, y seleccione el tipo de MTC apropiado en el VS-840EX.

30:

30 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza en equipos de audio como grabadores de cinta analógicos, y para el formato de vídeo NTSC en blanco y negro (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29N:

29.97 cuadros por segundo en formato non-drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

29D:

29.97 cuadros por segundo en formato drop. Se utiliza para el formato de vídeo NTSC en color para emisiones (utilizado en los Estados Unidos y en Japón, etc..).

25:

Frecuencia de 25 cuadros por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (utilizados en Europa, etc..), y para equipos de audio y películas.

24:

Frecuencia de 24 cuadros por segundo. Se utiliza para películas en los Estados Unidos.

< Formato non-drop y formato drop >

Los VCRs del formato NTSC utilizan dos formatos; nondrop y drop. En el formato non-drop, los cuadros son continuos. Por el contrario, en el formato drop se saltan dos cuadros al principio de cada minuto (excepto en los minutos 10, 20, 30, 40 y 50) para ser compatible con el formato NTSC de vídeo en color.

En muchas producciones de vídeo y de música, los cuadros continuos son más sencillos de gestionar, por lo que el formato non-drop se utiliza con mayor frecuencia. No obstante, en los estudios de emisión, en los que el código temporal debe coincidir con el tiempo de reloj real, se utiliza el formato drop.

8. Pulse [DISPLAY].

Volverá al modo Play.

Definir ajustes para el programa de secuenciación

Defina los siguientes ajustes para el programa de secuenciación que utilice. Para los detalles acerca de estos ajustes, consulte el manual del usuario del programa.

MTC	1	Recibir
tipo de MTC		30
MMC		Transmitir (Maestro)

Si aparecen problemas con la sincronización

- O ¿El equipo que utiliza acepta el MMC del VS-840EX?
- O ¿Coinciden los número de ID de equipo?
- O ¿Ha ajustado correctamente el Generador de sincronización?
- O ¿Ha seleccionado el mismo tipo de MTC para ambos equipos?

Utilizar unidades de efectos externas

Esta sección da dos ejemplos de utilización de unidades de efectos externas. Consulte estas explicaciones cuando desee utilizar una unidad de efectos externa.

* Si, con Monitor Select ajustado a AUX, intenta cambiar este ajuste a una opción diferente de AUX, aparecerá el siguiente mensaje de advertencia.



Si aparece este mensaje y está utilizando los jacks MON/AUX como jacks de envío al efecto, y alguno de los jacks INPUT del 1 al 4 como jacks de retorno del efecto, deberá desconectar inmediatamente los cables de retorno del efecto conectados a los jacks INPUT. Si continúa utilizando el equipo, es posible que se produzca feedback. Después de desconectar los cables, pulse [ENTER/TAP] y continúe trabajando en el equipo.

Esto es debido a que, si utiliza los jacks MON/AUX como jacks de envío al efecto y alguno de los jacks INPUT del 1 al 4 como jacks de retorno del efecto, al cambiar Monitor Select a un ajuste diferente de AUX la salida de los jacks MON/AUX se enviará a los jacks INPUT, lo cual puede provocar feedback según los ajustes del mezclador. Además, aunque Monitor Select esté ajustado a AUX, si sube el valor de AUX Send Level del canal que esté enviando la señal de retorno del efecto, también puede producirse feedback. Compruebe que ajusta AUX Send Level al mínimo (0) para todos los canales que reciban la señal de retorno del efecto.

* Para poder enviar la misma señal al jack PHONES y al jack MASTER OUT, siga los pasos que se describen en la sección "Cambiar la fuente que se enviará al jack PHO-NES" (página 99), y seleccione el ajuste PHONES OUT para MASTER.

Aplicar un efecto durante la reproducción

Al utilizar efectos externos, utilice los jacks MON/AUX como jacks de envío al efecto. Aquí utilizaremos el ejemplo de aplicar efectos a una interpretación estéreo grabada en las pistas 1/2. Utilizaremos los jacks INPUT 3 y 4 como jacks de retorno al efecto. Conecte la unidad de efectos tal como muestra la siguiente figura.



- 1. Defina los ajustes para que la reproducción de la pista 1 se reciba en el canal 1, y la reproducción de la pista 2 se reciba en el canal 2. Defina los ajustes para que la señal del jack INPUT 3 se reciba en el canal 3, y la señal del jack INPUT 4 se reciba en el canal 4. (página 32)
- 2. Seleccione la manera en que se enviará la señal al bus AUX. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. A continuación pulse [SELECT] del canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [AUX LEVEL] para acceder a la página de ajustes AUX Level. En la página de ajustes AUX Level, pulse [CURSOR ♥] dos veces para acceder a la pantalla "AUX SEND SW", en la que podrá especificar la manera en que se enviará la señal procedente del canal 1. Para este ejemplo, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Pre" (Predeslizador). A continuación, pulse [CURSOR ▷] para seleccionar el canal 2, y ajústelo a "Pre" (Predeslizador) de la misma manera.

El conmutador AUX SEND

Seleccione la manera en que la señal se enviará al bus AUX. Si selecciona "Off", el nivel AUX de este canal aparecerá como "___."

Off:

No se enviará ninguna señal.

Pre EQ:

El bus AUX recibirá la señal previa al ecualizador.

Pre (Predeslizador):

El bus AUX recibirá la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

El bus AUX recibirá la señal posterior al deslizador.

3. Ajuste el nivel al cual se enviarán los canales 1 y 2 al bus AUX. En la pantalla "AUX SEND SW", pulse [CURSOR △] una vez para acceder al ajuste de AUX B, y pulse [CURSOR △] de nuevo para acceder al ajuste de AUX A. Utilice [CURSOR] para seleccionar el canal, y ajuste el nivel AUX de cada canal de la siguiente manera. Canal 1

$$AUX A = 100$$
$$AUX B = 0$$
$$Canal 2$$
$$AUX A = 0$$
$$AUX A = 100$$
$$AUX B = 100$$

- * Los canales del 1 al 4 disponen de los niveles AUX A y B, pero los canales 5/6 y 7/8, debido a que son pistas estéreo, disponen sólo de un nivel AUX. Los canales izquierdo y derecho se ajustarán al mismo nivel.
- 4. Cambie la salida de monitorización a AUX. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [MONITOR SEL] para seleccionar AUX (el indicador del botón parpadeará en verde). Ahora, la señal del bus AUX se enviará desde los jacks MON/AUX.
- 5. Ajuste la panoramización de los canales 3 y 4. Compruebe que el indicador de modo CHANNEL esté iluminado. A continuación pulse el botón [SELECT] del canal 3, y seguidamente pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Aquí deberá ajustar 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 volver al modo Play.
- 7. Reproduzca la canción, y ajuste la manera en que se aplicarán los efectos.El nivel de la señal que se envía a la unidad de efectos

externa puede ajustarse con el nivel AUX de los canales 1 y 2. El nivel de la señal procedente de la unidad de efectos externa puede ajustarse mediante los deslizadores de los canales 3 y 4.

No obstante, este balance dependerá del efecto que utilice, por lo que debería ajustar el nivel del volumen en la unidad de efectos externa, y dejar el VS-840EX fijo a un nivel de volumen apropiado.

Utilice los deslizadores de los canales 1 y 2 para ajustar el nivel del volumen del sonido directo. Hágalo según sea necesario.

Aplicar un efecto al combinar pistas

La combinación de pistas es el proceso mediante el cual se mezcla la información grabada en dos o más pistas. Al hacerlo es posible aplicar efectos a pistas específicas.

Aquí explicaremos el ejemplo de mezclar en las pistas 7/8 dos grabaciones estéreo realizadas en las pistas 1/2 y 5/6, y aplicar efectos sólo a las pistas 1/2.

Utilice los jacks INPUT 3 y 4 como los jacks de retorno de efecto.

Conecte la unidad de efectos tal como se explica en la sección previa.

- 1. Defina los ajustes para que la reproducción de la pista 1 se reciba en el canal 1, y la reproducción de la pista 2 se reciba en el canal 2. Defina los ajustes para que la señal del jack INPUT 3 se reciba en el canal 3, y la señal del jack INPUT 4 se reciba en el canal 4. Defina los ajustes para que la reproducción de las pistas 5/6 se reciba en los canales 5/6. (página 32)
- 2. Seleccione la manera en que se enviará la señal al bus AUX. Pulse [MODE] para que se ilumine el indicador de modo CHANNEL. A continuación pulse [SELECT] del canal 1, y pulse el botón CHANNEL PARAMETER [AUX LEVEL] para acceder a la página de ajustes AUX Level. En la página de ajustes AUX Level. En la página de ajustes AUX Level, pulse [CURSOR ▽] dos veces para acceder a la pantalla "AUX SEND SW", en la que podrá especificar la manera en que se enviará la señal procedente del canal 1. Para este ejemplo, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Pre" (Predeslizador). A continuación, pulse [CURSOR ▷] para seleccionar el canal 2, y ajústelo a "Pre" (Predeslizador) de la misma manera.

El conmutador AUX SEND

Seleccione la manera en que la señal se enviará al bus AUX. Si selecciona "Off", el nivel AUX de este canal aparecerá como "____."

Off:

No se enviará ninguna señal.

Pre EQ:

El bus AUX recibirá la señal previa al ecualizador.

Pre (Predeslizador):

El bus AUX recibirá la señal previa al deslizador.

Pst (Postdeslizador):

El bus AUX recibirá la señal posterior al deslizador.

3. Ajuste el nivel al cual se enviarán los canales 1 y 2 al bus AUX. En la pantalla "AUX SEND SW", pulse [CURSOR △] una vez para acceder al ajuste de AUX B, y pulse [CURSOR △] de nuevo para acceder al ajuste de AUX A. Utilice [CURSOR] para seleccionar el canal, y ajuste el nivel AUX de cada canal de la siguiente manera. Canal 1

- * Los canales del 1 al 4 disponen de los niveles AUX A y B, pero los canales 5/6 y 7/8, debido a que son pistas estéreo, disponen sólo de un nivel AUX. Los canales izquierdo y derecho se ajustarán al mismo nivel.
- 4. Cambie la salida de monitorización a AUX. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [MONITOR SEL] para seleccionar AUX (el indicador del botón parpadeará en verde). Ahora, la señal del bus AUX se enviará desde los jacks MON/AUX.
- 5. Ajuste la panoramización de los canales 3 y 4. Compruebe que el indicador de modo CHANNEL esté iluminado. A continuación pulse el botón [SELECT] del canal 3, y seguidamente pulse el botón CHANNEL PARAMETER [PAN] para acceder a la página de ajustes de panoramización. Aquí deberá ajustar la panoramización del canal 3 a (L63), y la del canal 4 a (R63).
- 6. Ahora podrá aplicar los efectos. Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.
- 7. Defina los ajustes para que los canales 3 y 4, y los canales 5/6, se envíen al bus REC CD. (página 32)
- 8. Ajuste el status de pista de las pistas 7/8 a REC, reproduzca la canción, y ajuste los efectos. Cuando termine de definir todos los ajustes, podrá empezar a grabar. (página 56)

El nivel de la señal que se envía a la unidad de efectos externa puede ajustarse con el nivel AUX de los canales 1 y 2. El nivel de la señal procedente de la unidad de efectos externa puede ajustarse mediante los deslizadores de los canales 3 y 4.

No obstante, este balance dependerá del efecto que utilice, por lo que debería ajustar el nivel del volumen en la unidad de efectos externa, y dejar el VS-840EX fijo a un nivel de volumen apropiado.

Lista de algoritmos

Esta sección contiene las explicaciones de cada algoritmo. En la "Lista de Patches Predefinidos", compruebe el algoritmo que utiliza el Patch con el que ha empezado y consulte esta sección para una explicación del algoritmo. Para más detalles sobre la función de cada parámetro, consulte la sección "Funciones de cada parámetro" (página 157).

* Si el parámetro del conmutador de pie está ajustado a "Effect," los parámetros marcados por "(*)" pueden controlarse utilizando el conmutador de pie.

1. Reverberación 1



Reverberación con función de compuerta. Además de producir una reverberación convencional, también puede utilizarse como una reverberación de compuerta.

EQ

100

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]
Reverberació	ón		
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]
Compuert	a		
Gate On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Hold Time	1	100	
Release Time	1	100	

2. Reverberación 2



Simulación de una reverberación de una habitación o un pasillo.

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]

Reverberación			
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. Retardo Tap

[Single]

[3 Tap]



Puede seleccionar dos tipos de retardo (single o 3 taps). Se puede especificar el ajuste del tiempo de retardo para sincronizarlo con el tempo de la canción que se está reproduciendo.

	[3Tap]		
On	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 [%]
2800 [ms]:(Normal)	Feedback	0	100
300 :(Tempo)	Level C	0	100
4.0 :(Tempo)	Level L	0	100
100	Level R	0	100
120	Effect Level	0	120
100	Direct Level	0	100
0	High Damp	-50	0
12.5k, Flat [Hz]	Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat [Hz]
On	Smooth	Off	On
	On 2800 [ms]:(Normal) 300 :(Tempo) 4.0 :(Tempo) 100 120 100 0 12.5k, Flat [Hz] On	[3Tap]OnDelay Time C Tempo DlyInterval C Delay Time L Delay Time R2800 [ms]:(Normal)Feedback300:(Tempo)4.0:(Tempo)100Level C120Effect Level100Direct Level0High Damp12.5k, Flat[Hz]OnSmooth	Image: Second systemImage: Second systemOnDelay Time C1Tempo50DlyInterval C1/4Delay Time L1Delay Time R1Delay Time R12800 [ms]:(Normal)Feedback0300:(Tempo)Level C04.0:(Tempo)Level L0100Level R0120Effect Level0100Direct Level00High Damp-5012.5k, Flat[Hz]Hi Cut Filter500OnSmoothOff

4. Chorus de Retardo Estéreo



Este algoritmo conecta en serie un retardo estéreo y un chorus estéreo con lo que puede añadir profundidad y espacio al sonido al mismo tiempo que conserva la posición estéreo de la señal de entrada.

Retardo Esté	reo			EQ			
Effect On/Off (*)	Off	On		Effect On/Off	Off	On	
Delay Time Lch	1	1400	[ms]	Low Gain	-12	+12	[dB]
Delay Time Rch	1	1400	[ms]	Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Feedback Lch	0	100		Mid Gain	-12	+12	[dB]
Feedback Rch	0	100		Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Effect Level	0	120		Mid Q	0.5	16	
Direct Level	0	100		High Gain	-12	+12	[dB]
High Damp	-50	0	[dB]	High Freq	500	18k	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]	Level	-12	+12	[dB]
Smooth	Off	On					
Chorus Estér	eo						
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]				

5. Retardo Desafinador Estéreo



Esto aplica un retardo a un sonido desafinado y le permita añadir feedback. Esto puede utilizarse para producir un efecto de desafinación especial en el que la afinación continúa cambiando. Por supuesto, también se puede usar como un desafinador estéreo convencional.

Desafinador

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Fast, Mediu	m, 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	
FO			
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]
MidQ	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 colocación espacial de cada uno de los canales de entrada. Si usa este algoritmo, no deje que el sonido directo sea el sonido de salida (output). Si utiliza el Buss de Efectos: debería ajustar la Panoramización del Efecto para el canal en "L63" para tener como entrada el INPUT A; ajustelo en "R63" para utilizar el 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. Panoramizador



El RSS (Panoramizador) puede hacer que parezca que el sonido se revuelve alrededor de la persona que escucha.

RSS(Panoramizador)			
Effect On/Off	Off	On	
Speed	0	100	
Direction (*)	CW	CCW	

8. Retardo RSS



Este algoritmo es un retardo con tres sonidos de retardo independientes. Se conecta el RSS en cada salida (output), izquierda y derecha y se sitúa el sonido del canal izquierdo 90 grados a la izquierda, y el sonido de la derecha se sitúa 90 grados a la derecha. Se puede aplicar el feedback en la salida del retardo del centro.

Retardo

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 el RSS conectado a la salida. El sonido del canal izquierdo se sitúa 90 grados a la izquierda y el sonido del canal derecho se sitúa 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



Este es un multi-efecto diseñado para guitarra. Permite producir una gran variedad de sonidos, incluidas simulaciones de las distorsiones creadas por un preamplificador e incluso una simulación acústica. Se puede usar el desafinador para simular los sonidos de guitarras de doce cuerdas.

Hi Cut Filter

* En caso de ("Phaser" y "Desafinador"), la salida (output) será monoaural.

Compresor

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp, Limiter	
Sustain	0	100
Attack	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

Limitador

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp, Limiter	
Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

Preamplificador

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		

Simulador Acústico

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC	Sim
Тор	0	100
Body	0	100
Level	0	100

Ecualizador de 4 Bandas

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 Eq, Wah Effect Type WAH Type T[UP], T[DOWN], A[UP], A[DOWN] [T-WAH] 0 100 Sens 100 Frequency 0 100 (default 50) Peak 0 100 Level 0 [A-WAH] 0 100 Frequency Rate 0 100 100 Depth 0 Peak 0 100 (default 50) 0 100 Level Simulador de Altavoz Effect On/Off Off On Small, Middle, JC-120, TWIN, twin, MATCH, match, VOXY, voxy, BG STK, bg stk, MS STK, ms stk, METAL Sp Type Mic Setting Center, 1 10 [cm] Mic Level 100 0 Direct Level 100 0 Supresor de Ruido 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 100 0 Chorus Effect On/Off Off On Effect Type Flanger, Chorus, Phaser, PS Mono, Stereo Mode Rate 0 100 100 Depth 0 Effect Level 0 100 Pre Delay 0.0 50.0 [ms] Lo Cut Filter Flat, 55 800 [Hz]

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	

Desafinador

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS		
Mode	Fast, Mediu	m, Slow, Inv1, Inv2	
Pitch	-24	+24	
Fine	-50	+50	
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	

Reta	rdo
κσια	I GO

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



Este es un multi-efecto diseñado para guitarra. Sirve para crear sonidos de guitarra básicos.

Preamplificador

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Туре	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	

Simulador Acústico

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Тор	0	100
Body	0	100
Level	0	100

Simulador de AltaVoz

Off	On
Small, Middle, JC MATCH, match, V	C-120, TWIN, twin, OXY, voxy, BG STK,
bg stk, MS STK, ms	stk, METAL
Center, 1	10 [cm]
0	100
0	100
	Off Small, Middle, JC MATCH, match, Vo bg stk, MS STK, ms Center, 1 0 0

Supresor de Ruido					
Effect On/Off	Off	On			
Threshold	0	100			
Release	0	100			
Retardo					
Effect On/Off (*)	Off	On			
Delay Time	1	2000	[ms]		
Feedback	0	100			
Effect Level	0	120			
Direct Level	0	100			
Reverberaciór	า				

Effect On/Off	Off	On	
Туре	Room1, Room2, Ha	all1, Hall2, Plat	te
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



Enhancer

Este es un multi-efecto diseñado para la voz. También se pueden crear efectos con el desafinador.

Compresor

Type Comp, Limiter Sens 0 100 Threshold 0 100 Frequency 1k 10k Ratio 1.5:1 100:1 Mix Level 0 100 Attack 0 100 Low Mix Level 0 100 Release 0 100 Level 0 100 Tone -50 +50	
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	
Ratio 1.5:1 100:1 Mix Level 0 100 Attack 0 100 Low Mix Level 0 100 Release 0 100 Level 0 100 Tone -50 +50 Level 0 100 Supresor de Ruido Effect On/Off Off On On	
Attack 0 100 Low Mix Level 0 100 Release 0 100 Level 0 100 Tone -50 +50 Level 0 100 Supresor de Ruido Effect On/Off Off On	
Release 0 100 Level 0 100 Tone -50 +50	
Tone -50 +50 Level 0 100 Supresor de Ruido Effect On/Off Off	
Level 0 100 Supresor de Ruido Effect On/Off Off On	
Effect On/Off Off On	
Limitador Threshold 0 100	
Effect On/Off Off On Release 0 100	
Type Comp, Limiter	
Threshold 0 100 Desafinador	
Release 0 100 Effect On / Off On	
Tone -50 +50 Mode Fast Medium Slow Inv1. Inv	>
Level 0 100 Pitch -24 +24	-
Fine -50 +50	
De-esser D:E Balance 100:0 0:100	
Effect On/Off On Level 0 100	
Sens 0 100	
Frequency 1k 10k [Hz] Retardo	
Effect On / Off On	
Ecualizador de 4 Bandas Delay Time 1 1400	[ms]
Effect On/Off Off On Feedback 0 100	[]
Low Gain -20 +20 [dB] Effect Level 0 120	
Low-Mid Gain -20 +20 [dB] Direct Level 0 100	
Low-Mid Freq 100 10k [Hz]	
Low-Mid Q 0.5 16 Chorus	
High-Mid Gain -20 $+20$ [dB] Effect On/Off Off On	
High-Mid Freq 100 10k [Hz] Mode Mono, Stereo	
High-Mid Q 0.5 16 Rate 0 100	
High Gain -20 +20 [dB] Depth 0 100	
Level -20 $+20$ [dB] Effect Level 0 100	
Pre Delay 0.0 50.0	[ms]
Lo Cut Filter Flat, 55 800	[Hz]
Hi Cut Filter 500 12.5k, Fla	[H-]

13. Vocal Multi 2



Supresor de Ruido

Este es un multi-efecto diseñado para la voz. Proporciona los efectos básicos necesarios para la voz.

Compresor

Off	On		Effect On/Off	Off	On	
Comp, Limiter			Threshold	0	100	
0	100		Release	0	100	
1.5:1	100:1					
0	100		Potardo			
0	100			00	0	
-50	+50		Effect On/Off (*)	Off	On	г 1
0	100		Delay Time	1	2000	[ms]
			Feedback	0	100	
			Effect Level	0	120	
011	0		Direct Level	0	100	
Off	On					
Comp, Limiter	100		Chorus			
0	100		Effect On/Off	Off	On	
0	100		Mode	Mono, Stereo		
-50	+50		Rate	0	100	
0	100		Depth	0	100	
			Effect Level	0	100	
			Pre Delav	0.0	50.0	[ms]
Off	On		Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
0	100		Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
1k	10k	[Hz]				
		. ,	Reverberación			
			Effect On/Off	Off	On	
Off	On		Type	Room1, Room2, H	Iall1, Hall2, Pla	ite
0	100		Reverb Time	0.1	10	[s]
0	100	[11_]	D:E Balance	100:0	0:100	r-1
1K	10K	[HZ]	Level	0	100	
0	100		Pre Delav	0	200	[ms]
0	100		D	0	10	[]
0	100		Density	0	10	
0	100		Density Lo Cut Filter	0 Flat. 55	800	[Hz]
	Off Comp, Limiter 0 1.5:1 0 0 -50 0 Off Comp, Limiter 0 0 -50 0 Off 0 1k Off 0 1k 0 0	$\begin{array}{cccc} {\rm Off} & {\rm On} & \\ {\rm Comp, Limiter} & \\ 0 & 100 \\ 1.5:1 & 100:1 \\ 0 & 100 \\ 0 & 100 \\ -50 & +50 \\ 0 & 100 \\ \end{array}$	$\begin{array}{cccc} {\rm Off} & {\rm On} & & \\ {\rm Comp, Limiter} & & \\ 0 & 100 & \\ 1.5:1 & 100:1 & \\ 0 & 100 & \\ 0 & 100 & \\ -50 & +50 & \\ 0 & 100 & \\ \end{array}$	Off Comp, LimiterOnEffect On/Off Threshold Release0100Release1.5:1100:1 $Retardo$ 0100Retardo0100Effect On/Off (*)-50+50Delay Time Feedback0100Ffect Level Direct LevelOffOn $Chorus$ 0100Effect On/Off 0100Ffect On/Off 0100Ffect On/Off 0100Effect On/Off 0100Effect On/Off 0100Effect On/Off 0100Rate Depth0100Rate Depth0100Hi Cut Filter1k10k[Hz]OffOn Cut Filter1k10k[Hz]0100Reverberación Reverb Time1k10k[Hz]0100Pre Delay0100Pre Delay0100Pre Delay0100Pre Delay0100Pre Delay	Off On Effect On/Off Off Comp, Limiter 100 Release 0 0 100 Release 0 1.5:1 100:1 0 100 Retardo 0 0 100 Retardo 0 0 100 Retardo 0 -50 +50 Effect On/Off (*) Off 0 100 Retardo 0 0 100 Effect On/Off (*) Off 0 100 Effect On/Off Off 0 100 Effect Level 0 0 100 Pre Delay 0.0 0 100 Pre Delay 0.0 1k 10k [Hz] Effect On/Off Off 0 100 Pre Delay 0.1 </td <td>Off On Effect On/Off Off On Comp, Limiter 100 Threshold 0 100 0 100 Release 0 100 1.5.1 100:1 Release 0 100 0 100 Retardo 0 100 -50 +50 Delay Time 1 2000 0 100 Feedback 0 100 0 100 Effect Con/Off (*) Off On 0 100 Effect Level 0 100 0 100 Effect On/Off Off On 0 100 Effect Level 0 100 0 100 Depth 0 100 Pre Delay 0.0</td>	Off On Effect On/Off Off On Comp, Limiter 100 Threshold 0 100 0 100 Release 0 100 1.5.1 100:1 Release 0 100 0 100 Retardo 0 100 -50 +50 Delay Time 1 2000 0 100 Feedback 0 100 0 100 Effect Con/Off (*) Off On 0 100 Effect Level 0 100 0 100 Effect On/Off Off On 0 100 Effect Level 0 100 0 100 Depth 0 100 Pre Delay 0.0

14. Multi Teclado



[dB] [dB] [Hz}

[dB] [Hz] [dB] [dB]

Este es un multi-efecto diseñado para teclados.

* El sonido que haya pasado por el desafinador saldrá en monoaural.

Modulador en Anillo

Effect On/Off Off	On	
Frequency	0	100
Effect Level	0	100
Direct Level	0	100
Ecualizador de	4 Bandas	
Effect On/Off	Off	On
Low Gain	-20	+20
Low-Mid Gain	-20	+20
Low-Mid Freq	100	10k
Low-Mid Q	0.5	16
High-Mid Gain	-20	+20
High-Mid Freq	100	10k
High-Mid Q	0.5	16
High Gain	-20	+20
Level	-20	+20
Supresor de So	onido	
Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100
Desafinador		
Effect On / Off	Off	On
Mode	Fast, Medium, Slov	N
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100
Flanger		
Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Elanger Phaser	on
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	
Retardo			
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/Panoramización

Effect On/Off	Off	On
Mode	Tre 🔨, Tre 🗋, P	an 🔨, Pan 🗋
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

15. Rotary



Simulación de un altavoz rotativo que gira el altavoz para producir una modulación característica. También se simula la distorsión (Overdrive) producida por el amplificador de válvulas de vacío del altavoz rotativo.

* No se puede utilizar el Overdrive por si sólo.

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, OnM	ic	
Horn Depth	0	100	
Rotor Depth	0	100	
Horn Tremolo	0	100	
Rotor Tremolo	0	100	
Diffusion	0	100	
Effect Level	0	100	

Supresor de	e Ruido	
Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

16. Phaser Estéreo



Un phaser estéreo de entrada/salida (input/output).

Phaser Estéreo

Phaser Estér	eo			EQ			
Effect On/Off (*)	Off	On		Effect On/Off	Off	On	
Туре	4	12	[stage]	Low Gain	-12	+12	[dB]
Rate	0	100	0	Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Depth	0	100		Mid Gain	-12	+12	[dB]
Manual	0	100		Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Resonance	-100	+100		Mid Q	0.5	16	
Separation	0	100		High Gain	-12	+12	[dB]
Step	Off, 1	100		High Freq	500	18k	[Hz]
-				Level	-12	+12	[dB]

17. Flanger Estéreo



Un flanger estéreo de entrada/salida.

Flanger Estéreo			EQ			
Effect On/Off (*)	Off	On	Effect On/Off	Off	On	
Rate	0	100	Low Gain	-12	+12	[dB]
Depth	0	100	Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Manual	0	100	Mid Gain	-12	+12	[dB]
Resonance	0	100	Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Separation	0	100	Mid Q	0.5	16	
Gate	Off, 1	100	High Gain	-12	+12	[dB]
Direct Switch	Off	On	High Freq	500	18k	[Hz]
			Level	-12	+12	[dB]
18. Panoramización Tremolo



Esto añade un efecto tremolo o de auto-panoramización.

Tremolo/Panoramización

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Tre 🔨, Tre 🛚], Pan ∕, Pan]
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

19. Multi-Estéreo



Este algoritmo conecta cuatro tipos de efectos, todos ellos en estéreo.

Compresor

Effect On/Off	Off	On
Detector in	L, R, Link	
Туре	Comp, Limite	r
Threshold	0	100
Ratio	1.5:1	100:1
Attack	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100
Limitador		
Effect On/Off	Off	On
Detector in	L, R, Link	
Туре	Comp, Limite	r
Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100
Supresor de	Ruido	
Effect On / Off	Off	On

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	
Ecualizador	de 4 Band	las	
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. Caja Lo-Fi

[Radio, Reproductor]



Esto le permite simular sonidos que parece que suenen en una radio AM, los sonidos de los viejos discos sonando en un antiguo gramófono e incluso deformaciones extremas del sonido producido por un procesador lo-fi.

Radio, Reproductor

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Radio, Player, LO-I	I
Tuning	0	100 :Radio
Wow Flutter	0	100 :Player
Noise	0	100
Filter	0	100
Sound	0	100

Procesador Lo-Fi

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Radio, Player, LO-F	T	
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]

Supresor de Ruido

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

21. Vocoder



El vocoder crea efectos de "instrumentos parlantes". Si utiliza el vocoder, conecte un sonido instrumental en el canal L y un sonido de voz en el canal R. El sonido de instrumento se divide en diez bandas de frecuencia y se procesa según las características de frecuencia del sonido de la voz.

Vocoder				Chorus			
Effect On/Off (*)	Off	On		Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100		Mode	Mono, Stereo		
Character 1	0	100		Rate	0	100	
Character 2	0	100		Depth	0	100	
Character 3	0	100		Effect Level	0	100	
Character 4	0	100		Direct On/Off	Off	On	
Character 5	0	100		Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Character 6	0	100		Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Character 7	0	100		Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
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					

22. Chorus de Espacio

Input L	Output L
Espacio Chorus	
Input R	Output R

Este efecto de chorus simula el sonido del conocido SDD-320 Dimension D de Roland.

Chorus de Espacio

Effect On/Off (*)	Off	On
Input	Mono, Ster	eo
MODE	1, 2, 3, 4, 1+	-4, 2+4, 3+4
Effect Level	0	100
Direct On/Off	Off	On

23. Reverberación + Reverberación



Esto le permite utilizar simultáneamente dos tipos de reverberación en los canales L/R.

Reverberación cL:Room, Hall Reverberación cR:Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

cL: 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]

cR: Reverberación

Off	On	
Room1, Room2, Ha	all1, Hall2, Plat	e
0.1	10	[s]
100:0	0:100	
0	100	
0	200	[ms]
0	10	
Flat, 55	800	[Hz]
500	12.5k, Flat	[Hz]
	Off Room1, Room2, Ha 0.1 100:0 0 0 5 Flat, 55 500	Off On Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plat 0.1 10 100:0 0:100 0 100 0 200 0 10 Flat, 55 800 500 12.5k, Flat

24. Retardo + Reverberación



Esto le permite utilizar simultáneamente un retardo independiente y una reverberación en los canales L/R.

Retardo cL: Single, 3Tap Reverberación cR:Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

cL: Retardo				
Effect On/Off (*)	Off	On		
Mode	Normal, Tempo			
Туре	Single, 3Tap			
<single></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		
cR: Reverberaci	ón			

Effect On/Off	Off	On	
Туре	Room1, Room2, H	lall1, Hall2, Pla	te
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 + Reverberación



Esto le permite utilizar simultáneamente un chorus independiente y una reverberación en los canales L/R.

Chorus cL

Reverberación cR:Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

cL: 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]

cR: Reverberación

Off	On	
Room1, Room2, Ha	ll1, Hall2, Plate	9
0.1	10	[s]
100:0	0:100	
0	100	
0	200	[ms]
0	10	
Flat, 55	800	[Hz]
500	12.5k, Flat	[Hz]
	Off Room1, Room2, Ha 0.1 100:0 0 0 5 10 5 500	Off On Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate 0.1 10 100:0 0:100 0 100 0 200 0 10 Flat, 55 800 500 12.5k, Flat

26. Retardo + Chorus



Esto le permite usar simultáneamente un retardo independiente y un chorus en los canales L/R.

Retardo cL: Single, 3Tap Chorus cR:

cL: Retardo

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Normal, Tempo	
Туре	Single, 3Tap	
<single></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

Off	On	
Mono, Stereo		
0	100	
0	100	
0	100	
Off	On	
0.0	50.0	[ms]
Flat, 55	800	[Hz]
500	12.5k, Flat	[Hz]
	Off Mono, Stereo 0 0 0 Off 0.0 Flat, 55 500	Off On Mono, Stereo 100 0 100 0 100 0 100 0 500 Flat, 55 800 500 12.5k, Flat

27. Bajo Multi 1



Multi-efecto para bajo.

Utilizando overdrive/distorsión o el efecto "Defretter" que simula el sonido único de un bajo sin traste. TAmbién permite diversos tonos para los diferentes propósitos..

* El sonido del efecto Phaser será monoaural.

Compresor				Effect On/Off	Off	On	
Effect On / Off	Off	On		Threshold	0	100	
Effect Type	Comp/Defretter	on		Release	0	100	
Sustain	0	100					
Attack	0	100		Flanger			
Enhance Freq	0	3		Effect On/Off	Off	On	
Enhance Level	0	100		Effect Type	Flanger, Chor	rus, Phaser	
LEVEL	0	100		Rate	0	100	
				Depth	0	100	
Defretter				Manual	0	100	
Effect On /Off	04	On		Resonance	0	100	
Effect Type	Oli Comp/Defrotter	Oli		Separation	0	100	
Sonoitivity	o Deficiter	100		-			
Attack	0	100		Chorus			
Dopth	0	100		Effect On/Off	Off	On	
Level	0	100		Effect Type	Flanger, Cho	rus. Phaser	
Level	0	100		Mode	Mono, Stereo	,	
Dictorción				Rate	0	100	
	011	0		Depth	0	100	
Effect On/Off	Uff	On IDC		Effect Level	0	100	
Туре	TURBO OD, BASS	OD, Hard DS	/	Pre Delav	0.0	50.0	[ms]
D :	FUZZ I, FUZZ 2	100		Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Drive	0	100		Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
Treble	-50	+50					[]
Bass	-50	+50		Phaser			
AMP SIM	OFF	On		Effect On / Off	Off	On	
Effect Level	0	100		Effect Type	Elangor Cho	rue Phasor	
Direct Level	0	100		Rato	n nanger, Cho	100	
				Dopth	0	100	
Ecualizador de	4 Bandas			Manual	0	100	
Effect On/Off	Off	On		Rosonanco	100	100 ±100	
Effect Type	4Band Eq, T Wah			Resonance	-100	+100	
Low Gain	-20	+20	[dB]	Dotordo			
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]		0.0	2	
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]	Effect On/Off (*)	Off	On	· · ·
Low-Mid Q	0.5	16		Delay Time	1	1400	[ms]
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]	Feedback	U	100	
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]	Effect Level	U	120	
High-Mid Q	0.5	16		Direct Level	0	100	
High Gain	-20	+20	[dB]				
Level	-20	+20	[dB]				

T-Wah

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	4Band Eq, T-W	/ah
Sens	0	100
Start	Down	Up
Stop	0	100
Resonance	0	100
Effect Level	0	100
Direct Level	0	100

Supresor de Ruido

28. Bajo Multi 2



Multi-efecto para un bajo. Adecuado para crear un sonido estándar de bajo.

Compresor

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp/Defretter	
Sustain	0	100
Attack	0	100
Enhance Freq	0	3
Enhance Level	0	100
LEVEL		
Defretter		
Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp/Defretter	
Sensitivity	0	100
Attack	0	100
Depth	0	100
Level	0	100
Distorsión		
Effect On/Off	Off	On

Effect off, off	011	011
Туре	TURBO OD, BASS	OD, Hard DS,
	FUZZ 1, FUZZ 2	
Drive	0	100
Treble	-50	+50
Bass	-50	+50
AMP SIM	OFF	On
Effect Level	0	100
Direct Level	0	100

Supresor de	Ruido		
Effect On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Release	0	100	
Retardo			
Effect On/Off	Off	On	
Delay Time	1	2000	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
Reverberacio	ón		
Effect On/Off (*)	Off	On	
Type	Room1, Room	n2, Hall1, Hall2, Pla	nte
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]

29. Simulador de Micrófono



Esto modifica el sonido que se ha grabado con un micrófono dinámico convencional, un micrófono de solapa o por línea directa, y lo convierte en un sonido que parece grabado con un micrófono condensador o con un micrófono especial de estudio. El simulador de micrófono puede añadir efectos de proximidad o distancia.

Convertidor de micrófono

Effect On/Off (*)	Off	On		Effect On/Off	Off, On		
Input	DR-20, Sml.Dy	, Hed.Dy, Min.	Cn, Flat	Prox.Fx	-12	+12	
Output	Sml.Dy, Voc.E	y, Lrg.Dy, Sml.	Cn,	Time	0	3000	[cm]
*	Lrg.Cn, Vnt.C	n, Flat					
Phase	Nor, Inv			Limitador			
				Effect On/Off	Off	On	
Filtro de Cor	te de Bajo			Thres	-60	0	[dB]
Effect On/Off	Off, On			Attack	0	100	
Frequency	Thru, 20	2000	[Hz]	Release	0	100	

Distancia

Detect HPF

Level

Thru, 20

-60

2000

24

[Hz]

[dB]

30. Simulador Acústico



Esto simula el sonido de una guitarra acústica. Le permite utilizar una guitarra eléctrica para producir sonidos parecidos a los de una guitarra acústica.

Compresor			Retardo			
Effect On/Off	Off	On	Effect On/Off (*)	Off	On	
Effect Type	Comp, Limiter	1	Delay Time	1	2000	[ms]
Sustain	0	100	Feedback	0	100	
Attack	0	100	Effect Level	0	120	
Tone	-50	+50	Direct Level	0	100	
Level	0	100				
Limitador			Chorus			
Effort On / Off	Off	On	Effect On/Off	Off	On	
Effect Turne	Comp Limitor		Mode	Mono, Stereo		
Threshold		100	Rate	0	100	
Poloso	0	100	Depth	0	100	
Topo	50	100	Effect Level	0	100	
Lovel	-30	+30	Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Level	0	100	Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Simulador A	cústico		Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]
Effect On/Off	Off	On				
Тор	0	100	Reverberació	ón		
Body	0	100	Effect On/Off	Off	On	
Level	0	100	Type	Room1, Roon	n2, Hall1, Hall2, Pla	ate
			Reverb Time	0.1	10	[s]
Supresor de	Ruido		D:E Balance	100:0	0:100	. ,
Effect On/Off	Off	On	Level	0	100	
Threshold	0	100	Pre Delay	0	200	[ms]
Release	0	100	Density	0	10	
	-		Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
			Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

31. Simulador de Bajo



Simula el sonido de un bajo. Obtiene el sonido de un bajo mientras toca una guitarra eléctrica.. Evite tocar acordes cuando utilice el Simulador de Bajo.

Compresor

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp, Limiter	
Sustain	0	100
Attack	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100
Limitador		
Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp, Limiter	
Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

Simulador de Bajo				
Effect On/Off (*)	Off	On		
Character	Loose, Tight			
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
Supresor de Ru Effect On/Off Threshold Release	ido Off 0	On 100 100		

32. Ecualizador Gráfico de 10 Bandas



Ecualizador gráfico de 10 bandas totalmente estéreo.

Compresor			EQ Gráfico			
Effect On/Off	Off	On	Effect On/Off (*)	Off	On	
Detector in	L, R, Link		Input Gain	-12	+12	[dB]
Effect Type	Comp, Limiter		Level	-12	+12	[dB]
Threshold	0	100	31.2	-12	+12	[dB]
Ratio	1.5:1	100:1	62.5	-12	+12	[dB]
Attack	0	100	125	-12	+12	[dB]
Release	0	100	250	-12	+12	[dB]
Tone	-50	+50	500	-12	+12	[dB]
Level	0	100	1.0K	-12	+12	[dB]
			2.0K	-12	+12	[dB]
Limitadar			4.0K	-12	+12	[dB]
Limitador			8.0K	-12	+12	[dB]
Effect On/Off	Off	On	16K	-12	+12	[dB]
Detector in	L, R, Link		IOR	12	112	[ub]
Effect Type	Comp, Limiter					
Threshold	0	100				
Release	0	100				
Tone	-50	+50				
Level	0	100				

Funciones de cada parámetro

Esta sección explica la función de cara parámetro de los efectos incluido en los algoritmos.

Acoustic Guitar Simulator

Simula el sonido de una guitarra acústica. Puede obtener el sonido de una guitarra acústica tocando una guitarra eléctrica.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto de simulador de guitarra acústica.

Effect Type

Selecciona el simulador de preamplificador o el de guitarra acústica.

PREAMP:

El efecto será el de preamplificador.

AC SIM:

El efecto será el de guitarra acústica.

Тор

Ajusta la interferencia de las cuerdas de la placa superior. Es decir, ajusta el sentido de ataque o los contenidos harmónicos.

Body

Ajusta la resonancia del sonido producido por el cuerpo. Es decir, ajusta la gordura y la suavidad del sonido característico de las guitarras acústicas.

Level

Ajusta el volumen del simulador de guitarra eléctrica.

Chorus

Sonido con un sutil desafinador que se añade al sonido directo y convierte el sonido de salida más grueso y mas amplio.

Effect On/Off

Activa/desactiva el efecto chorus.

Polarity

Este parámetro es para el Chorus Estéreo. Le deja elejir la diferencia entre la fase LFO para los canales izquierdo y derecho.

Synchro:

La fase izquierda y derecha serán la misma.

Inverse:

La fase izquierda y derecha serán opuestas.

Effect Type

Selecciona el efecto a utilizar de entre los siguientes.

Flanger:

El efecto funcionará como flanger.

Chorus:

El efecto funcionara como chorus.

Phaser:

El efecto funcionará como un phaser.

PS:

El efecto funcionará como un desafinador.

Mode

Selección para el modo chorus.

Mono:

Este efecto de chorus da salida al mismo sonido en los canales L y R.

Stereo:

Efecto de chorus estéreo que añade diversos sonidos de chorus en los canales L y R.

Rate

Ajusta la frecuencia del efecto Chorus.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto Chorus. Para utilizarlo en duplicación, ajuste el valor a "0."

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Pre Delay

Ajusta el tiempo necesario para que salga el sonido del efecto después de que haya salido el sonido directo. Ajustando un Pre Delay más largo, puede obtener un efecto en el que parece que está sonando más de un sonido al mismo tiempo (efecto de duplicación).

Low Cut Filter

El filtro corta bajos corta las frecuencias que estan por debajo de la frecuencia especificada. Con esto se ajusta la frecuencia en la que el filtro corta bajos empezará a funcionar. Si selecciona "Flat", el filtro corta bajos no tendrá efecto.

High Cut Filter

El filtro corta altos corta las frecuencias que estan por encima de la frecuencia especificada. Con esto se ajusta la frecuencia en la que el filtro corta altos empezará a funcionar. Si selecciona "Flat", el filtro corta altos no tendrá efecto.

Compressor/Limiter

El compresor es un efecto que atenúa los niveles altos de entrada y eleva los niveles suaves de entrada, pudiendo así igualar el volumen para crear sustain sin distorsión..

El limitador atenúa los niveles altos de entrada para prevenir la distorsión.

Effect On/Off

Este parámetro activa desactiva el efecto compresor/limitador.

Detector in

Este parámetro es para "19.Stereo Multi." Seleccione la fuente de entrada que controlará el compresor/limitador.

- L: La fuente de entrada del canal L controlará el compresor/limitador.
- **R:** La fuente de entrada del canal R controlará el compresor /limitador.
- Link: La fuente de entrada con el nivel alto controlará el compresor/limitador.

Effect Type

Seleccinoa el Compresor o el Limitador.

COMP:

El efecto funcionará como compresor.

LIMIT:

El efecto funcionará como limitador.

Enhance Freq (Enhance Frequency)

Estos son los parámetros para "27. Bass Multi 1" y "28. Bass Multi 2." Esto ajusta la banda de la frecuencia donde desea aplicar el efecto de Enhancer. Si aumenta el valor el destino será una banda de frecuencia más elevada.

Enhance Level

Estos son los parámetros para "27. Bass Multi 1" y "28. Bass Multi 2." Esto ajusta la intensidad del efecto Enhance. Aumentar el valor se traduce en un mayor énfasis del efecto Enhance.

<Con "Compressor" seleccionado>

Sustain

Ajusta el intervalo (tiempo) en el que se elevan las señales de los niveles bajos. Con valores largos se obtiene un sustain más largo.

Threshold

Ajusta el nivel en el que el efecto será aparente.

Ratio

Selecciona el alcance en el que se comprimirá la señal (relación de compresión) mientras el limitador está trabajando.

Attack

Ajusta la fuerza del ataque. Los grandes valores dan un ataque agudo que produce un sonido más claro y definido.

Tone

Ajusta el tono.

Level

Ajusta el volumen.

<Si "Limiter" está seleccionado>

Attack (Attack Time)

Este es el parámetro para "29. Mic Simulator." Ajusta el tiempo desde cuando el nivel de entrada excede el nivel de threshold hasta cuando el efecto se inicia.

Detect HPF Freq (Frequency)

Este es el parámetro para "29. Mic Simulator." Ajusta la frecuencia de corte de la sección de detección de nivel. Con el ajuste Thru, trabajará como un limitador convencional.

Threshold

Ajusta la señal de entrada adecuada. Si la señal de entrada sobrepasa el nivel threshold, se aplica el limitador.

Release

Ajusta el tiempo desde que el nivel de la señal baja del nivel threshold hasta que se desactiva el limitador.

Tone

Ajusta el tono.

Level

Ajusta el volumen.

De-esser

Útil para reducir sonidos sibilantes de "S" producidos por la persona que canta.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto de-esser.

Sens

Ajusta la sensibilidad relativa al nivel de entrada qu controla cómo se aplica el efecto.

Frequency

Ajusta la frecuencia en la que se aplica el efecto deesser. El efecto será aparente en las frecuencias que esten por encima de la frecuencia ajustada aquí.

Delay

Este parámetro crea un efecto característico (como por ejemplo un sonido más grueso) mediante la aplicación de un sonido retardado al sonido directo. Mediante el Tempo Delay, puede ajustar el tiempo de retardo para sincronizarlo con el tempo de la canción.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto de retardo.

Mode

Especifica el modo de retardo.

Normal: Retardo con tiempo de retardo ajustable.

Tempo: Puede cambiar el tiempo de retardo en sincronización con el tempo de la canción.

Туре

Este parámetro selecciona el tipo de retardo.

Single: Este es un retardo simple.

3Tap: Retardo en el que se especifican el tiempo de retardo L y el tiempo de retardo R como un relación relativa al tiempo de retardo C.

Delay Time

Este parámetro ajusta el tiempo de retardo (es decir, el intervalo por el que se retarda el sonido).

Con "3Tap Delay," el tiempo de retardo para "Delay Time C" se sitúa en 100% y los tiempos de retardo de "Delay Time L" y "Delay Time R" se ajustan de acuerdo con esto.

Tempo

Este parámetro es para la función de tempo. Ajusta el tempo para la canción.

Interval

Este parámetro es para la función de tempo. Especifica el tiempo de retardo como un valor de nota y cada ritmo de la canción en el que se ha especificaco el tempo cuenta como una nota negra.

Feedback

Este parámetro ajusta la cantidad de feedback. Si varía la cantidad de feedback también varía 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 retardado.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido direcot.

High Damp

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguación para High Damp. No hay amortiguación de frecuencia alta si el ajuste está en "0."

High Cut Filter

El Filtro Corta Altos corta los contenidos de la frecuencia que estan más elevados que la frecuencia ajustada. Este parámetro ajusta la frecuencia donde empieza a trabajar el filtro corta altos. Si se ajusta a "Flat," el filtro corta altos no funciona.

Smooth

Si se activa esta opción, el cambio del tiempo de retardo será suave.

Enhancer

Añadiendo sonidos que están fuera de fase al sonido directo, este efecto aumenta la definición del sonido y lo sitúa en primer plano.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto enhancer.

Detector in

Selecciona la fuente de entrada que controlará el enhancer.

- L: La fuente de entrada del canal L controlará el enhancer.
- **R:** La fuente de entrada del canal R controlará el enhancer.
- Link: La fuente de entrada con el nivel alto controlará el enhancer.

Sens

Ajusta el modo en que se aplicará enhancer de forma relativa a las señales de entrada.

Frequency

Ajusta la frecuencia en la que el efecto enhancer empezará a trabajar. El efecto se hará aparente en las frecuencias que esten por encima de la frecuencia aquí ajustada.

Mix Level

Ajusta la cantidad de sonido desafinado del intervalo ajustado por "Frequency" y que se mezclará con la entrada.

Low Mix Level

Ajusta la cantidad de sonido desafinado de intervalo bajo que se mezclará con la entrada.

Level

Ajusta el volumen del sonido enhance.

Equalizer

Ecualizador de 3 bandas o de 4 bandas.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto 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 aumento o corte)para el ecualizador de bajo.

Low Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de bajo.

Low-Mid Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de aumento o corte) para el ecualizador de gama media-baja.

Low-Mid Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media-baja.

Low-Mid Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro de Frecuencia Baja-Media. Un valor grande equivale a una gama estrecha de cambio.

Middle Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de aumento o corte) para el ecualizador de gama media.

Middle Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media.

Middle Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro de Frecuencia Media. Un valor grande equivale a una gama estrecha de cambio.

High-Mid Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de aumento o corte) para el ecualizador de gama media-alta.

High-Mid Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama media-alta.

High-Mid Q

Este parámetro ajusta la gama de cambio en el gain para la frecuencia ajustada por el parámetro de Frecuencia Media-Alta. Un valor grande equivale a una gama estrecha de cambio.

High Gain

Este parámetro ajusta el gain (cantidad de aumento o corte) para el ecualizador de tiple.

High Frequency

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de tiple.

Level

Este parámetro ajusta el volumen posterior a la fase del ecualizador.

Flanger

El efecto flanger proporciona al sonido el efecto de un avión dando vueltas.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto flanger.

Effect Type

Esta opción selecciona el efecto a utilizar entre los siguientes.

Flanger: El efecto funcionará como un flanger.

- Chorus: El efecto funcionará como 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 en la que se aplica el efecto..

Resonance

Determina la cantidad de resonancia (feedback). Aumentar el valor incrementa el efecto y crea un sonido más inusual.

Separation

Ajusta la difusión. La difusión aumenta si el valor aumenta.

Gate

Puede utilizarse de forma efectiva para cortar cíclicamente la salida del flanger. Si se aumenta el valor se reduce el intervalo. Si está en posición "Off", no tendrá ningún efecto.

Direct On/Off

Activa/desactiva el sonido directo (output/no output).

Lo-Fi Box

Ajusta el volumen del efecto de sonido.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto lo-fi box.

Mode

Selecciona el modo lo-fi box.

Radio:

El sonido parecerá el de una radio AM. Ajustando "Tuning," puede simular los sonidos que aparecen cuando se sintoniza la frecuencia de una radio.

Player:

El sonido parecerá el de un gramofono. También se simulan los sonidos producidos por las rayadas y el polvo en el disco.

LO-FI:

Esto le permite crear un sonido "lo-fi" bajando la frecuencia de muestreo o disminuyendo el número de bits. Los filtros de modificación en tiempo real conectados en serie le permiten remodelar el sonido libremente.

<Si selecciona "Radio" o "Player">

Tuning

Es un parámetro para "Radio." Simula los sonidos que aparecen al sintonizar una frecuencia en una radio AM.

Wow Flutter

Es un parámetro para "Player." Simula el bajón y la aceleración que aparecen cuando la velocidad del giradiscos no es constante.

Noise

Simula el ruido.

Filter

Ajusta el filtro.

Sound

Ajusta el tono.

<Si selecciona "Lo-Fi Processor">

Pre Filter

Este filtro reduce la distorsión digital. Si lo desactiva, puede crear un sonido extremadamente lo-fi que incluye aliasing.

Sample Rate

Modifica la frecuencia de muestreo. Si está desactivado, la frecuencia de muestreo será la misma que la frecuencia de muestreo de la canción actual.

Bit

Modifica el número de datos de bits. Si está desactivado, no se cambiará el número de datos de bits.

Si se selecciona un número muy bajo de bits, pueden producirse ruidos, incluso cuando no hay sonido, dependiendo de la fuente de entrada. En estos casos, suba el threshold del supresor de ruido.

Post Filter

Este filtro reduce la distorsión digital producida por el lo-fi. Si lo desactiva, puede crear un sonido extremadamente lo-fi.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido lo-fi.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo.

Realtime Modify Filter

Selecciona el tipo de filtro.

Off:

No se utilizará el filtro de modificación en tiempo real.

LPF:

Funcionará el filtro pasa bajos.

BPF:

Funcionará el filtro pasa bandas.

HPF:

Funcionará el filtro pasa altos.

Cut Off

Ajusta la frecuencia de corte.

Resonance

Ajusta la resonancia.

Gain

Ajusta el nivel de volumen del sonido que ha pasado por el filtro de modificación en tiempo real.

Noise Suppressor

Este efecto reduce el ruido y los zumbidos. Puesto que suprime el ruido en sincronización con la envoltura del sonido (modo en que el sonido cae a veces), afecta muy poco el sonido de guitarra y daña el carácter natural del sonido.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el supresor de ruido.

Detector in

Este parámetro es para "19.Stereo Multi." Selecciona la fuente de entrada que controlará el supresor de sonido.

- L: Será controlado por la fuente de entrada del canal L.
- **R:** Será controlado por la fuente de entrada del canal R.
- Link: Será controlado por la fuente de entrada con el nivel más elevado.

Threshold

Ajuste este parámetro adecuadamente para el volumen del ruido. Si el nivel de ruido es alto, se recomienda un ajuste más alto. Si el nivel de ruido es bajo, se recomienda un ajuste más bajo. Ajuste este valor hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.

* Un ajuste alto en el parámetro Threshold puede provocar que no haya sonido cuando toque con el volumen de sus instrumentos bajado.

Release

Ajusta el tiempo desde que empieza a funcionar el supresor hasta que el volumen alcanza "0."

Overdrive

Es posible simular la distorsión producida por un amplificador de válvulas de vacío de un altavoz rotativo (Overdrive).

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto overdrive.

Gain

Ajusta el nivel de entrada para Overdrive. Valores grandes producen una gran distorsión.

* Si se ajusta a "0," no hay salida para ningún sonido.

Drive

This parameter adjusts the amount of distortion.

Level

This parameter adjusts the output level for Overdrive.

Phaser

Añadiendo al sonido porciones variadas de fase, el efecto de phaser proporciona al sonido un carácter de agua y remolinos.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto phaser.

Effect Type

Selecciona el efecto que se utilizará 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.

Туре

Este parámetro es para "16.Stereo Phaser." Selecciona el número de etapas que utilizará el efecto phaser.

4stage:

Es un efecto de fase cuatro. Se obtiene un efecto de phaser ligero.

6state:

Efecto de fase seis.

8stege:

Efecto de fase ocho. Es el efecto de phaser más conocido.

10state:

Efecto de fase diez.

12stage:

Efecto de fase doce. Se obtiene un efecto de fase profundo.

Rate

Ajusta la relación del efecto Phaser.

Depth

Determina la profundidad del efecto Phaser.

Manual

Ajusta la frecuencia del centro del efecto phaser.

Resonance

Determina la cantidad de resonancia (feedback). Si se aumenta el valor aumenta el efecto y se crea un sonido más inusual. Si se ajusta un valor mínimo se crea una resonancia con una fase invertida.

Separation

Ajusta la difusión. La difusión aumenta si el valor aumenta.

Step

Se usa para cambiar el sonido de una forma escalonada. Aumentar el valor hará el cambio más sutil. Si está en posición "Off," no tendrá efecto.

Pitch Shifter

Este efecto cambia la afinación del sonido original (arriba o abajo) entre un intervalo de dos octavos.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el desafinador.

Effect Type

Selecciona el efecto que se utilizará 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

Este parámetro selecciona el modo del desafinador.

Fast, Medium, Slow:

Se puede entrar un acorde con un desafinador normal. La respuesta es más lenta en el orden de Rápido, Medio y Lento, pero la modulación disminuye en el mismo orden.

INV1:

Proporciona un sonido invertido. La respuesta es rápida; el tiempo para invertir es corto.

INV2:

Proporciona sonido inverso. La respuesta es lenta; El tiempo para invertir es largo.

Pitch

Ajusta la cantidad de desafinación (la cantidad de cambio de afinación) en pasos de semitono.

Fine

Haga ajustes precisos en el desafinador.

* La cantidad de cambio en Fine "100" equivale al de Pitch "1".

Pre Delay

Ajusta el tiempo des de que se oye el sonido directo hasta que se oyen los sonidos desafinados. Normalmente lo puede dejar ajustado a "0 ms."

Feedback Delay

Este parámetro es para "5.Stereo Pitch Shifter Delay." Le permite ajustar el tiempo de retardo para el sonido feedback.

Feedback Level

Este es el parámetro para "5. Stereo Pitch Shifter Delay." Ajusta la cantidad de feedback para el sonido desafinado. Cambiar la cantidad de feedback afectará el número de repeticiones del sonido desafinado.

D:E Balance

Ajusta el balance de volumen de los sonidos directo y de efecto.

Level

Este parámetro ajusta el nivel de volumen.

Smooth

Si está activado, el cambio de tiempo de retardo será suave.

Preamp

Utilice el preamplificador para ajustar la distorsión y el color de tono de la guitarra.

* Cuando todos los Bass, Middle y Treble están ajustados a "0," no habrá ningún sonido dependiendo de los ajustes en Type.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto preamplificador.

Effect Type

Seleccione o 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 guitarra. La distorsión y las características de tono de cada amplificador se muestran a continuación:

JC-120:

El sonido del Roland "JC-120" (Jazz Chorus 120), un favorito de los musicos de todo el mundo.

Clean:

Amplificador convencional de tubo integrado.

Crunch:

Le permite obtener un efecto de crujido que crea una distorsión natural.

Match:

Simulación del último amplificador de válvulas utilizado en estilos como el blues y el rock.

Voxy:

Le permite obtener el sonido de Liverpool de los años 60. **Blues:**

Un sonido principal con un medio rico e ideal para Blues.

BG Lead:

Sonido de un amplificador de válvulas típico de finales de los 70, principios de los 80, caracterizado por un intervalo medio particular.

MS(1, 2, 1+2):

El sonido de un amplificador apilable de tubo largo indispensable para el rock británico de los 70 y que muchos guitarristas de rock de hoy dia todavía utilizan.

- 1: Un sonido tiple creado usando el input I del amplificador de la guitarra.
- 2: Sonido ligero creado usando el input II del amplificador de la guitarra.
- 1+2: El sonido resultado de conectar en paralelo los inputs I y II del amplificador de la guitarra y crear un sonido con un final bajo más fuerte que I.

Sldn:

Sonido de amplificador de válvulas con distorsión versátil, útil en muchos estilos.

Metal:

Sonido de un amplificador de válvulas grande, adecuado para heavy metal.

Metal D:

Un gain alto y sonido metal potente.

Volume

Adjusts the volume and distortion of the amp.

Bass

Ajusta el tono para el intervalo de frecuencia bajo.

Middle

Ajusta el tono para el intervalo de frecuencia medio.

* Si ha seleccionado "Match" o "Voxy" como tipo, el control medio no tendrá ningún efecto.

Treble

Ajusta el tono para el intervalo de frecuencia alto.

Presence

Ajusta el tono para el intervalo de frecuencia ultra alto.

* Si ha seleccionado "Match" o "Voxy" como tipo, una presencia creciente cortará el intervalo alto (El valor cambiará de "0" "-100").

Master

Ajusta el volumen de todo el preamplificador.

Bright

Activa/desactiva el ajuste de brilloTurns the bright setting on/off.

Off:

No se usa brillo.

On: Se activa el brillo para crear un tono más claro y seco.

* Dependiendo del ajuste "Amp Type", podría no visualizarse.

Gain

Ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará sucesivamente para los ajustes de "Low," "Middle" and "High."

* El sonido de cada Type se crea en base a que el Gain está ajustado en "Middle." Ajustelo pues en "Middle."

Reverb

La reverberación (o reverb) és el efecto producido por las ondas de sonido cayendo en un espacio acústico, o una simulación digital del mismo. Esta caída ocurre porque las ondas de sonido rebotan en muchas paredes, techos, objetos, etc. de una forma muy compleja. Estas reflexiones, junto con la absorción de varios objetos, disipan la energia acústica al cabo de un período de tiempo (conocido como tiempo de caída). El oído percibe este fenómeno como un movimiento continuo de sonido.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto reverb.

Reverb Type

Selecciona el tipo de reverb. Se ofrecen diversas simulaciones de espacio.

* Los tipos disponibles dependerán del algoritmo que se use.

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. Proporciona reverberaciones claras.

Room2:

Simula la reverberación en una habitación pequeña. Proporciona reverberaciones cálidas.

Hall1:

Simula la reverberación en una sala de conciertos. Proporciona reverberaciónes claras y espaciosas.

Hall2:

Simula la reverberación en una sala de conciertos. Proporciona reverberaciones cálidas.

Plate:

Simula la reverberación del plato (una unidad de reverb.

que usa la vibración de un plato metálico. Proporciona un sonido metálico con un intervalo superior distintivo.

Room Size

Este parámetro ajusta la dimensión de la habitación que se simula.

Reverb Time

Este parámetro ajusta la duración (tiempo) de la reverberación.

D:E Balance

Esto ajusta el balanc de 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 principio del sonido de reverberación.

Density

Ajusta la densidad del sonido (Early Reflections) que llega al oyente después de rebotar una o más veces en las paredes.

ER (Early Reflection) Level

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido reflejado inicialmente.

Release Density

Este parámetro ajusta la densidad del sonido que llega al oyente después de muchas reflexiones.

Low Damp Gain

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguamiento para Low Damp. No existe frecuencia baja de amortiguamiento cuando está ajustado a "0."

Low Damp Freq

Este parámetro ajusta la frecuencia en la que se amortiguan las frecuencias bajas. El sonido de reverberación bajo está banda se amortigua.

High Damp Gain

Este parámetro ajusta la cantidad de amortiguamiento para High Damp. No existe la amortiguación de frecuencia alta cuando está ajustado a "0."

High Damp Freq

Este parámetro ajusta la frecuencia estándar en la que se amortiguan las frecuencias altas. El sonido de reverberación en la banda por encima de la frecuencia estandar se amortigua.

Low Cut Filter

Este parámetro ajusta la frecuencia en la que empieza a aplicar un filtro pasa altos. El efecto se aplica al sonido de reverberación.

High Cut Filter

Este parámetro ajusta la frecuencia en la que se empieza a aplicar un filtro pasa bajos. El efecto se aplica al sonido de reverberación.

Gate

GATE On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto gate.

Threshold

Este parámetro ajusta el nivel estándar para controlar la apertura y el cierre de la puerta (gate).

Attack Time

Este parámetro ajusta el tiempo entre el sonido directo que sobrepasa el nivel threshold y la apertura (cierre) de la puerta (gate).

Hold Time

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre la apertura y cierre totales de la puerta (gate).

Release Time

Este parámetro ajusta el tiempo que hay entre el final de hold time hasta que el sonido enmudece completamente.

Ring Modulator

Crea un sonido parecido a una campana mediante la modulación en anillo del sonido de guitarra con la señal del oscilador interno. El sonido será inarmónico y sin afinaciones.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto de 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 altavoz rotativo antiguo que añadía ondulaciones al sonido mediante la rotación del altavoz cuando sonaba.

Un altavoz rotativo de verdad tiene un conmutador para seleccionar una rotación lenta o rápida. También se pueden rotar independientemente su trompeta (altavoz de intervalo de tiple) y su rotor (altavoz de intervalo de bajo). El efecto ROTARY tiene parámetros que se pueden utilizar para recrear estos sutiles efectos.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto rotary.

Speed Select

Este parámetro cambia la velocidad de la simulación de la rotación del altavoz.

Horn (Fast)

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para la trompeta si se ajusta en "Fast."

Rotor (Fast)

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para el rotor si se ajusta en "Fast."

Horn (Slow)

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para la trompeta si se ajusta en "Slow."

Rotor (Slow)

Este parámetro ajusta la velocidad de rotación para el rotor si se ajusta en "Slow."

Rise Time ; Horn

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación de la trompeta en cambiar de "Slow" a "Fast."

Rise Time ; Rotor

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación del rotor en cambiar de "Slow" a "Fast."

Fall Time ; Horn

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación de la trompeta en cambiar de "Fast" a "Slow."

Fall Time ; Rotor

Este parámetro ajusta el tiempo que tarda la velocidad de rotación del rotor en cambiar de "Fast" a "Slow."

R:H Mix Balance

Este parámetro ajusta el balance de volumen entre la trompeta y el rotor.

Mic Setting Mode

Este parámetro conmuta la posición del microfono utilizado para grabar el sonido del altavoz rotativo.

OfMic(Off Mic):

Simula el sonido grabado por un microfono situado a cierta distancia del altavoz rotativo. Hay algunas ondulaciones en el sonido. Este ajuste es adecuado para instrumentos como el órgano de jazz.

OnMic(On Mic):

Simula el sonido grabado por un microfono situado cerca del altavoz rotativo. Hay muchas ondulaciones en el sonido. Este ajuste es adecuado para instrumentos como el órgano de rock.

Horn Depth

Este parámetro ajusta el nivel de profundidad en el efecto Doppler de la trompeta.

Rotor Depth

Este parámetro ajusta el nivel de profundidad en el efecto Doppler del rotor.

Horn Tremolo

Este parámetro ajusta el nivel de cambio en el volumen de la trompeta.

Rotor Tremolo

Este parámetro ajusta el nivel de cambio en el volumen del rotor.

Diffusion

Este parámetro ajusta la "gordura" del sonido.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de efecto.

RSS (2ch)

El RSS (Roland Sound Space) es un efector que crea un campo sónico de tres dimensiones. El RSS le permite orientar la imagen sónica hacia arriba, debajo, detrás o a un lado u otro del oyente.

* Para aprovechar los efectos que le proporciona el RSS, consulte la sección "Antes de usar el RSS" (pag. 172).

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto del RSS(2ch).

Azimuth

Este parámetro desplaza el sonido horizontalmente a lo largo del perímetro de una esfera imaginaria. Se puede realizar el ajuste entre un intervalo de 180 grados a la izquierda o derecha, con un ajuste estándar ("0") que indica una posición directamente en frente del oyente.

Elevation

Este parámetro desplaza el sonido verticalmente a lo largo de una esfera imaginaria. Se realiza el ajuste contando los grados a partir del oyente (0).

RSS (Panner)

El RSS (Panner) puede hacer que parezca que el sonido se revuelve alrededor del oyente.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto RSS (Panner).

Speed

Este parámetro ajusta la velocidad en la que se desplaza la posición del sonido.

Direction

Este parámetro selecciona la dirección de rotación del sonido.

CW (Clockwise):

Rotación en dirección de las agujas del reloj.

CCW (Counterclockwise):

Rotación en dirección contraria a las agujas del reloj.

Space Chorus

Este efecto de chorus simula el sonido del conocido SDD-320 Dimension D de Roland.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto space chorus.

Input

Este parámetro conmuta entre señales de entrada estéreo y monoaural.

Mono:

Produce un space chorus para una entrada mono con los canales izquierdo y derecho mezclados.

Stero (Stereo):

Produce un space chorus para una entrada estéreo con el Space Chorus aplicado de forma separada en los canales izquierdo y derecho.

Mode

Este parámetro le permite escoger cómo cambia el chorus.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido de efecto.

Direct On/Off

Activa/desactiva el sonido directo(output/no output).

Speaker Simulator

Simula las características de varios tipos de altavoces. Si la salida (output) delVS-840 está conectada directamente a un mezclador, etc., se puede usar para crear el sonido de su sistema de altavoz preferido.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto de simulador de altavoz.

Sp Type (Speaker Type)

Selecciona el tipo de altavoz que se simulará.

	1			
Tipo de Simulador	Carcasa	Unidad de Altavoz	Ajuste del Micrófono	Comentarios
Small	Pequeña abierta por detrás	10'	On Mic	
Middle	Abierta por detrás	12'	On Mic	
JC-120	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	On Mic	Simulación JC-120
TWIN	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	On Mic	Ajuste para Clean
twin	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	Off Mic	Ajuste para Clean
MATCH	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	On Mic	Ajuste para Match
match	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	Off Mic	Ajuste para Match
VOXY	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	On Mic	Ajuste para voxy
voxy	Abierta por detrás	12' (dos unidades)	Off Mic	Ajuste para voxy
BG STK	Cerrada y grande	12' (dos unidades)	On Mic	Ajuste para BG Lead
bg stk	Cerrada y grande	12' (dos unidades)	Off Mic	Ajuste para BG Lead
MS STK	Cerrada y grande	12' (cuatro unidades)	On Mic	Ajuste para MS
ms stk	Cerrada y grande	12' (cuatro unidades)	Off Mic	Ajuste para MS
METAL	Apilable grande v dual	12' (cuatro unidades)	Off Mic	

* "On Mic" simula el sonido cuando se usa un micrófono dinámico y "Off Mic" simula el sonido se usa un micrófono condensador.

La siguiente tabla muestra las combinaciones adecuadas entre el preamplificador y los ajustes del simulador de altavoz.

Tipo de [PREAMP]	Tipo de [Simulador SP]		
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. "Center" simula la condición que el micrófono está situado en medio del cono del altavoz. "1 to 10 cm" significa que el micrófono está alejado del centro del cono del altavoz.

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 volumen. La panoramización desplaza cíclicamente la posición estéreo entre la izquierda y la derecha (cuando se utiliza la salida estéreo).

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto tremolo/pan.

Mode

Selección para tremolo o pan. Selección también para la forma de onda que se utilizará.

Tremolo 🔨:

El volumen cambiará cíclicamente. Se producirá un cambio suave.

Tremolo 👈:

El volumen cambiará cíclicamente. Se producirá un cambio abrupto.

Pan \checkmark :

El sonido se moverá cíclicamente entre la izquierda y la derecha. Se producirá un cambio suave.

Pan \sqcap_1 :

El sonido se moverá cíclicamente entre la izquierda y la derecha. Se producirá un cambio abrupto.

Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) de cambio.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

Balance

Ajusta la posición estéreo del sonido.

Vocoder

El Vocoder crea efectos de "instrumentos parlantes". Si usa el vocoder, conecte 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 según las características de frecuencia del sonido vocal.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva el efecto vocoder.

Sens

Ajusta la sensibilidad de entrada del micrófono.

Voice Character1 to 10

Ajusta el volumen de cada banda de frecuencia. Este ajuste se encarga del tono del vocoder.

Mic HPF

Si se utiliza la mezcla de micrófono, esto ajusta la frecuencia en la que el filtro pasa altos (HPF) empieza a afectar el audio del micrófono. Usar valores altos en este ajuste le permitirá mezclar sólo las consonantes. Con el ajuste Thru, el HPF no se aplicará.

Mic Mix

Ajusta la cantidad de audio del micrófono (entrada canal B) que ha pasado a través del mic HPF que se añadirá a la salida del vocoder.

NS Threshold

Ajusta el nivel en el que empezará a funcionar el supresor de ruido aplicado a la entrada instrumental (entrada canal A).

Vocoder Level

Ajusta el volumen del sonido del vocoder.

Wah

El Wah es un efecto que cambia la respuesta de frecuencia de un filtro para producir un cambio de tono característico. El T-wah utiliza el volumen del sonido de entrada para controlar el filtro. El Auto-wah modula cíclicamente el filtro.

Effect On/Off

Este parámetro activa/desactiva efecto wah.

Effect Type

Selecciona Equalizer o Wah.

EQ:

El efecto funcionará como ecualizador.

WAH:

El efecto funcionará como wah.

WAH Туре

T[UP]:

Wah en el que la entrada desplazará el filtro a una frecuencia superior.

T[DOWN]:

Wah en el que la entrada desplazará el filtro a una frecuencia inferior.

A[UP], A[DOWN]:

Wah en el que el filtro cambiará cíclicamente.

<Si selecciona "T[UP]" o "T[DOWN]">

Sens

Ajusta la sensibilidad que afectará al filtro. Con valores altos se producirá una mayor respuesta y si se ajusta el valor en "0," aparecerá un wah fijo.

Frequency

Ajusta la frecuencia central del efecto Wah.

Peak

Ajusta el modo en que el efecto wah se aplica en el área alrededor de la frecuencia central. Con valores bajos se producirá un efecto wah en una gran área alrededor de la frecuencia central. Con valores altos se producirá un efecto wah en una área pequeña alrededor de la frecuencia central.

* Con un valor de "50" se producirá 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 efecto auto wah.

Depth

Ajusta la profundida del efecto auto wah.

Peak

Ajusta el modo en que el efecto wah se aplica en el área alrededor de la frecuencia central. Con valores bajos se producirá un efecto wah en una gran área alrededor de la frecuencia central. Con valores altos se producirá un efecto wah en una área pequeña alrededor de la frecuencia central.

* Con un valor de "50" se producirá un sonido wah estándar.

Level

Ajusta el volumen.

Defretter

Sensitivity

Controla la sensibilidad de entrada del Defretter. Deberia ajustarse para el bajo que tiene hasta que obtenga los cambios armónicos para que suene natural.

Attack

Controla el ataque del Defretter. Incrementar el valor provocará que los armónicos cambien lentamente, con lo que se producirá un sonido de poco ataque parecido a un bajo sin traste.

Depth

Controla la frecuencia de los armónicos. Si se incrementa el valor se incrementará el contenido de armónicos y así se creará un sonido más inusual.

Level

Ajusta el volumen del sonido defretter.

Distortion

Este efecto distorsiona el sonido. Si cambia el TYPE, puede crear muchos sonidos diferentes.

Туре

Le permite seleccionar el tipo de distorsión que le guste. Cuando se activa el efecto, el indicador del TYPE seleccionada estará iluminado.

TURBO OD:

Le permite obtener un efecto como la distorsión sin perder el sutil matiz de la saturación.

BASS OD:

Se puede crear un sonido de saturación firme.

Hard DS:

Produce un sonido poderoso de heavy metal.

FUZZ 1:

Produce un sonido fuerte de fuzz tradicional que tiene acentuado el intervalo bajo y medio.

FUZZ 2:

Produce un sonido de fuzz excitante que tiene acentuados los sobretonos.

Drive

Ajusta la profundidad de la distorsión. Con un valor grande se acentuará la distorsión.

Treble

Controla los sonidos de tiple. Puede ajustar una banda de frecuencia adecuada para cada TYPE.

Bass

Controla los sonidos de bajo. Puede ajustar una frecuencia de banda adecuada para cada TYPE.

B.AMP SIM (Bass Amp Simulator)

Simula las características de un amplificador de bajo. Si usa esto, puede obtener un sonido de distorsión fuerte y firme que no pierde fuerza cuando se conecta el bajo a un mezclador o cuando se usan auriculares.

Level

Ajusta el volumen del sonido distorsionado.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo cuando el efecto está activado.

Mic Converter

Convierte las características de un micrófono convencial de gama baja en las características de un micrófono de estudio de gama alta (Microphone –> Microphone conversion). Para un sonido grabado, puede crear el mismo cambio tonal que si el tipo o la distancia del micrófono hubiesen cambiado.

Esto añade una sensación de "aire" a un sonido instrumental que ha sido grabado mediante una entrada de línea directa y provoca que suene como si se hubiera grabado con un micrófono (Line –> Microphone conversion).

Input

Seleccione el tipo de micrófono que se utilizó para grabar.

DR-20:

Roland DR-20

Sml.Dy:

Micrófono Dinámico Pequeño

Hed.Dy:

Micrófono Dinámico <<<Head-worn>>>

Min.Cn:

Micrófono Condensador Miniatura

Flat:

Entrada de Línea

Output

Especifique el micrófono que se simulará.

Sml.Dy:

Micrófono dinámico de prpósitos generales para instrumentos y voz. Ideal para el amplificador de guitarra o caja.

Voc.Dy:

Micrófono dinámico corriente para voz. Caracterizado por un intervalo medio ajustado. Útil para voz.

Lrg.Dy:

Micrófono dinámico con un final bajo extendido. Usar para bomo o timbal, etc.

Sml.Cn:

Micrófono condensador pequeño para instrumentos. Caracterizado por un intervalo alto y claro. Utilizar para percusión metálica o guitarra acústica.

Lrg.Cn:

Micrófono condensador con respuesta bemol. Utilizar para voz, narración, instrumentos acústicos, etc.

Vnt.Cn:

Micrófono condensador de época. Utilizar para voz o instrumentos acústicos, etc.

Flat:

Micrófono con respuesta de frecuencia bemol. Para cancelar las carácterísticas del micrófono utilizado en la grabación.

* Si selecciona un simulador de micrófono condensador, se reforzará la respuesta del intervalo bajo. Ésto podría acentuar la transmisión de ruido del soporte del micrófono. En este caso, use un filtro corta bajos para cortar el intervalo bajo indeseado o equipe el soporte del micrófono con una base aislante (un soporte de micrófono que utiliza goma y absobe las vibraciones) durante la grabación.

Phase

Normalmente lo ajustará a Normal.

En los casos en que los micros estan situados delante y detrás del instrumento de grabación, si ajusta uno de los micros en Invert producirá un sonido sólido con una fase unificada.

Nor: La misma fase que la entrada

Inv: Fase opuesta a la de la entrada

Bass Cut Filter

Este es un filtro que corta los ruidos de los intervalos bajos indeseados. Simula el conmutador de corta bajos que tienen algunos micrófonos.

Freq (Frequency)

Normalmente seleccionará Thru y puede ajustar la frecuencia si el ataque contiene una sección de volumen bajo.

Distance

Los micrófonos tienen una característica que provoca que se eleve el intervalo de frecuencia baja cuando la fuente de sonido está cerca. Este ajuste simula este fenómeno.

Prox.Fx (Proximity effects)

Ajusta la respuesta de frecuencia baja afectada por la distancia del micrófono con respecto a la fuente de sonido. Un ajuste en la dirección [+] desplazará el micrófono cerca de la fuente de sonido y en la direc-

ción [-] lo desplazará lejos de la fuente de sonido.

Time

Simula la diferencia de tiempo debido a la distancia de la fuente de sonido.

Bass Guitar Simulator

Simula el sonido de un bajo. Obtenga el sonido de un bajo mientras toca una guitarra eléctrica.

Character

Se ajusta la característica del tono de bajo. Si "LOOSE" está seleccionado, será como si aumentará la gordura de la cuerda.

Effect Level

Ajusta el volumen del sonido del simulador de bajo.

Direct Level

Ajusta el volumen del sonido directo cuando el efecto está activaco.

Graphic EQ (Graphic Equalizer)

Simula un ecualizador gráfico de 10 bandas. Se puede utilizar como dos unidades monoaural o como una unidad estéreo.

Input Gain

Ajusta el nivel de volumen total del sonido antes de pasar a través del ecualizador.

Level

Ajusta el nivel del volumen del sonido que ha pasado por el ecualizador.

31.2-16K (Gain)

Ajusta el gain (cantitad de aumento/recorte) del ecualizador para cada frecuencia.

Antes de usar el RSS

* En los algoritmos del Retardo RSS y el Chorus RSS, la colocación espacial está fijada y no es posible ajustar Azimuth y Elevation.



< Precauciones al usar el RSS >

El RSS (Roland Sound Space) es un efecto que controla la colocación del sonido. Para que el RSS sea lo más efectivo posible, lea los puntos siguientes.

- Las habitaciónes acústicamente "muertas"son un buen lugar.
- Utilize altavoces de una sola dirección. Aunque los altavoces coaxiales o los coaxiales virtuales multidireccionales también funcionan bien.
- Los altavoces deberían estar lo mas alejados posible de las paredes laterales.
- No separe excesivamente los altavoces hacia la izquierda y la derecha.
- Escuche en la posición que se muestra en la ilustración.



Aviso del paquete del producto cuando se utilice el RSS

Algunos de los Patches utilizan el RSS. El RSS es un efecto que coloca, en un espacio de tres dimensiones, una fuente de sonido que se reproduce en un sistema estéreo convencional. Para que el efecto del RSS sea completo es importante especificar algunos detalles sobre el entorno donde se reproducirá el sonido. Si se lanza comercialmente una canción que haga uso del RSS, le sugerimos que coloque el siguiente aviso en el paquete.





Si el VS-840EX no funciona del modo que usted desea, compruebe los siguientes puntos antes de atribuirle un mal funcionamiento. Si con esto no puede resolver el problema, contacte con el servicio de su distribuidor o con el personal de servicio qualificado de Roland.

Problemas con el sonido

No hay sonido

- O El VS-840EX y los aparatos no están activados.
- O Los cables de audio no están conectados correctamente.
- O Los cables de audio están rotos.
- O El volumen del mezclador o del amplificador está bajado.
- O El fader master del VS-840EX está bajado.
- O No se pueden reproducir frases cortas de menos de 1.0 segundos.
- O No se ha especificado correctamente la fuente para la salida del jack PHONES o la fuente para la salida de los jacks MASTER OUT. Consulte la sección "Conmutar la fuente para la salida del jack PHO-NES" (página 99).
- O Los ajustes de Monitor Select són incorrectos. Consulte la sección "Conmutar la salida del monitor" (página 33).

Un canal específico no suena

- O El nivel de volumen del canal está bajado.
- Cuando se conmuta la escena, etc., los niveles actuales de volumen pueden no estar sincronizados con la posición de los faders. En este caso, desplace los faders arriba y abajao para sincronizarlos con los ajustes.
- El estado de la pista está ajustado en MUTE (el indicador de TRACK STATUS está apagado).
- Se está utilizando la función Solo (página 98). Los canales que estaban en "mute" antes de utilizar la función Solo no se pueden monitorizar aunque se pulse [SELECT].
- O La entrada del canal está ajustada en MUTE (el indicador de SELECT está apagado).

No se puede grabar

- El estado de la pista destino de grabación está ajustado en REC (el indicador de TRACK STATUS parpadea con luz roja).
- O El disco no tiene suficiente capacidad.
- O El bus de grabación no está seleccionado correctamente.

No se puede grabar digitalmente

O La frecuencia de muestreo de la canción del VS-840EX es diferente a la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital.

Sincronice el ajuste de la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital con el ajuste de la canción. Si no puede cambiar la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital, deberá crear una canción nueva con la misma frecuencia de muestreo.

O La función vari-pitch está activada (El indicador VARI PITCH está encendido).

Pulse [VARI PITCH] para desactivar el indicador del botón.

• El formato de la señal digital es diferente. Algunos aparatos de audio digital utilizan formatos de señal digital especiales. Por favor, utilice un aparato de audio digital que sea compatible con S/P DIF.

Aparecen ruido y distorsiones en el sonido grabado

O Los ajustes de la sensibilidad de entrada no son los adecuados.

Si los ajustes de la sensibilidad de entrada son demasiado altos, se distorsionará el sonido grabado. Si son demasiado bajos, el ruido sepultará el sonido grabado. Ajuste el mando INPUT SENS para que los medidores de nivel se desplacen lo más alto posible sin provocar que se ilumine el indicador PEAK.

O Se está utilizando el ecualizador.

Algunos ajustes del ecualizador pueden provocar distorsiones en el sonido, incluso si no se ilumina el indicador PEAK. Reajuste el ecualizador.

- Si se produce ruido o distorsión como resultado de la combinación de pistas, los niveles de salida de la pistas están demasiado altos.
- O Un micrófono está conectado directamente al VS-840EX.

El VS-840EX está diseñado con un margen grande de espacio. Además, puesto que los jacks INPUT 1-4 están a un impedencia baja de 10 k-ohm, el nivel de grabación podría ser bajo, dependiendo de las características del micrófono. Pase la señal del micrófono a través de un preamplificador de micrófono antes de conectarlo al VS-840EX para convertir la señal al nivel de línea para grabación.

La afinación de la grabación no es correcta

O La función Vari-pitch está activada (El indicador VARI PITCH está iluminado).

Pulse [VARI PITCH] para apagar el indicador del botón.

Problemas con la unidad de discos

No puede extraer el disco

O El aparato está desactivado.
 No se puede extraer el disco si el aparato no está activado.

Problemas de sincronización (no sincroniza)

Si utiliza el MTC para sincronizar el VS-840EX y un secuenciador MIDI, el VS-840EX debe ser el elemento principal.

- O El cable MIDI no está conectado correctamente.
- O El cable MIDI está roto.
- O El generador de sincronización no está ajustado al método de sincronización adecuado(MTC, MIDI Clock, Sync Track) (página 111).
- O Si utiliza el MTC, los dos aparatos no están ajustados al mismo tipo de MTC (página 111).
- O Si utiliza la pista de sincronización (sync track), no se han grabado los datos del MIDI clock en la pista de sincronización.
- O Los ajustes del secuenciador de MIDI no son correctos.
- O El secuenciador MIDI no está listo para reproducir.

Otros problemas

Cuando está activado, no se han guardado correctamente los datos anteriores

Es probable que se haya desactivado el VS-840EX sin seguir el proceso de desactivación. No se pueden recuperar los datos perdidos.

Se han dañado los datos del disco

Las situaciones indicadas pueden dañar los datos del disco. Reinicialice el disco (ejecute el formateo físico) (página 27).

- Se ha desactivado el aparato cuando la unidad de discos estaba en funcionamiento.
- O La unidad de disco ha recibido un fuerte sacudida.

Si ocurre un error durante una operación, o si no se ha realizado una operación correctamente, aparecerá un mensaje de error. Consulte el mensaje de error visualizado y siga las instrucciones apropiadas.

Disk Memory Full

Situación: El àrea libre del disco es insuficiente.

- Acción: Elimine datos innecesarios.
- Situación: Se ha excedido el nombre máximo de canciones que se pueden grabar en el disco(200).
- Acción: Borre las canciones innecesarias.

Disk Write Error

- Situación: Se ha producido un error cuando se escribían datos en el disco.
- Acción: Se debe inicializar el disco. También se perderán los datos de la canción que intentaba guardar.

Drive Busy

- Situación : Si aparece este mensaje después de usar el disco con el VS-840EX, se han fragmentado los datos del disco y se retarda la lectura.
- Acción 1: Reduzca el número de pistas que se reproducen simultáneamente. Use la combinación de pistas, etc., para combinar pistas o borrar o cortar los datos de las pistas que no necesita reproducir y pruebe después de reproduir otra vez.
- Acción 2: Reduzca el número de pistas que se están grabando simultáneamente.
- Acción 3: Cree nuevamente la canción y manténgase dentro de los límites de grabación y reproducción simultánea.

De manera alternativa, cree nuevamente la canción con una frecuencia de muestreo o un modo de grabación más bajo.

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

El número encerrado en corchetes [] indica el número de pistas de reproducción durante la grabación.

* En casos en los que las condiciones de acceso al disco sean desfavorables, como cuando se utiliza la edición de pistas o la grabación por pinchado para conectar frases (datos musicales) de varios segundos, puede que se visualice "Drive Busy" incluso dentro de los límites de grabación y reproducción arriba mencionados.

Event Mem Full

Situación: El VS-840EX ha utilizado todos los eventos que puede usar una canción.

Acción: Borre los datos de auto mezcla innecesarios. De forma alternativa, realice la operación de Song Optimize.

MarkerMemory Full

- Situación: El VS-840EX ha utilizado todos los Marcadores de Memoria (1000 marcadores) que puede usar una canción.
- Acción: Borre marcadores innecesarios.

Medium Error

Situación: Hay un problema con el disco.

- Acción: Use el procedimiento descrito para inicializar el disco.
 - Utilizando el procedimiento descrito en "Inicializar el disco" (pag. 28), acceda a la pantala de Disk Initialize y inserte el disco.
 - Ajuste "Physical Format" en "On," y ejecute la inicialización.
 Si ocurre un error durante la inicialización, el VS-840EX no puede utilizar el disco.

Routing Memory Full

- Situación: Se han usado todas las memorias disponibles en la función de Easy Routing "User Routing,".
- Acción: Borre las memorias innecesarias de User Routing.

SONG Protected

- Razón: Puesto que Song Protect está en ON, no se puede ejecutar la operación.
- Acción: Desactive Song Protect (página 29).
 Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción actual seleccionada, repita el procedimiento y pulse [NO] en respuesta al mensaje "STORE Current?".

Write Protected

Situación: El disco está protegido.

Acción: Extraiga el disco y utilice el aparato que ha utilizado el disco para desactivar el ajuste de protección. Use también el VS-840EX para formatear físicamente el disco.

Can't Write Now

- Situación: Se ha escrito un patch en la memoria interna durante la reproducción.
- Acción: Pare la reproducción y realice el procedimiento otra vez.

Can't Recording

- Razón: Durante la grabación con el vari-pitch, ha intentado grabar más pistas de las que se pueden grabar simultáneamente.
- Acción: Reduzca el número de pistas que se grabarán simultáneamente.
- * Para más detalles sobre el número de pistas que se pueden grabar simultáneamente, consulte la página 55.

Aborted Command Illegal Request

Situación: El VS-840EX no puede usar la unidad de discos.

Already Selected

- Situación: La unidad de discos seleccionada ya estaba seleccionada.
- Acción: Si desea cambiar a otro unidad de discos, vuelva a seleccionar la unidad de discos.

Arbitration FailBusy StatusCheck ConditionStatus ErrorWait For BUSS Free

- Situación: No se ha podido realizar la comunicación normal con la unidad de discos.
- Acción: Asegúrese que la unidad de discos está conectada correctamente.

Can't Communicate

Drive Time Out	Message Error
Phase Mismatch	Undefined Sense
Unit Attention	? Unknown Error

- Situación: Hay problemas con las conexiones de la unidad de discos.
- Acción: Asegúrese que la unidad de discos está conectada correctamente.

Disk Memory Full

- Situación: El área libre del disco es insuficiente.
- Acción: Borre datos innecesarios. O seleccione una unidad de discos diferente.
- Situación: Se ha sobrepasado el número máximo de canciones que se pueden guardar (200).
- Acción: Borre las canciones innecesarias. O seleccione una unidad de discos diferente.

Hardware Error

- Situación: Hay un problema con la unidad de discos.
- Acción: Contacte con el fabricante o con el distribuidor de la unidad de discos.

Medium Error

Situación: Hay un problema con el disco.

Acción: El VS-840EX no puede utilizar el disco.

Not 512byte/sector

Situación: El disco que utiliza no es de 512 bytes/sector.

Acción: El VS-840EX no puede utilizar el disco.

Not Formatted

- Situación: No se ha inicializado el disco con el VS-840EX.
- Acción: Inicialice el disco.
- Situación: Si aparece este mensaje con un disco inicializado con el VS-840EX, hay un problema con las conexiones de la unidad de discos.
- Acción: Asegúrese que la unidad de discos está conectada correctamente.

Not Ready

Situación: La unidad de discos no está preparada.

Acción: Espere un momento.

No Drive Ready

Situación: No se ha conectado una unidad de discos.

- Acción: Asegúrese que la unidad de discos está conectada correctamente.
- Situación: Se ha desactivado la unidad de discos.
- Acción: Ejecute el icono SCSI Restart.
- Situación: No se ha insertado ningún disco.
- Acción: Inserte un disco y ejecute el icono SCSI Restart.

SCSI ID Error

- Situación: Los números SCSI ID de dos o más unidades de disco se contradicen.
- Acción: Haga los ajustes para que los números SCSI ID no se contradigan (página 201).

SPC Not Available

- Situación: Los componentes SCSI del VS-840EX no funcionan correctamente.
- Acción: Contacte con el servicio de su distribuidor o con el personal cualificado de servicio de Roland.

A continuación se ofrece una lista de las funciones que se pueden realizar pulsando múltiples botones o utilizando el dial TIME/VALUE conjuntamente con un botón.

Botones de control de transporte

[SHIFT]+[STORE(ZERO)]	Guarda los datos de la canción en el disco
[SHIFT]+[SONG TOP(REW)]	Se sitúa en el momento en que se graba el primer sonido de la canción
[SHIFT]+[SONG END(FF)]	Se sitúa en el moment en que se graba el último sonido de la canción
[SHIFT]+[SHUT/EJECT(STOP)]	Desactivación/ Expulsión
[SHIFT]+[RESTART(PLAY)]	Reiniciar (después de la desactivación)

botones LOCATOR

[SHIFT]+LOCATOR button [CLEAR]+LOCATOR button [SHIFT]+[CLEAR]+LOCATOR button [CLEAR]+[TAP(ENTER)] [SHIFT]+[CLEAR]+[TAP]→[YES] Registra un punto de posición de 5 a 8 Borra el ajuste de un punto de posición de 1 a 4 Borra el ajuste de un punto de posición de 5 a 8 Borra un punto de marca Borra todos los puntos de marcas

Asignar una funciona a los mandos [SHIFT]+ TRACK CUE

Si se ha asignado un parámetro a los mandos TRACK CUE, se visualizará en una ventana de la pantalla el parámetro asignado. Para utilizar una función asignada, mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar los mandos TRACK CUE. La función asignada permanecerá efectiva hasta que se desactive.

[SHIFT]+ [PAN]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la siguiente manera. Channel PAN/BALANCE Track PAN/BALANCE
[SHIFT]+ [EFFECT LEVEL]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la siguiente manera. EFFECT SEND LEVEL EFFECT SEND PAN
[SHIFT]+ [AUX LEVEL]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la siguiente manera. AUX SEND LEVEL A AUX SEND LEVEL B
	* Los canales 1-4 tienen dos niveles A y B AUX. No obstante, los canales 5/6 y 7/8 són pistas estéreo y por lo tanto sólo tienen un nivel AUX. Izquierdo y dere- cho se ajustarán al mismo nivel.
[SHIFT]+ [EQ]	Cada vez que pulse el botón, la función asignada cambiará de la siguiente manera. Low Gain/Low Freq/Mid Gain/Mid Freq/Mid Q/Hi Gain/Hi Freq
[SHIFT]+ [EXIT]	Cancela la función que se ha asignado a los mandos [SHIFT]+ TRACK CUE

Asignar una página Utility a [SHIFT]+ [UTILITY]

En cualquier página Utility, si pulsa y mantiene pulsado [SHIFT]+ [UTILITY] durante 3 segundos o más creará un atajo para esa página. Después de eso, puede pulsar [SHIFT]+ [UTILITY] para saltar directamente a esa página Utility. Este atajo permanecerá activo hasta que se desactive el aparato.

Otros

[SHIFT]+[VARI PITCH]	A la página de ajuste de vari pitch
[DISPLAY] and TIME/VALUE dial	A la página de ajuste del contraste de la pantalla
[SHIFT] and TIME/VALUE dial	Modifica el valor 10 veces la velocidad normal
[SHIFT]+[PREVIEW(SCRUB)]	Permite la función Preview (el indicador SCRUB parpadeará)
[TO]+[FROM]	Ejecuta Preview Thru
[SHIFT]+[MONITOR SEL]	Conmuta la fuente de salida de los jacks MON/AUX (REC BUS/ AUX)
[SHIFT]+[EFFECT RTN]	Conmuta el bus (REC bus AB/CD) que está conectado al retorno de efec-
	to
[SHIFT]+[INFORMATION(DISPLAY)]	Cambia la pantalla al lado izquierdo de la pantalla de modo Play (Song
	data, V-track data)
[SHIFT]+[V.TRACK(TRACK STATUS)]	A la página de ajuste de V-track

Lista de Parámetros

Parámetro de Mezclador

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Channel Fader Level	-	current panel settings	0 to 127
Master Fader Level	-	current panel settings	0 to 127
Channel Select	-	INPUT	INPUT, TRACK, MUTE
Channel Bus	-	AB/CD	Off, AB, CD, AB/CD
Effect Return Bus	EFFECT RTN BUS	Off	Off, AB, CD, AB/CD, AUX,
			TRACK CUE, AUX/TR CUE
Channel Input	INPUT	CH1:IN1, CH2:IN2,	IN1-4, 1/2, 3/4
-		CH3:IN3, CH4:IN4,	
		CH5/6:1/2, CH7/8:3/4	
Equalizer Switch	EQ Switch	Off	Off, On
Equalizer Low Gain	EQ Low Gain	0 dB	-12 to +12 dB
Equalizer Low Frequency	EQ Low Freq	300 Hz	40 Hz to 1.5 kHz
Equalizer Middle gain	EQ Mid Gain	0 dB	-12 to +12 dB
Equalizer Middle Frequency	EQ Mid Freq	1.4 kHz	200 Hz to 8 kHz
Equalizer Middle Q	EQ Mid Q	0.5	0.5 to 16
Equalizer High Gain	EQ Hi Gain	0 dB	-12 to +12 dB
Equalizer High Frequency	EQ Hi Freq	4 kHz	500 Hz to 18 kHz
Channel Pan / Balance	PAN	0	L63 to 0 to R63
Effect Send Level	EFX SEND LV	0	0 to 127
Effect Send Pan / Balance	EFX SEND PAN	0	L63 to 0 to R63
Effect Send Switch	EFX SEND SW	Pst	Off, Pre, PstAUX
Send Level A	AUX SEND L A	0	0 to 127AUX
Send Level B	AUX SEND L B	0	0 to 127AUX
Send Switch	AUX SEND SW	Off	Off, Pre, Pst, Pre EQ
Effect Return Level	EFX RETURN LEVEL	100	0 to 127
Effect Return Balance	EFX RETURN BALANCE	0	L63 to 0 to R63
Track Cue Level	-	current panel settings	0 to 127
Track Cue Pan / Balance	TRACK CUE PAN	0	L63 to 0 to R63
Monitor Select	-	TR CUE+MASTER	TR CUE+MASTER, TRACK CUE,
			MASTER, REC BUS, AUX

■ Parámetro de Grabación

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Track Status	-	MUTE	MUTE, PLAY, REC
V-Track	V.TRACK	1	1 to 8

■ Parámetro de Canción

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Sample Rate	Sample Rate	44.1 kHz	44.1 kHz, 32.0 kHz
Recording Mode	Record Mode	MT2	MT1, MT2, LV1, LV2

Parámetro de Sistema

Olobal			
Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Foot Switch Assign	Foot Switch	Play/Stop	Play/Stop, Record, Tap Marker,
-			Next, Previous, Effect
Fader Match	FADER Match	Jump	Null, Jump
Undo Message	UNDO Message	On	Off, On
Contrast	LCD Contrast	7	0 to 15
Digital Copy Protect	D.CpyProtect	Off	Off, On
Phones Out	PHONES OUT	MON/AUX	MON/AUX, MASTER
Master Out	MASTER OUT	MASTER	MASTER, TR CUE
SCSI ID Scan	SCSI ID SCAN	5/6	5/6, All

Global

Play / Rec

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Marker Stop	MARKER Stop	Off	Off, On
Preview Length	PREVIEW Length	1.0 s	1.0 to 10.0 s
Scrub Length	SCRUB Length	45 ms	25 to 100 ms
Fade Length	Fade Length	10 ms	2, 10, 20, 30, 40, 50 ms
Vari Pitch	Vari Pitch	Same as Sample Rate	24.06 to 47.00 kHz (MT1, MT2),
		-	24.06 to 50.48 kHz (LV1, LV2)
Time Display Format	TimeDisp	ABS	ABS, REL
Offset	Offset	00:00:00:00:00	00:00:00:00:00 to 23:59:59:29:99
External Input	Ext Input	off	off, on
Info Type	INFO type	Time	Time, Capa MB, Capa %, Event
Info External In	INFO Ext In	SYNC/MIDI	SYNC/MIDI, Ext In

* The settable range for Offset will change slightly depending on the MTC type (sync parameter).

Parámetro del Metrónomo

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Metronome Output	OUTPUT	Off	Off, MIX BUS, TR CUE BUS,
			MIX & TR CUE, MIDI
Metronome Mode	MODE	Rec Only	Rec Only, Rec&Play
Metronome Level	LEVEL	50	0 to 127
MIDI Channel	MIDI CH	10	1 to 16(*)
Accent Note	Acc.Note	C#2	C_0 to G_9(*)
Accent Velocity	Acc.Velo	100	1 to 127(*)
Normal Note	Nrm.Note	C#2	C_0 to G_9(*)
Normal Velocity	Nrm.Velo	60	1 to 127(*)

* Valid when Metronome Output "MIDI."

Parámetro MIDI

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Device ID	Device ID	17	1 to 32
MMC Mode	MMC	MASTER	Off, MASTER, SLAVE

Parámetro de Escena

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Scene Mode	Scene Mode	All	All, Keep Fader

■ Parameter de Sync / Tempo

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Sync Generator	Gen.	Off	Off, MTC, MIDI Clock,
			Sync TRACK
MTC Type	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Offset	Offset	00:00:00:00:00	00:00:00:00:00 to 23:59:59:29:99
Tempo Map Number	-	1	1 to 50
Measure	-	1	1 to 999
Beat	-	4/4	1/1 to 8/1, 1/2 to 8/2,1/4 to 8/4,
			1/8 to $8/8$
Tempo	-	120.0	25.0 to 250.0

■ Parámetro de Inicialización de Disco

Nombre del parámetro	Visualización	Valor inicial	Valor
Physical Format	Physical Format	Off	Off, On

Modelo : VS-840EX DIGITAL STUDIO WORKSTATION

1. TRANSMITTED DATA AND RECOGNI-ZED 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-840EX does not recognize the message.

Status	Second	Third	
9nH	mmH	llH	

 $\begin{array}{l} n &= MIDI \ Channel \ No.: 0H - FH \ (ch.1 - ch.16) \\ mm &= Note \ No.: 00H - 7FH \ (0 - 127) \\ ll &= Velocity: 01H - 7FH \ (1 - 127) \ / \ 00H = NOTE \ OFF \end{array}$

System Common Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the VS-840EX 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 "00:00:0000".

Status Second		
F1H mmH (=	0nnndddd))
nnn = Message ty	$\begin{array}{rl} vpe: & 0=F\\ & 1=F\\ & 2=S\\ & 3=S\\ & 4=M\\ & 5=M\\ & 6=F\\ & 7=F \end{array}$	rame count LS nibble rame count MS nibble econds count LS nibble econds count MS nibble finutes count LS nibble finutes count MS nibble Hours count LS nibble Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibb	le data : 0h	- FH (0 - 15)
Bit Field is assign	ed as follws	j.
Frame Count	хххууууу ххх ууууу	Reserved (000) Frame No.(0-29)
Seconds Count	ххуууууу хх уууууу	Reserved (00) Seconds (0-59)
Minutes Count	ххуууууу хх уууууу	Reserved (00) Minutes (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz x yy 0 = 24 Fran 1 = 25 Fran 2 = 30 Fran	Reserved (0) Time Code type mes / Sec mes / Sec mes / 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-840EX starts to run and after the locate operation if the SYNC/TEMPO parameter "Gen." is "MIDIclk" or "SyncTr".

Data : 10 de Dic, 1998

Versión : 1.00

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 Stat	tus
F0H	iiH,ddH,, eeH F7H	I
Byte	Description	
F0H	Status of Exclusive Mes	ssage
iiΗ	ID Number	
	7EH Universal Non Re	altime Message
	7FH Universal Realtim	e Message
ddH	Data : 00H - 7FH (0-127)
:	:	
eeH	Data	
F7H	EOX (End of Exclusive	Message)
The VS	S 840EX can tranmit a	d receive Universal System

The VS-840EX can tranmit and receive Universal System Exclusive messages.

O About Device ID

Exclusive messages are not assigned to any particular MIDI channel. Insted, they have their own special control parameter called device ID. The Roland exclusive messages use device IDs to specify various devices. The VS-840EX 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.

180
• 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 M	essage Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	-
06H	MMC Command Message	
aaH	Command	
:	:	
bbH	Command	
F7H	EOX (End of Exclusive Messag	ge)
(*) 500 (*	2 MIDI Machine Control' section	n

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 Me	ssage Realtime Header
Dev	Device ID	-
07H	MMC Response Message	
aaH	Response	
:	:	
bbH	Responce	
F7H	EOX (End of Exclusive Message	2)
(*) 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 E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	-
06H	MMC Command M	essage
01H	STOP (MCS)	-
F7H	EOX (End of Exclus	ive Message)
	_	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840EX stops immediately. If the transport switch [STOP] was pressed, the VS-840EX transmits as the device ID 7FH.

• PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,02H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of Exclusive I	Message
7FH	Universal System E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	-
06H	MMC Command M	essage
02H	PLAY (MCS)	-
F7H	EOX (End of Exclusion	ive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840EX goes into the playback condition.

The VS-840EX 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 E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	-

- 06H MMC Command Message
- DEFERRED PLAY (MCS) 03H
- 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-840EX goes into the playback condition after the locate operation.

If the transport switch [PLAY] was pressed, the VS-840EX 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 E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	
06H	MMC Command M	essage
04H	FAST FORWARD (1	MCS)
F7H	EOX (End of Exclus	ive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840EX goes into the Fast Forward condition.

The VS-840EX 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
- Device ID (or 7FH) Dev
- MMC Command Message 06H
- REWIND (MCS) 05H
- 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-840EX goes into the rewind condition.

The VS-840EX does not transmit the message.

• RECORD STROBE

dition.

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,06H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of Exclusive	Message
7FH	Universal System E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	-
06H	MMC Command M	essage
06H	RECORD STROBE	-
F7H	EOX (End of Exclus	ive Message)
If the de	evice ID on the messa	ige was as same as that of the recei-
ving de	vice or 7FH, the VS-8	840EX goes into the following con-

1. The VS-840EX is in the playback condition.

Start Recording the tracks that status are the record standby

mode.

2. The VS-840EX 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-840EX 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 E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	
06H	MMC Command M	essage
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-840EX exits from the record condition.

If the transport switch [REC] was pressed while recording, the VS-840EX transmits as the device ID 7FH.

• MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,0DH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of Exclusive I	Message
7FH	Universal System E	xclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)	0
06H	MMC Command M	essage
0DH	MMC RESET	0
F7H	EOX (End of Exclus	ive Message)
T . 1 1		1

If the device ID on the message was as same as that of the receiving device or 7FH, the VS-840EX resets all communication channels related with MMC.

When powered on the VS-840EX 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 Rea	ltime 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 Fie	eld
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-840EX writes the data to the specified infomation field.

The VS-840EX does not transmit the message.

MASKED WRITE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,41H,04H,ddH,eeH,ffH,ggH	F7H
Byte F0H	Description 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-840EX writes the data to the specified bit map byte.

The VS-840EX does not transmit the message.

• LOCATE (MCP)

O Format 1 - LOCATE[I/F]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,Dev,06H,44H,02H,00H,nnH	F7H
Byte	Description	
FOH	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
0.01 T	

- 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-840EX locates the selected time location stored to the specified information field. The VS-840EX 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-840EX locates the specified time location received from the command.

If the efficient Maker of the locate switch is pressed or when moved, the VS-840EX 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 Messa	ge 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-840EX 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-840EX does not transmit the message.

• The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the VS-840EX.

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	Acción
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWADRD	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

CommandAcción01H STOPSTOP03H DEFERRED PLAYPLAY06H RECORD STROBEREC / PUNCH IN07H RECORD EXITPUNCH OUT0DH MMC RESETRESET44H 01H LOCATE TARGETLOCATE

* 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),
	т 1 си и	WKILE
4FH TRACK RECORD READY	Track Status	MASKEDWRITE,
		WKIIE

MENSAJES EXCLUSIVOS ROLAND

1. Data Format for Exclusive Messages

Roland's MIDI implementation uses the following data format for all Exclusive messages (type IV):

Byte	Descripción	
F0H	Estado Exclusivo	
41H	ID Fabricante (Roland)	
DEV	ID Aparato	
MDL	ID Modelo	
CMD	ID Comando	
[BODY]	Datos Principales	
F7H	Fin de Exclusiva	

■ MIDI status: FOH, F7H

An Exclusive message must be flanked by a pair of status codes, starting with a Manufacturer ID immediately after F0H (MIDI version 1.0).

■ Manufacturer ID: 41H

The Manufacturer ID identifies the manufacturer of a MIDI instrument that sends an Exclusive message. Value 41H represents Roland's Manufacturer ID.

Device ID: DEV

The Device ID contains a unique value that identifies individual devices in the implementation of several MIDI instruments. It is usually set to 00H-0FH, a value smaller by one than that of a basic channel, but value 00H-1FH may be used for a device with several basic channels.

Model ID: MDL

The Model ID contains a value that identifies one model from another. Different models, however, may share an identical Model ID if they handle similar data.

The Model ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Model IDs, each representing a unique model:

01H 02H 03H 00H, 01H 00H, 02H 00H, 00H, 01H

Command ID: CMD

The Command ID indicates the function of an Exclusive message. The Command ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Command IDs, each representing a unique function:

01H 02H 03H 00H, 01H 00H, 02H 00H, 00H, 01H

Main data: BODY

This field contains a message to be exchanged across an interface. The exact data size and content will vary with the Model ID and Command ID.

2. Address-mapped Data Transfer

Address mapping is a technique for transferring messages conforming to the data format given in Section 1. It assigns a series of memory-resident records--waveform and tone data, switch status, and parameters, for example, to specific locations in a machine-dependent address space, thereby allowing access to data residing at the address a message specifies.

Address-mapped data transfer is therefore independent of models and data categories. This technique allows use of two different transfer procedures: one-way transfer and handshake transfer.

One-way transfer procedure

(See Section 3 for details.) This procedure is suited to the transfer of a small amount of data. It sends out an Exclusive message completely independent of the receiving device's status.

Connection Diagram



Connection at point 2 is essential for "Request data" procedures. (See Section 3.)

Handshake-transfer procedure

(This device does not use this procedure) This procedure initiates a predetermined transfer sequence (handshaking) across the interface before data transfer takes place. Handshaking ensures that reliability and transfer speed are high enough to handle a large amount of data.

Connection Diagram



Connection at points 1 and 2 is essential.

Notes on the above procedures

- * There are separate Command IDs for different transfer procedures.
- * Devices A and B cannot exchange data unless they use the same transfer procedure, share identical Device ID and Model ID, and are ready for communication.

3. One-way Transfer Procedure

This procedure sends out data until it has all been sent and is used when the messages are so short that answerbacks need not be checked. For longer messages, however, the receiving device must acquire each message in time with the transfer sequence, which inserts 20 milliseconds intervals.

Types of Messages

Mensaje	ID Comando
Datos solicitados 1	RQ1 (11H)
Ajuste Datos 1	DT1 (12H)

■ Request data 1: RQ1 (11H)

This message is sent out when there is a need to acquire data from a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of data required.

On receiving an RQ1 message, the remote device checks its memory for the data address and size that satisfy the request.

If it finds them and is ready for communication, the device will transmit a "Data set 1 (DT1)" message, which contains the requested data. Otherwise, the device won't send out anything.

Byte	Descripción	
F0H	Estado Exclusivo	
41H	ID Fabricante (Roland)	
DEV	ID Aparato	
MDL	ID Modelo	
11H	ID Comando	
aaH	Dirección MSB	
:	:	
:	:	
	LSB	
ssH	Tamaño MSB	
:	:	
:	:	
	LSB	
sum	Suma de cheque	
F7H	Fin de Exclusiva	

- * The size of the requested data does not indicate the number of bytes that will make up a DT1 message, but represents the address fields where the requested data resides.
- * Some models are subject to limitations in data format used for a single transacción. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- * The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model ID.
- * The error-checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the last 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

■ Data set 1: DT1 (12H)

This message corresponds to the actual data transfer process.

Because every byte in the data is assigned a unique address, a DT1 message can convey the starting address of one or more bits of data as well as a series of data formatted in an address-dependent order. The MIDI standards inhibit non real-time messages from interrupting an Exclusive one. This fact is inconvenient for devices that support a "soft-thru" function. To maintain compatibility with such devices, Roland has limited the DT1 to 256 bytes so that an excessively long message is sent out in separate 'segments'.

Byte	Descripción
F0H	Estado Exclusivo
41H	ID Fabricante (Roland)
DEV	ID Aparato
MDL	ID Modelo
12H	ID Comando
aaH	Dirección MSB
:	:
:	:
	LSB
ddH	Datos MSB
:	:
:	:
	LSB
sum	Suma de cheque
F7H	Fin de Exclusiva

- * A DT1 message is capable of providing only the valid data among those specified by an RQ1 message.
- * Some models are subject to limitations in data format used for a single transacción. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- * The number of bytes comprising address data varies from one Model ID to another.
- * The error-checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the last 7 bits are zero when values for an address, data, and that checksum are summed.

■ Example of Message Transaccións

• Device A sending data to Device B

Transfer of a DT1 message is all that takes place.



• Device B requesting data from Device A

Device B sends an RQ1 message to Device A. Checking the message, Device A sends a DT1 message back to Device B.



Digital Studio Workstation

Modelo VS-840EX

Diagrama de Aplicación MIDI

Versión : 1.00

		, v		
	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 *********	х	
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		Х	Х	
Control Change		X	X	
Program Change	: True #	X ******	X ******	
System Exclucive		0	0	
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 SYNC/TEMPO:Gen.=MT * 3 SYNC/TEMPO:Gen.=MI * 4 Sync TRACK of Recordin	TC only DI Clock or Sync TRACK ig only	
IVIDAE I : OIVIN		IUGE Z : OIVIINI ON, IVIONO		U : Yes

Diagrama de Bloque



Glosario

COSM	
	COSM significa Composite Object Sound Modeling. Se trata de "una tecnología que combina múltiples modelos de sonidos para crear nuevos sonidos" y que se utilizó por primera vez en el VG-8 V-Guitar System de Roland. Por ejemplo, los sonidos creados con el VG-8 son el resultado de una variedad de modelos (elementos) de sonido como la pastilla de la guitarra, el cuerpo de la guitarra, el amplificador de la guitarra, el micrófono, el altavoz, etc.
MTC	
	MTC significa MIDI Time Code. Esto es un grupo de mensajes que se transmiten y se reciben entre los aparatos MIDI para sincronizar su operación A diferencia de los mensajes MIDI Clock, el MTC especifia un tiempo absoluto. Si desea utilizar el MTC para sincronizar la operación de dos aparatos, ambos aparatos deben estar ajustados en la misma frecuencia de marco (pag.111).
RSS	
	RSS significa Roland Sound System. Se trata de un efecto que permite situar una fuente de soni- do, reproducida en un sistema estéreo convencional, en un espacio de 3 dimensiones. El sonido no sólo puede colocarse delantedel oyente, sinó que puede situarse a un lado, arriba debajo y detrás del oyente (pag. 172).
S/P DIF	
	S/P DIF significa Sony/Philips Digital Interface Format. Se trata de una especificación para transmitir y recibir señales de audio digital estéreo entre aparatos de audio digital. El VS-840EX proporciona conectores coaxiales que soportan S/P DIF (pag. 64).
Scene	
	Ajustes para la sección del mezclador y la sección del efecto que se guardaron en un momento específico. Incluso después de que se hayan realizado de forma repetida operaciones de mezcla, se puede recuperar una Scene para restaurar al instante los ajustes de un fader, una panoramización, un algoritmo de efecto, etc. que se utilizaron cuando la Scene estaba guardada (pag. 34).
Sync track	
	Se trata de una pista proporcionada de forma separada de la pista de grabación de audio, con el propósito de grabar datos MIDI Clock. La Sync track graba los mensajes MIDI Clock que se transmiten desde un secuenciador MIDI. Transmitiendo estos mensajes MIDI Clock de nuevo al secuenciador MIDI, será posible sincronizarlos incluso con una canción que contenga cambios de tempo. En este caso, el VS-840EX será el señor y el secuenciador MIDI el esclavo (pag. 114).
Scrub	
	Se trata de una técnica de edición en la que se reproduce de forma repetida una pequeña sec- ción de audio mientras desplaza la posición de tiempo actual. Es parecido al resultado de des- plazar manualmente la cinta de un casete analógico mientras éste sigue en contacto con con el cabezal. Es un sistema práctico para señalar una posición en una grabación. Puesto que la afina- ción y los formatos de la reproducción no cambiarán, se puede realizar una señalización con bastante precisión (pag. 66).
Tempo map	
	Datos que describen los compases de las canciones, los ritmos y el tempo. Transmitiendo estos datos a un secuenciador MIDI, etc. es posible realizar una operación sincronizada con un aparato externo MIDI (pag. 113).
Vari-pitch	
	Cuando se reproduce una canción en el VS-840EX, esta función permite ajustar la velocidad de la reproducción de la canción con el fin de ajustarla a la afinación de instrumentos en los que es difícil cambiar la sintonización.

Especificaciones

VS-840EX: Digital Studio Workstation

Pistas

Pistas: 8 Pistas-V: 64 (8 Pistas-V para cada pista)

* Se pueden grabar hasta 4 pistas a la vez y se pueden reproducir hasta 8 pistas simultáneamenteU.

Capacidad Máxima Útil

Zip Disk: 250 M bytes

Memoria Interna

Canciones: 200 (cada disco)

Ecualizador

HI, MID, LOW

Modo de Grabación

Multitrack 1 (MT1) Multitrack 2 (MT2) Live 1 (LV1) Live 2 (LV2)

Procesamiento de Señal

Conversión AD:20 bit, 64 veces sobremuestreoConversión DA :20 bit, 128 veces sobremuestreoProcesamiento Interno:24 bit (sección de mezclador)

• Frecuencia de Muestreo

44.1 kHz, 32.0 kHz

• Respuesta de Frecuencia

Frecuencia de Muestreo 44.1 kHz: 20 Hz to 21.0 kHz (+1/-1.5 dB) 32.0 kHz: 20 Hz to 15.5 kHz (+1/-1.5 dB)

Distorsión Armónica Total

0.08 % or less (INPUT SENS = -10 dBm, 1 kHz a nivel de salida nominal, modo de grabación: MT1)

• Tiempo de Grabación (a 250 M bytes, 1 pista) Modo de grabación Erecuencia de muestreo

wood de grabación	riecuencia de indestreo	
	44.1 kHz	32.0 kHz
MT1	94 minutos	129 minutos
MT2	125 minutos	172 minutos
LV1	150 minutos	207 minutos
LV2	188 minutos	259 minutos

* La lista de tiempos de grabación es aproximada. Los tiempos pueden ser más cortos dependiendo de las canciones creadas.

Nivel de Entrada Nominal (Variable)

INPUT Jack 1(Guitar(Hi-Z)type):	-50 to +4 dBm
INPUT Jack 1 to 4 $(1/4 \text{ inch phone type})$:	-50 to +4 dBm
INPUT Jack 3 to 4 (RCA phono type):	-50 to +4 dBm

Impedencia de Entrada

INPUT Jack 1(Guitar(Hi-Z)type):	$1 \mathrm{M}\Omega$
INPUT Jack 1 to 4 $(1/4 \text{ inch phone type})$:	20 kΩ
INPUT Jack 3 to 4 (RCA phono type):	20 kΩ

Nivel de Salida Nominal

MON/AUX Jack: -10 dBm MASTER OUT Jack: -10 dBm

Impedencia de Salida

Impedencia de Carga Recomendada

Nivel de Ruido Residual

Interface

DIGITAL OUT: Tipo Coaxial (se ajusta a S/P DIF) Tipo Óptico

Pantalla

69.0 x 25.0 mm (Backlit LCD)

Conectores

Conectore MIDI (IN, OUT) Conectores DIGITAL OUT (tipo Coaxial, tipo Óptico) Jack FOOT SWITCH (tipo phone de 1/4') Jack PHONES (tipo phone de 1/4' estéreo) 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 Phono RCA) Jack MON/AUX A, B (tipo Phono RCA) Jack MASTER OUT L, R (tipo Phono RCA)

Alimentación

AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

• Consumo 20 W

Dimensiones

410 (W) x 307 (D) x 88 (H) mm 16-3/16 (W) x 12-1/8 (D) x 3-1/2 (H) '

Peso

4.5 kg/9 lbs 15 oz

Accesorios

Cable de Alimentación Manual del Usuario Referencia Rápida Lista de Patches Preajustados Disco de Demostración

Opciones

Tarjeta SCSI VS4S-1

0dBm=0.775V rms

* En beneficio de mejoras en el producto, las especificaciones y/o aparición de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

2 ch RSS	135

A

AC IN	19
Acceso aleatorio	25
Acceso secuencial	25
Acoustic Guitar Simulator	157
Afinación estándar	106, 107
Afinador	106, 107
Apagar el equipo	
Aplicación MIDI	
-	

В

Bajo Multi	.152, 153
Bass Cut Filter	170
Bass Guitar Simulator	171
Botón AUTO PUNCH	17
Botón AUX LEVEL	15
Botón CLEAR	17
Botón CURSOR	17
Botón de control del transporte	17
Botón de expulsión	20
Botón de monitor select	16
Botón de PARÁMETRO DE CANAL	15
Botón de retorno de efecto	16
Botón DISPLAY	16
Botón Easy Routing	16
Botón EFFECT LEVEL	15
Botón EFFECT RTN	16
Botón EFFECT	16
Botón ENTER/TAP	17
Botón EQ	15
Botón EXIT	17
Botón EZ ROUTING	16
Botón INPUT	15
Botón LOCATOR	17
Botón MODE	15
Botón MONITOR SEL	16
Botón NO	17
Botón PAN	15
Botón REDO	16
Botón SCENE	17
Botón SCRUB	17
Botón SELECT	15
Botón SHIFT	17
Botón SOLO	16
Botón TAP	17
Botón TRACK STATUS/V.TRACK	17
Botón UNDO/REDO	16
Botón UTILITY	16
Botón V.TRACK	17
Botón VARI PITCH	16
Botón YES	17
BotónLOOP	17
Bus AUX	22
Bus de efectos	22
Bus de grabación	22
0	

bus	22
Buses MIX	22
Buses Track cue	23
Búsqueda rápida	109

С

•	
Caja Lo-Fi	
Canal MIDI	
Canal	21
Canción de demostración	
Canción	
Cinta master	62
Combinar pistas	62
Compresor	
Conector DIGITAL OUT	
Conector MIDI	
Conexión en bucle	
Conmutador de pedal	
Conmutador POWER	
contrast	
Convertidor de micrófono	
Copy	
Cut	
Channel Pan	
Chorus de espacio	
Chorus de retardo estéreo	
Chorus RSS	
Chorus	150, 151, 157

D

De-esser	
Defretter	
Deslizador MASTER	
Deslizador/fader de canal	
Desplazar	
Diagrama de aplicaciónMIDI	
Diagrama de Blogue	
Dial TIME/VALUE	
Dial VALUE	
Disco Zip	
Disk copy	
DISK Memory Full	
Distancia	
Distorsión	

Ε

Easy Routing	
Ecualizador Gráfico de 10 Bandas	
ecualizador	24, 62, 160
Edición de pistas	65
Efecto	26, 75–94
Conexión	75
Crear	80
Ejemplos de utilización de los efectos	
Guardar	
Cambiar	78
Utilizar	79

Enhancer	159
Entrada de CA	19
Entrada	24
EQ Gráfico	
erase	74
Especificaciones	
Estéreo en dos canales	64
Evento	
External In	
EZ Routing	
0	

F

-	
Flanger estéreo	144
Flanger	160
Fuente	21

G

Glosario	
Grabación en bucle	61
Grabador	
Guía de afinación	
Guitar Multi	

I

Icono AUX Routing	45
Icono de grabación	
Icono External In	46
Icono Mixdown	42
Icono Quick Recording	
Icono Track Bouncing	40
Icono User Routing	44
Indicacor MIDI	
Indicador DISK	
Indicador PEAK	15
INFORMACIÓN	18, 108
Inicializar un disco	
Inicializar un discos	
Insert	26, 72, 92, 93
Insertar conexión	77, 78
Insertar el disco	27
Intercambiar	71
Jack AUX	19
Jack FOOT SWITCH	19
Jack INPUT	19
Jack MASTER OUT	19
Jack MON/AUX	19
Jack monitor	19
Jack PHONES	19, 99

L

Lack of EVENT!!	26
LED indicador del acceso a la unidad	
de discos Zip	20
Limitador	158
Lista de algorítmos	130
Ecualizador Gráfico de 10 Bandas	156

2 ch RSS	135
Simulador Acústico	155
Bajo Multi 1	152
Bajo Multi 2	153
Simulador de Bajo	
Chorus + Reverberación	
Chorus RSS	
Retardo + Chorus	151
Retardo + Reverberación	149
Retardo RSS	
Guitar Multi 1	
Guitar Multi 2	
Multi Teclado	142
Caja Lo-Fi	
Simulador de Micrófono	
Panoramizador	
Reverberación 1	
Reverberación 2	
Reverberación + Reverberación	
Rotary	143
Chorus de Espacio	147
Chorus de Retardo Estéreo	
Flanger Estéreo	
Multi Estéreo	145
Phaser Estéreo	
Retardo Desafinador Estéreo	
Retardo Tap	
Panoramización Tremolo	145
Vocal Multi 1	140
Vocal Multi 2	141
Vocoder	147
Lista de parámetros	178, 179
Longitud de barrido	
Loop	6, 50, 82–91
•	

Μ

Mando de sensibilidad de entrada	15
Mando PHONES	16
Mando TRACK CUE	17
Mandos INPUT SENS	15
Mapa de tempo	113, 116–118
Marker stop	
MARKER	
MASTER	
MEASURE	
Mensaje MIDI	
Mensajes de Error	
Mensajes exclusivos	
metrónomo	95
Mezcla final	64
Mezclador	15, 16, 18, 24
MIDI	110–118
MMC	
Modo de grabación	54
Modulador en anillo	165
Monitor select	
MTC	111
Multi estéreo	145

Multi Teclado142

Ν

Nivel/Panoramización	63
Número de canción	55
Número de punto de marca	35

0

Overdrive	162
overdubbing	49, 57

Ρ

Panel posterior	19
Panoramización tremolo	145
Panoramización	.63, 168
Panoramizador	135
Pantalla de información de la canción	119
Pantalla V-track	19
Pantalla	18,119
Parámetro	
Acoustic Guitar Simulator	157
Bass Cut Filter	170
Bass Guitar Simulator	171
Chorus	157
Compressor/Limiter	158
De-esser	158
Defretter	169
Delay	159
Distance	170
Distortion	169
Enhancer	159
Equalizer	160
Flanger	160
Graphic EQ	171
Lo-Fi Box	161
Mic Converter	170
Noise Suppressor	162
Overdrive	162
Phaser	162
Pitch Shifter	
PreAmp	163
Reverb	164
Ring Modulator	165
Rotary	166
RSS (2ch)	166
RSS (Panner)	167
Space Chorus	167
Speaker Simulator	167
Tremolo / Pan	
Vocoder	
Wah	
Patch change	
Phaser estéreo	144
Phaser	162
Pinchado automático	60
Pinchado, iniciar/terminar	
Pista	3, 21, 25

Pitch Shifter	
PreAmp	
Preescucha	65
Preview length	66
Punto de marca	
Punto de marca	
	, ,

R

Recuperar	
Redo	
reloj MIDI	
Retardo	
Retardo desafinador estére	
Retardo RSS	
Retardo Tap	
Reverberación	130, 131, 148, 149, 150, 165
Rotary	
RSS	

S

0	
Salida	25
Scene	25, 34
SCMS	11, 106
SCSI ID Scan	109
SCSI	200
Secuenciador MIDI	111
Seleccionar (song)	31
Simulador Acústico	155
Simulador de altavoz	167
Simulador de Bajo	156
Simulador de micrófono	154
Solo	98
Solucionar problemas	173, 174
Song arrange	125
Song convert	104
Song copy	102
Song end	31
Song erase	102
Song name	55
Song new	54
Song optimize	101
Song protect	29
Song select	31
Song store	29
Song top	31
Store (song)	29
STORE Current ?	
Supresor de ruido	162
Sync edit	116
Sync track	114–117
-	

Т

Tarjeta SCSI196Tiempo de grabación54TIME18Track Cue Pan107Track sheet194, 195		
Tiempo de grabación	Tarjeta SCSI	
TIME	Tiempo de grabación	
Track Cue Pan	TIME	
Track sheet194, 195	Track Cue Pan	
	Track sheet	

Track status	
Tremolo	

U

undo	100
Unidad de discos Zip	20
Unidad de Discos	20
Unidad Zip	

v

vari-pitch	
Vocal Multi	
Vocoder	
VS-840-UP1	4, 196
V-track	

W

R	oland [®] v	VS-840	JEX Proyec	:to	Artista		Cliente	
Tr	TRACK SHEET Nombre de Canción				Fecha			a
V. Track	TRACK1	TRACK2	TRACK3	TRACK4	TRACK	5/6	TRAC	K 7 / 8
1							L	
2								
3								
4					1			
5					1			
6					I		1	
7					ı			
8								
	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low		EQ Low	
	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID		EQ MID	
	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI		EQ HI	
	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl		AUX Lvl	
	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lv1	EFFECT Lvl		EFFECT Lvl	
1		LOCAT	OR		EFECTO			
2					Patch:			
3					_	COME	NTADIOS	
4 5						COME	NTARIOS	
6								
8								
1		SCEN	IE					
2					-			
3								
4					-			
6	6							
7					-			
0								

R	oland [®] v	15-840	JEX Proyec	:to	Artista		Cliente	
Tr	TRACK SHEET Nombre de Canción _]
V. Track	TRACK1	TRACK2	TRACK3	TRACK4	TRA	CK 5/6	TRACK	K 7 / 8
1						1		
2								
3								
4								
5								
6								
7					-			
8						1		
	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low	1	EQ Low	
	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID		EQ MID	
	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI	1	EQ HI	
	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl		AUX Lvl	
	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lv1	EFFECT Lv1	EFFECT Lvl		EFFECT Lv1	
		LOCAT	OR			EF	СТО	
1					Posición:			
3								
4						COM	ENTARIOS	
5					-			
7								
8					_			
1		SCEN						
2								
3					-			
5	5				1			
6					1			
7					┨┠────			
LU								

Instalación de VS4S-1 (tarjeta opcional SCSI)

* En el VS-840, la tapa inferior no tiene una apertura de acceso. Por esta razón, los usuarios no deberían intentar extraer o revisar la tarjeta VS4S-1. Consulte su Centro de Servicio Roland más cercano para extraer o revisar la tarjeta VS4S-1.

Las siguientes instrucciones son sólo para el modelo VS-840EX!

A PRECAUCIÓN

- No instale otra cosa que no sea la VS4S-1.
- Para evitar el riesgo de producir daños en los componentes internos a causa de la electricidad estática, lea detenidamente las instrucciones siguientes siempre que utilice la VS4S-1.
 - Antes de tocar la VS4S-1, coga primero un objeto de metal (por ejemplo, una cañeria), para asegurarse de que descarga la electricidad estática que tenga.
 - Cuando utilice la VS4S-1, cógala únicamente por el panel o los bordes. Evite tocar cualquiera de los componentes electrónicos o conexiones.
 - Antes de conectar cualquier cable, asegurese que no tengan una carga de electricidad estática. Estas cargas se pueden transmitir si, por ejemplo, la otra parte final del cable ha estado en contacto con una alfombra (u otro objeto) cuando hay una concentración de electricidad estática.

- **1.** Desconecte el VS-840EX de la toma de corriente y desconecte todo lo que haya conectado en el panel posterior.
- **2.** Tenga preparada la VS4S-1. El cable suministrado tiene una línea azul en un borde. Con este borde mirando hacia arriba, inserte el cable con seguridad en el conector.



- **3.** Vuelva el VS-840EX al revés. * Para prevenir daños, coloque la unidad encima de un cojín cuando realice la operación.
- **4.** Extraiga los tornillos "A" y retire la tapa EXP del panel posterior del VS-840EX.



🗥 PRECAUCIÓN

No extraiga tornillos que no sean los indicados en la figura.



5. Extraiga los cuatro tornillos "B", luego retire la tapa de la parte inferior de la unidad.



\land PRECAUCIÓN

No extraiga tornillos que no sean los indicados en la figura.



6. Inserte la VS4S-1 en la apertura del panel posterior y asegurese que la cara con el conector está hacia arriba. Después utilice los tornillos "A" para sujetarla en el lugar.



- * No utilice nunca una fuerza excesiva cuando instale una tarjeta de circuito. Si no se ajusta bien la primera vez, extraigala y vuelva a intentarlo de nuevo.
- **7.** Sujete el cable instalado en la VS4S-1 de manera que el borde del cable con la línea azul esté hacia arriba. Doble el cable como muestra la figura e introduzca el cabo libre en el conector la tarjeta principal.



- * Cuando finalice la instalación de la tarjeta, compruebe dos veces su trabajo.
- **8.** Asegurese que las conexiones del cable y de la VS4S-1 están seguros, luego utilice los tornillos "B" para sujetar de nuevo la tapa en la parte inferior de la unidad.
- **9.** Ponga el VS-840EX boca arriba.
- **10.** Compruebe que la tarjeta funciona correctamente. Conecte una unidad drive u otro aparato adecuado en el conector SCSI, luego siga el procedimiento descrito en la página 201 para comprobar la operación.
- **11.** Si la operación se ha realizado sin ningún problema, la instalación está completada. Si tiene algún problema, repita el procedimiento de instalación.

* Le panneau du bas du VS-840 n'ayant pas de plaque détachable, ne pas essayer d'enlever ou de réparer soi-même le VS4S-1. Si vous désirez le faire, consulter votre centre de service Roland le plus près de chez vous.

Les instructions suivantes ne s'appliquent qu'au modèle VS-840EX.

- Ne rien installer d'autre que le VS4S-1.
 - Pour éviter d'endommager les composants internes par de l'électricité statique, suivez attentivement les régles ci-dessous lorsque vous maniez la carte.
 - Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (tel qu'un tuyau d'arrivée d'eau) pour être sûr de vous décharger de toute électricité statique.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés de la plaque ou par les côtés du circuit imprimé. Ne pas toucher directement aux composants et connecteur avec les mains.
 - Lorsque vous connectez le câble et la carte, veiller à ce que l'extrémité libre du câble ne touche à aucun objet pouvant facilement produire de l'électricité statique (comme un tapis par exemple).

- 1. Débrancher le VS-840EX et déconnecter tous les câbles reliés à l'arrière de l'appa-
- **2.** Prendre le câble fourni avec la carte et bien l'enfoncer dans le connecteur du VS4S-1 de façon à ce que la ligne bleue soit dirigée vers le haut.



3. Tourner le VS-840EX à l'envers.

- * Installer l'appareil sur un coussin ou autre protection du même genre pour éviter tout endommagement durant la manipulation.
- **4.** Enlever les 2 vis A et détacher la plaque EXP du panneau arrière du VS-840EX.



A PRECAUTION

N'enlever que les vis indiquées sur le schéma.



5. Enlever les 4 vis B et détacher la plaque protectrice du panneau du bas.



N'enlever que les vis indiquées sur le schéma.



6. Orienter le VS4S-1 de façon à ce que le connecteur soit dirigé vers le haut et l'insérer dans l'ouverture du panneau arrière. Utiliser les vis A pour fixer la carte sur le panneau arrière.



- * Ne forcez jamais excessivement lors de l'installation d'une carte d'extension. Si elle ne s'ajuste pas correctement au premier essai, enlevez-la et recommencez.
- **7.** Prendre l'extrémité libre du câble connecté au VS4S-1 et orienter la ligne bleue vers le haut. Plier le câble comme indiqué sur le schéma et bien l'insérer dans la carte mère.



- * Lorsque votre installation de la carte d'extension est terminée, revérifiez-la.
- **8.** Après s'être assuré de la mise en place correcte de l'installation du VS4S-1 et des connections, remettre la plaque protectrice sur le panneau du bas avec les vis B.
- **9.** Remettre le VS-840EX à l'endroit.
- **10.** Vérifier le fonctionnement de l'appareil. Connecter par exemple un lecteur Zip au connecteur SCSI et suivre les instructions de la p.201 pour vérifier le bon fonctionnement de l'appareil.
- **11.** Si l'appareil fonctionne bien, l'installation est terminée. S'il ne fonctionne pas bien, recommencer l'installation.

Usar un unidad Zip externa (Acerca de SCSI)

Si se instala la VS4S-1 (se vende por separado) en el VS-840EX, se pueden grabar las canciones creadas con el VS-840EX en una unidad Zip externa.

Esta sección explica las funciones que se añaden cuando se instala un conector SCSI. Por favor, lea detenidamente lo siguiente antes de usar una unidad Zip.

* No se puede usar una unidad externa Zip para grabar.

<Funciones añadidas>

Los siguientes iconos se añadirán a Utility. Icono SCSI

Icono SCSI Restart Icono SCSI Shut Down Icono SCSI Initialize Icono 840 to SCSI Copy Icono SCSI to 840 Copy Icono SCSI Song Erase Icono SCSI Disk Copy Icono SCSI Song Convert Icono SCSI Drive Select Icono SCSI Archive Copy Icono SCSI Track Import Icono SCSI Track Export

Acerca de SCSI

"SCSI" significa "Small Computer System Interface." Se trata de un método de transmisión de datos que puede transmitir grandes cantidades de datos. Se puede conectar una unidad Zip al conector SCSI del VS-840EX.

Antes de Usar una Unidad Zip

Manejar una Unidad Zip

- Una unidad Zip es un aparato de precisión. Si se conecta o se utiliza incorrectamente, no sólo puede funcionar mal, sino que pueden perderse los datos del disco e incluso puede dañarse la unidad de discos. Además de la explicación en esta sección, por favor lea las instrucciones del manual de su unidad Zip.
- El VS-840EX puede utilizar unidades Zip compatibles con la especificación SCSI-2 . Recomendamos utilizar la unidad Zip de Roland ZIP-EXT-2S (se vende por separado).
- Instale la unidad encima de una superfície sólida y que no sufra vibraciones. Si se inclina excesivamente, la unidad puede funcionar incorrectamente.
- Evite usar de inmediato la unidad cuando la haya movido a un lugar donde el nivel de humedad es muy diferente al nivel de su anterior posición. Los cambios rápidos en el ambiente pueden provocar una condensación dentro de la unidad Zip, que afectará las funciones de la unidad Zip y/o dañará los discos. Si ha movido la unidad, deje que se acostumbre al nuevo ambiente (deje pasar unas horas) antes de utilizarla de nuevo.

- Para insertar un disco Zip, empújelo firmemente en la unidad Zip—hará un clic cuando esté en posición. Para extraer un disco Zip, pulse el botón EJECT. No use una fuerza excesiva para extraer un disco Zip que esté dentro de la unidad.
- Nunca intente extraer un disco de la unidad Zip mientras ésta está operando (el indicador está iluminado); Pueden producirse daños en la unidad y en el disco.
- Extraiga el disco de la unidad antes de activar o desactivar la unidad.
- Para evitar daños en los cabezales de la unidad Zip, intente mantener el disco Zip en la misma posición de nivel (no lo eleve o lo baje) cuando lo inserte en la unidad Zip. Empújelo de manera firme, pero suave. Nunca con fuerza excesiva.
- Inserte únicamente discos Zip.

Manejar Discos Zip

- Si se usa un disco Zip por primera vez en el VS-840EX, se debe inicializar con el VS-840EX. Cuando se inicializa un disco Zip, se pierden todos los datos. Antes de utilizar un disco utilizado en otro aparato, asegurese que puede borrar los datos.
- Los discos utilizados con el VS-840EX no se pueden utilizar en ningún otro aparato.
- Los discos Zip contienen un disco de plástico con una delgada capa para almacenamiento magnético. Se requiere una precisión microscópica para almacenar grandes cantidades de datos en una superfície tan pequeña. Para asegurar su integridad, por favor lea las instrucciones siguientes cuando trabaje con discos Zip:
 - Nunca toque la banda magnética del disco.
 - No utilice o guarde los discos en área sucias o polvorientas.
 - No someta los discos a temperaturas extremas (por ejemplo, la luz directa del sol dentro de un vehículo). (Guarda a una temperatura de: 22–51° C, humedad: 10–90%)
 - No exponga los discos Zip a fuertes campos magnéticos, como los generados por los grandes altavoces.
- La etiqueta de identificación debe estar firmemente pegada al disco Zip. Si la etiqueta se despega del disco cuando éste se encuentra en la unidad puede ser difícil sacar el disco.
- Ponga el disco de nuevo en su caja para guardarlo.
- Los discos Zip no tienen ningún sistema de protección de escritura. Si es necesario utilice el Song Protect, para proteger sus datos (página 29).

Conectar unidades externas Zip

Se pueden conectar hasta 2 unidades Zip en el conector SCSI del VS-840EX. Esta sección les explicará cómo realizar las conexiones de las unidades externas Zip y cómo realizar los ajustes necesarios. Siempre que conecte una unidad externa Zip, lea los siguientes puntos.

Conectores y cables

Los cables SCSI se utilizan para conectar la unidad Zip externa tal y como se muestra en la figura. Puesto que no hay diferencia alguna entre la entrada (input) y la salida (output) del SCSI, puede usar el conector que quiera. Se conoce este tipo de conexiones como "cadena SCSI" o "cadena daisy"



Para conectar una unidad Zip, utilice el cable SCSI que se incluye con la unidad ZIP-EXT-2S (se vende por separado).

Cuando haga las conexiones, siga los siguientes puntos.

- El conector SCSI del VS-840EX es un conector tipo 25 pin D-sub.
- Utilice cables SCSI lo más cortos posible y use únicamente cables con una impedencia (110 Ω +/-10%) que sea compatible con el estándar SCSI y que estén completamente protegidos.
- No deje que la longitud total de los cables SCSI que conectan la cadena de unidades de disco exceda los 6,5 metros.
- No conecte o desconete ningún cable SCSI si el aparato está activado.

Terminador

El aparato al final de cada cadena SCSI debe tener un terminador (una resistencia terminador). Puesto que el VS-840EX es un final de la cadena SCSI, contiene un terminador interno. Esto significa que sólo necesitará un terminador para la unidad Zip externa que será el otro final de la cadena. Para más detalles sobre los ajustes de los terminadores, consulte el Manual del Usuario de su unidad Zip.

Números SCSI ID

Cada unidad Zip drive se distingue por su número SCSI ID (0–7). Esto significa que cuando se conectan dos unidades, debe hacer los ajustes necesarios para que no haya problemas con los números SCSI ID de las unidades (que no coincidan). Si los números SCSI ID coinciden, el VS-840EX no podrá reconocer correctamente las unidades.

El VS-840EX está ajustado el número SCSI ID 7 (fijado). Ajuste las unidades con números ID que no sean el 7.

* Ajuste el número SCSI ID de la unidad Zip externa a 5 o 6.

Reinicializar la unidad Zip externa

Compruebe el disco insertado en la unidad y asegurese que está listo para ser utilizado.

Cuando active el aparato, asegurese primero de activar la unidad Zip externa y luego active el VS-840EX.

- Si hay una unidad que desea utilizar, inserte un disco en esa unidad.
 Si no se inserta un disco, el VS-840EX no reconocerá esa unidad.
- 2. Pulse [UTILITY].
- **3**. Use [CURSOR] para seleccionar el Icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



4. Use [CURSOR] para seleccionar el Icono SCSI Restart y pulse [ENTER/TAP].



5. Aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure?", pulse [YES] para ejecutar la operación.



* La unidad (disco) se preparará para ser utilizada y esto requiere un período de tiempo.

Desactivar la unidad Zip externa

Si desea extraer o cambiar un disco de la unidad Zip conectada al conector SCSI, debe desactivar la unidad externa.

- * Si no realiza la desactivación, no le será posible extraer el disco de la unidad Zip.
- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Shut Down y pulse [ENTER/TAP].



4. Aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure?", pulse [YES] para ejecutar la operación.



La unidad externa se desactivará y se extraerá el disco de la unidad Zip. Si desea cambiar los discos, inserte el disco que desee y luego ejecute la operación descrita en la sección "Reinicializar la unidad Zip externa".

Inicializar el disco Zip

Cuando se usa por primera vez una unidad Zip con el VS-840EX, antes de poder ser utilizada se debe inicializar. Cuando se inicializa un disco se pierden todos los datos almacenados. Si utiliza un disco que ya se ha utilizado en otro aparato, asegurese que no contiene datos importantes que quiera guardar.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Initialize y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



5. Use [CURSOR] para desplazar el cursor a "Physical Format," y use el dial TIME/ VALUE para especificar si desea o no formatear físicamente el disco.



6. Use [CURSOR] para desplazar el cursor al icono"GO" y pulse [ENTER/TAP].



7. Aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure ?," pulse [YES] para ejecutar la operación. Si la inicialización termina con éxito, volverá al modo Play. Si pulsa [NO], la operación de inicialización se detendrá.



 * Si inicializa el disco con la opción "Physical Format" en "On," (activada) la inicialización llevará algún tiempo. No se trata de un mal funcionamiento. El progreso de la operación de inicialización se visualizará en la pantalla. No lo desactive antes de que la inicialización haya terminado.

Copiar canciones del VS-840EX a la unidad Zip externa

Aquí se explica cómo se pueden copiar en la unidad Zip externa la canciones creadas y grabadas con el VS-840EX.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono 840 to SCSI Copy y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



5. Use [CURSOR] para seleccionar la canción (es) que desea copiar, pulse [ENTER/TAP] y un símbolo aparecerá en el lado izquierdo de la canción. Señale cada canción de desee copiar.



Para borrar una señal, use [CURSOR] para seleccionar la canción que contiene una señal que desea retirar y pulse[ENTER/TAP].

6. Use [CURSOR] para seleccionar el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para empezar la operación de copia.



Copiar canciones de la unidad Zip externa al VS-840EX

Aquí se explica cómo se puede copiar en el disco Zip del VS-840EX una canción guardada en un disco Zip externo.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI to 840 Copy y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



5. Use [CURSOR] para seleccionar la canción que desea copiar y pulse [ENTER/TAP] para añadir una señal a la izquierda de la canción. Señale todas las canciones que desea copias.



Para borrar una señal, use [CURSOR] para seleccionar la canción que contiene una señal que desea retirar y pulse[ENTER/TAP].

6. Use [CURSOR] para seleccionar el icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para empezar la operación de copia.

SONGCOP	Y+840111 PaUTY:SC	SI
xoo4 Edi	tSONG	
1		

Borrar una canción guardada en un disco Zip externo

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Song Erase y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



5. Use [CURSOR] para seleccionar la canción (es) que desea borrar y pulse [ENTER/TAP] para añadir una señal a la izquierda de la canción. Señale todas las canciones que desea borrar.



Para borrar una señal, use [CURSOR] para seleccionar la canción que contiene una señal que desea retirar y pulse[ENTER/TAP].

6. Use [CURSOR] para desplazar el cursor al icono "GO" y pulse [ENTER/TAP].



7. La pantalla visualizará "SONG Erase Sure ?," pulse [YES] para ejecutar la operación de borrar.



Se borrarán todas las canciones seleccionadas.

Usar una unidad Zip externa para realizar una copia de disco

Se copiaran todos los datos del disco interno del VS-840EX en el disco externo Zip.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Disk Copy y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



5. Aparecerá el mensaje "Are you Sure?" que le pregunta si quiere confirmar la operación. Pulse [YES] para ejecutar la copia de disco.



Si pulsa [NO] la copia de disco se detendrá.

6. Cuando se hayan copiado los datos, la pantalla visualizará "Complete!," y volverá al modo Play.

Usar una unidad Zip externa para convertir datos entre los formatos VS-840EX/VS-880 (Song Convert)

Esta operación convierte los datos de modo que se puedan intercambiar entre el VS-840EX y el VS-880. Aquí explicaremos con un ejemplo cómo los datos de una canción creada en el VS-880 se pueden convertir en datos para el VS-840EX.

- * Si selecciona el icono SCSI->840, los datos de la canción del VS-880 del disco Zip externo se convertirán y se guardarán en el disco del VS-840EX. Si selecciona el icono 840->SCSI, los datos del VS-840EX del disco del VS-840EX se convertirán y se guardarán en el disco Zip externo.
- * Los únicos datos que se pueden intercambiar entre el VS-840EX y el VS-880 son los datos de canciones grabados en un modo de grabación y frecuencia de muestreo soportada por ambos aparatos. (El modo de grabación del VS-840EX "LV1" corresponde al "LIV" del VS-880). Sólo se convierten dos tipos de información: los datos de audio y la información que indica la pista-V de esos datos de audio. Otros datos (ajustes de sistemas, ajustes de mezclador, puntos de posición en las canciones, etc.) no son compatibles.
- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Song Convert y pulse [ENTER/TAP].



4. La pantalla visualizará "Select Convert Type," pulse [CURSOR] para seleccionar el Convert Type. Para este ejemplo, seleccione el icono SCSI->840 y pulse [ENTER/TAP].



5. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual seleccionada (la Canción Actual), pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



6. Se visualizará una lista de las canciones creadas con el VS-880. Use [CURSOR] para seleccionar una canción que desea convertir y pulse [ENTER/TAP] para añadir una señal a la izquierda de la canción. Señale de esta manera todas las canciones que desee convertir.



Para borrar una señal, use [CURSOR] para seleccionar la canción que no desea señalar y pulse [ENTER/TAP].

7. Use [CURSOR] para desplazar el cursor al icono "GO" y pulse [ENTER/TAP] para iniciar la operación de conversión.



* Para convertir los datos de canciones creadas con el VS-840EX en un formato que pueda utilizar el VS-880, necesitará un disco que se haya inicializado con el VS-880.

Si no dispone de un disco inicializado en el VS-880, puede inicializar uno siguiendo el proceso siguiente. Si se inserta un disco no inicializado la pantalla visualizará lo siguiente.



Se le preguntará si desea inicializar el disco para su uso en el VS-880, ejecute pues el siguiente procedimiento.

- 1. Si desea inicializar el disco, pulse [YES]. Si no desea inicializar el disco [NO].
- 2. Si pulsa [YES] en el paso 1, aparecerá de nuevo el mensaje "Are you sure ?" Si desea inicializar, pulse [YES].



- * Si detiene la inicialización, volverá al paso 3. Ejecute la operación de desactivación para extraer el disco, insertar el disco que desee y ejecutar la operación de reinicialización.
- * Cuando se inicia un disco, se pierden todos los datos. Antes de inicializar un disco, asegurese de que no contiene datos que quiere guardar.
- * El VS-840EX y el VS-880 utilizan diferentes formatos de disco.

Seleccionar la Unidad SCSI

Seleccione la unidad SCSI (número SCSI ID) con la que el VS-840EX intercambiará los datos.

- * Sólo se puede seleccionar una unidad SCSI en el VS-840EX.
- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Drive Select y pulse [ENTER/TAP].



4. Seleccione la unidad SCSI (número SCSI ID). Use [CURSOR] para desplazar el cursor a "Select Drive," y use el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad SCSI (número SCSI ID).



5. Use [CURSOR] para desplazar el cursor al icono "GO" y pulse [ENTER/TAP].



6. Aparecerá el mensaje "Drive Change to"que le pregunta si quiere confirmar la operación. Pulse [YES] para ejecutar el cambio de unidad. Si decide no cambiar la unidad, pulse [NO].



Cuando los Datos no se Pueden Guardar en un sólo Disco (Archivos)

Use este método si utiliza una unidad de disco extraíble y necesita varios discos para copiar los datos de la canción especificada.

Cuando se copian datos de canciones mediante este sistema, los datos se convertirán en un formato de datos especial para guardar (formato de archivo). Esto significa que no será posible reproducir directamente los datos de la canción tipo archivo del disco. Deberá guardar los datos de la canción en el formato de reproducción siguiendo el procedimiento adecuado. Los archivos del VS-880/VS-880EX/VS-1680 no son compatibles.

Manejar el Disco

Si utiliza esta operación para copiar datos de canciones, el disco se inicializará para guardar datos de tipo archivo. Esto significa que se puede ejecutar esta operación mediante un disco que no se haya inicializado con el VS-840EX. No obstante, debe tener cuidado, puesto que con esta operación de copiar datos en un disco que ya contiene datos provocará que se pierdan los datos almacenados anteriormente.

Además, un disco que contenga datos de canción de tipo archivo se considerará como un disco que no ha sido inicializado fuera de la selección de la pantalla de copias de archivos.

Procedimiento para Guardar en Múltiples Discos (Almacenar)

Utilice este método cuando use una unidad de discos extraíble y hagan falta dos o más discos para copiar los datos especificados.

Se seleccionará, de "DRIVE SELECT" la unidad SCSI (número SCSI ID) del aparato destino

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Archive Copy y pulse [ENTER/TAP].



4. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Store y pulse [ENTER/TAP].



5. Use [CURSOR] para seleccionar el tipo de copia. Desplace el cursor para ir a "GO" y luego pulse [ENTER/TAP].



Si desea copiar la canción actual seleccionada, seleccione "One." Para copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "All."

6. La pantalla visualizará "Archive Store ?" Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si desea no guardarla, pulse [NO].



7. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO].



- 8. La pantalla visualizará "Insert Disk..." Inserte un disco Zip en la unidad Zip.
- 9. La pantalla visualizará el mensaje "You'll lose Data?" que le avisa que perderá los datos. Si desea guardarlos, pulse [YES]. Si no desea guardarlos, pulse [NO].
- * Se perderán todos los datos almacenados en el disco Zip. No use un disco Zip que contenga datos que quiera guardar.
- 10.Si la cantidad de datos es mayor que la capacidad de un disco Zip, se extraerá el disco y la pantalla visualizará "Insert Disk…." Inserte el disco siguiente.

En este momento, escriba los números de los discos en las etiquetas para que pueda recordar la secuencia en la que los ha insertado.

- 11.Si la operación de copia ha requerido dos o más discos, la pantalla visualizará al final "Insert Disk #" (# indica la secuencia de inserción de discos). Inserte cada disco en el orden correcto.
- 12.Cuando haya finalizado la copia, la pantalla visualizará "Complete!" Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Procedimiento para Cargar desde Múltiples Discos (Extracción)

Use este método para trabajar con datos de canciones de tipo archivo guardados en una unidad de discos extraíble. Siga el procedimiento descrito para cargar los datos de la canción en la unidad actual. Se seleccionará, de "DRIVE SELECT", la unidad SCSI (número SCSI ID) del aparato destino.

- 1. Pulse [UTILITY].
- 2. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



3. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Archive Copy y pulse [ENTER/TAP].



4. Use [CURSOR] para seleccionar el icono Extract y pulse [ENTER/TAP].



5. Use [CURSOR] para seleccionar la canción. Desplace el cursor a "GO" y pulse [ENTER/TAP]. Si desea copiar la canción actual seleccionada, seleccione "One." Para copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "All."



6. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si decide no guardarla, pulse [NO].



7. Si elige "All" en el paso 5., la pantalla visualizará "initialize Internal Zip?" Este mensaje le pregunta si desea confirmar que quiere inicializar la unidad de destino de carga (la unidad Zip interna). Si desea inicializar y después cargar, pulse [YES]. Si decide no inicializar, pulse [NO].

Si pulsa [YES] aquí, se perderán todas las canciones guardadas en el disco Zip interno. Normalmente, debería pulsar [NO]. Si el disco Zip del destino de carga no tiene suficiente espacio, primero debería realizar una copia de seguridad del disco interno o cambiarlo por otro disco y pulsar luego [YES].

- 8. Si la operación de copia requiere dos o más discos, se extraerá el disco y la pantalla visualizará "Insert Disk #" (# es el número de disco). Inserte el siguiente disco.
- **9**. Cuando haya finalizado la copia, la pantalla visualizará el mensaje "Complete!" Pulse [DIS-PLAY] para volver al modo Play.

Copiar los Datos de una Interpretación de una Canción Guardada en un aparato SCSI (Importación de Pistas)

Copiar los datos de una interpretación guardada en un aparato SCSI en la canción actual.

- 1. Primero seleccione como canción actual la canción destino de la copia deseada.
- 2. Pulse [UTILITY].
- **3**. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



4. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Track Import y después pulse [ENTER/TAP].



- 5. La pantalla visualizará el mensaje "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de la importación de pistas, pulse [YES]. Si no desea guardarla y ejecutar el Track Import, pulse [NO].
- * Si ejecuta el Track Import sin antes guarda, se perderá la porción de intercambio de la canción actual.



6. Desplace el cursor a la canción que contenga la pista fuente, luego pulse [ENTER/TAP].



7. Seleccione la pista fuente y la pista destino



8. Use [CURSOR] para seleccionar "GO" y luego pulse [ENTER/TAP]. El Track Import se ejecutará.



9. Cuando se complete el Track Import, la pantalla indicará "Complete!" Pulse [DISPLAY] para volver al modo Play.

Copiar una Pista Específica de una Canción Actual en una Canción Guardada (o una Canción Nueva) en un aparato SCSI (Exportación de Pistas)

Copiar una pista específica de una canción actual en una canción guardada (o una canción nueva) en un aparato SCSI (Exportación de Pistas).

- 1. Primero seleccione como canción actual la canción destino de copia.
- 2. Pulse [UTILITY].
- **3**. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI y pulse [ENTER/TAP].



4. Use [CURSOR] para seleccionar el icono SCSI Track Import y pulse [ENTER/TAP].



- 5. La pantalla visualizará "STORE Current ?" Si desea guardar la canción actual antes de realizar el Track Import, pulse [YES]. Si decide no guardarla y ejecutar el Track Import, pulse [NO].
- * Si ejecuta Track Import sin guardar antes, la porción de intercambio de la canción actual se perderá.



6. Desplace el cursor a la canción destino o al icono "NEW" y luego pulse [ENTER/TAP].



- 7. Seleccione la pista fuente y la pista destino
- * Use [CURSOR(▲)] para desplazar el cursor y puede utilizar el dial TIME/VALUE para seleccionar el nombre de pista.



8. Use [CURSOR] para seleccionar "GO" y luego pulse [ENTER/TAP]. Se ejecutará Track Import.



9. Cuando se haya completado el Track Import, la pantalla visualizará "Complete!" Pulse [DIS-PLAY] para volver al modo Play.

Limitaciones

Puede Importar/Exportar una pista de una canción que tenga la misma frecuencia de muestreo y el mismo modo de grabación. Si la unidad destino de copia con la canción no tiene suficiente espacio en blanco, no se puede ejecutar la Importación/Exportación de pistas.

Especificaciones de la VS4S-1

VS4S-1: tarjeta SCSI

Toma de Corriente

Suministración a través del VS-840EX

Conector

Conector SCSI (conector tipo 25-pin D-sub)

Dimensiones

74.0 (W) x 85.0 (D) x 19.0 (H) mm 2-15/16 (W) x 3-3/8 (H) x 3/4' (D)

Peso

200g / 8 oz

* En beneficio de mejoras en el producto, las especificaciones y/o aparición de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Apuntes Importantes Acerca del Conector SCSI

Si se instala una tarjeta VS4S-1 en el VS-840EX, sólo se pueden conectar al conector SCSI.

Vigile de no conectar cualquier otro aparato (como aparatos tipo RS-232C, aparatos tipo paralelo, etc.) aunque tenga conectores parecidos.





-For EU Countries

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

-For the USA -

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 Canada

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.

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A. Florida 656 2nd Floor Office Number 206A Buenos Aires ARGENTINA, CP1005 TEL: (54-1) 394-6057

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 Veerkamp, 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: (507) 270-2200

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 UTL (00 CASCASCO) 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, Tsuer Wan, New Territories, HONG KONG TEL: 2415 0911

INDIA Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.

409, Nirman Kendra, off Dr. Edwin Moses Road Mumbai 400011, INDIA TEL: (022) 498 3079

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

KORFA **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 150 Sims Drive Singapore 387381 TEL: 784-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD Blk 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) 2561 3339

THAILAND Theera Music Co., Ltd. 330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2, Bangkok 10100, THAILAND TEL: (02) 2248821

VIETNAM Saigon Music Distributor (Tan Dinh Music) 306 Hai Ba Trung, District 1 Ho chi minh City VIETNAM TEL: (8) 829-9372

BAHRAIN Moon Stores Bab Al Bahrain Road, P.O.Box 20077 State of BAHRAIN TEL: 211 005

ISRAFI Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd. 8 Retzif Fa'aliya Hashnya St. Tel-Aviv-Yaho ISRAEL TEL: (03) 682366

JORDAN AMMAN Trading Agency Prince Mohammed St. P. O. Box 825 Amman 11118 JORDAN TEL: (06) 4641200

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

OATAR **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 P.O. Box 3631 Al-Khober 31952 SAUDIARABIA TEL: (03) 898 2332

aDawliah Universal Electronics APL P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952, SAUDI ARABIA TEL: (03) 898 2081

SYRIA **Technical Light & Sound** Center Khaled Ibn Al Walid St. P.O.Box 13520 Damascus - SYRIA TEL: (011) 2235 384

TURKEY Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi Siraselvier 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 8050DUBAI, U.A.E

Al Fanny Trading Office P.O.Box2904, El Horrieh Heliopolos, Cairo, EGYPT TEL: (02) 4171828 (02) 4185531

KENYA Musik 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 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM TEL: (014) 575811 BELORUSSIA

TUSHE UL. Rabkorovskaya 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 **Roland France SA** 4. Rue Paul Henri SPAAK Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE TEL: 01 600 73 500

FINLAND Roland Scandinavia As, Filial Finland Lauttasaarentie 54 B Fin-00201 Helsinki, FINLAND TEL: (9) 682 4020

GERMANY **Roland Elektronische** Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH. Oststrasse 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

IRFLAND 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) 937-78300

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 Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A. RUA SANTA CATARINA 131 - 4000 Porto -PORTUGAL TEL: (02) 208 44 56

RUSSIA Slami Music Company Sadoiava-Triumfalnaia st., 16 103006 Moscow, RUSSIA TEL: 095 209 2193

SPAIN Roland Electronics **de Espaa, 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 Musitronic AG Gerberstrasse 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. Atlantic Close, Swansea Enterprise Park SWANSEA West Glamorgan SA7 9FJ, UNITED KINGDOM TEL: (01792) 700139

30 de Agosto de 1998

Roland Corporation

TEL: (04) 360715 EGYPT