

# Roland®

## DIGITAL STUDIO WORKSTATION

# VS-880

## MANUAL DEL USUARIO

---

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD" (pág. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" (pág. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (pág. 78). Dichas secciones proporcionan información acerca de la correcta utilización de la unidad. Además, para entender el funcionamiento de todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer íntegramente este manual. Debe conservar este manual y tenerlo a mano para utilizarlo como documento de referencia.

Este manual está organizado de la siguiente manera. Léalo una vez que haya terminado el manual Arranque Rápido.

### **Capítulo 1: Efectuar una grabación de pistas múltiples para crear una cinta "master".**

Este capítulo explica el procedimiento y las funciones utilizadas para grabar pistas múltiples con el fin de crear una cinta "master". Con este procedimiento Ud. también aprenderá de qué manera utilizar las funciones de edición Tap Marker y Locate y cómo grabar pinchando para volver a grabar un área específica. Como todas estas funciones son imprescindibles para la correcta utilización del VS-880, estudie detenidamente esta sección y efectúe cada uno de los procedimientos explicados en ésta.

### **Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado**

Este capítulo explica la organización interna del VS-880 y su funcionamiento básico. Para obtener una visión global del VS-880, lea detenidamente este capítulo.

### **Capítulo 3: Los diversos Procedimientos**

Este capítulo contiene información útil para la utilización del VS-880. Cuando sea necesario, léalo.

### **Capítulo 4: Funciones de la Condición de la Edición**

Este capítulo explica las funciones de cada uno de los estados de edición del VS-880. Cuando sea necesario, léalo.

### **Capítulo 5: Utilizar aparatos externos**

Este capítulo explica la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI y las operaciones que Ud. puede efectuar utilizándolos. Si desea utilizar el VS-880 con otro aparato MIDI, lea este capítulo.

### **Apéndices**

Si el VS-880 no funciona de la manera esperada, lea la sección "Solucionar Pequeños Problemas". Si al efectuar una operación, la pantalla muestra un mensaje de error, consulte la "Lista de mensajes de error" y efectúe la acción apropiada.

Esta sección también contiene material suplementario como, por ejemplo, la "Lista de Parámetros" y la "Tabla del MIDI Implementado".

Copyright 1996 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. No puede reproducirse ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.



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

El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de instrucciones de mantenimiento importantes en el manual que acompaña al producto.

## INSTRUCCIONES RESPECTO A RIESGO DE FUEGO, DESCARGA ELÉCTRICA, O DAÑOS PERSONALES.

# INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

**PRECAUCIÓN-** Cuando utilice productos eléctricos debe tener en cuenta precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Antes de utilizar el producto, lea las instrucciones.
2. No utilice este producto en lugares cercanos al agua por ejemplo, cerca de una bañera, una jofaina, un fregadero, en un lugar húmedo o cerca de una piscina.
3. Sólo debe utilizar este producto con un soporte que sea el recomendado por el fabricante.
4. Este producto tanto por si solo como en combinación con un amplificador y unos auriculares o unos altavoces, puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar una pérdida permanente en la capacidad auditiva. No lo utilice durante mucho rato a un volumen muy alto que no le resulte cómodo al oído. Si experimenta una pérdida de la capacidad auditiva o experimenta zumbidos en la orejas, hágase visitar por un otorrinolaringólogo.
5. Este producto debe estar colocado de manera que no se interfiera su ventilación.
6. Este producto debe encontrarse alejado de fuentes de calor como radiadores u otros productos que irradian calor.
7. Debe conectar el producto a una toma de corriente del tipo indicado en las instrucciones de funcionamiento o en el mismo producto.
8. Debe desconectar de la toma de corriente de la pared el cable de corriente si no va a utilizarlo durante mucho tiempo.
9. Debe tener cuidado de que no entren objetos ni se derramen líquidos en el interior del producto a través de las aberturas.
10. Debe llevar el producto al personal del servicio técnico cuando:
  - A: El cable de alimentación o el conector estén dañados; o
  - B: Hayan entrado objetos, derramando líquidos en el interior del producto; o
  - C: Haya sido expuesto a la lluvia; o
  - D: El producto no funcione normalmente o cuando se produzca un gran cambio en las prestaciones; o
  - E: El producto haya sufrido algún golpe, o cuando el mueble esté dañado.
11. No intente arreglar el producto realizando acciones no descritas en el manual de instrucciones. Todo el mantenimiento que no sea el descrito debe realizarlo el personal del servicio técnico.

# UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA

## INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL FUEGO, EL SHOCK ELÉCTRICO Y LAS LESIONES

### Acerca de los avisos AVISO y PRECAUCIÓN

<b>AVISO</b>	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.
<b>PRECAUCIÓN</b>	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales. * Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos en la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

### Acerca de los Símbolos

	El símbolo <b>###</b> advierte al usuario de la existencia de instrucciones importantes o avisos. El gráfico contenido en el símbolo determina el significado del mismo. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto se utiliza para las precauciones generales, los avisos y las advertencias de peligro.
	El símbolo <b>###</b> advierte al usuario de cuáles son las operaciones prohibidas. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación prohibida. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que nunca debe desmontar la unidad.
	El símbolo <b>###</b> advierte al usuario de cuáles son las operaciones que debe efectuar. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación a efectuar. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que debe desenchufar el cable de alimentación.

### ----- SIEMPRE DEBE OBSERVAR LOS SIGUIENTES PUNTOS -----

#### AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.
- Nunca debe desmontar la unidad o modificar sus elementos internos (La única excepción sería la especificada por el manual acerca de la explicaciones específicas para la instalación de las opciones que el usuario pueda instalar en la unidad (vea la página 43).
- Asegúrese de colocar siempre la unidad en una superficie nivelada y estable. No la coloque nunca sobre soportes inestables o superficies inclinadas.
- Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a un shock eléctrico o incendios. No debe utilizar nunca un cable de alimentación que haya sufrido desperfectos.
- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro.
- Proteja la unidad de impactos fuertes.  
(¡No deje que se caiga al suelo!)
- Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargador, debe asegurarse de que el consumo total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargador. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, eventualmente, se funda.
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con su distribuidor, o con el personal de servicio especializado Roland
- Antes de proceder a la instalación de la Placa de Ampliación de Voces, desactive siempre la unidad y desconecte el cable de corriente.

#### AVISO

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con su distribuidor, o con el personal de servicio especializado Roland
- Antes de proceder a la instalación de la unidad para disco duro (serie HDP88) o la placa de ampliación de Efectos VS8F-1, desconecte siempre la unidad y desenchufe el cable de corriente.

#### PRECAUCIÓN

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo.
- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad.
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.
- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas.
- Antes de desplazar la unidad, desenchufe el cable de alimentación y desconecte todos los cables que están conectados a los aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el cable de alimentación.
- Si hubiese una tormenta con relámpagos, debería desenchufar el cable de alimentación.
- Cuando instale la unidad para disco duro (serie HDP88) o la placa de ampliación de Efectos, deberá quitar sólo los tornillos especificados.

## Prestaciones Principales

El VS-880 es una estación de trabajo de estudio digital que combina un grabador digital multipistas en disco y un mezclador digital en una sola unidad. El VS-880 es capaz de efectuar todo tipo de procesamiento de señales digitales, desde grabarlas hasta mezclarlas y enviarlas a un sistema de amplificación.

### Grabador digital en disco

- El grabador digital en disco proporciona 8 pistas, cada una de las cuales contiene 8 "Pistas V" (pistas virtuales). Gracias a esta generosa cantidad de pistas, Ud. puede grabar varias tomas de una ejecución y después seleccionar la mejor. También puede utilizar esta prestación para comparar el resultado de una edición de datos con los datos originales.

- La unidad permite efectuar una edición "no destructiva" lo cual es imposible utilizando una grabadora de cinta analógica. Esto significa que Ud. puede utilizar la función Undo (deshacer) para recuperar datos originales y la función Re-do (volver a hacer) para editar los datos tantas veces como desee.

- La función Preview (visión previa) permite reproducir un área específica localizada delante o detrás de la posición actual de los datos. Ésta es una manera cómoda de localizar la posición deseada para iniciar la reproducción.

- La función Locate (localizar) permite memorizar hasta 8 localizaciones de tiempo contenidas en una canción y saltar a dichos puntos pulsando un botón. Ésta es una manera cómoda de especificar la gama de edición.

- La función Tap Marker permite colocar un símbolo (un marcador) en la posición deseada de una canción. Puede colocar hasta 1000 marcadores en una canción. Al igual que la función Locate, ésta también proporciona una manera cómoda de especificar la gama de edición.

### Mezclador Digital

- El mezclador digital dispone de tres modos. Puede seleccionar el más adecuado para cada situación.

Modo INPUT → TRACK: Éste es el modo fácil de utilización con el cual puede mezclar las fuentes de entrada y las pistas del grabador en los 8 canales disponibles. Normalmente utilizará este modo.

Modo INPUT MIX / TRACK MIX: Estos modos permiten controlar por separado las señales fuente y las pistas del grabador. Si desea efectuar una mezcla avanzada, utilice estos modos.

- Puede controlar los ajustes del mezclador mediante mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo. Además, puede utilizar un secuenciador MIDI externo para efectuar una mezcla automática (compu-mix).

### Mandos de utilización fácil

- El VS-880 es tan fácil de controlar como una grabadora multipistas analógica convencional. Ud. podrá disfrutar de

las ventajas de la grabación digital desde el mismo día que adquiera la unidad.

- La pantalla LCD de generosas proporciones permite la confirmación visual de muchos ajustes a la vez. En particular, el gráfico de barras proporciona una clara lectura del indicador de nivel, los ajustes del panorama y de los faders, y el estado de las pistas de grabación.

### Una amplia colección de conectores

- La unidad proporciona cuatro entradas de audio analógicas. Ud. dispone de la opción de utilizar jacks de tipo fono 1/4 o de jacks RCA tipo fono. Puede ajustar la sensibilidad de la entrada de cada jack desde nivel de línea (+4 dBm) hasta nivel de micrófono (-50 dBm). Para el envío de señales, la unidad proporciona jacks tipo RCA fono para la salida general (estéreo) y jacks de envío AUX (dos salidas).

- La unidad también contiene un conector SCSI que permite conectar unidades de disco externos que utilizan discos duros o removibles.

- La unidad contiene conectores digitales de ENTRADA/SALIDA de tipo Coaxial que permiten la grabación/reproducción de señales digitales de audio mediante otro aparato digital de audio (por ejemplo, un reproductor de CDs, una grabadora DAT, una grabadora MD, etc.)

- Los conectores MIDI incorporados (IN, OUT, THRU) permiten que la unidad transmita/reciba mensajes MIDI. Puede utilizar el VS-880 junto con un secuenciador MIDI para efectuar una mezcla automática o puede sincronizar la unidad con el secuenciador MIDI.

- Además de las pistas utilizadas para grabar las señales audio, el VS-880 contiene una pista de sincronía que permite grabar datos de reloj MIDI. Al utilizar dicha pista, hasta puede sincronizar el VS-880 con un secuenciador que no procese MTC (MIDI Time Code) o MMC (MIDI Machine Control).

### Un amplio abanico de opciones

- Si instala una unidad de disco duro (2.5 pulgadas) en la unidad, el VS-880 se convierte en un sistema de grabación portátil, compacto y autónomo. A la inversa que con la utilización de unidades de disco externas, no puede haber contratiempos debido a las conexiones erróneas. Recomendamos instalar una unidad de disco duro interno en el VS-880.

- Si instala una placa de expansión de efectos VS8F-1 en la unidad, podrá utilizar una amplia selección de efectos en el VS-880.

# Contenido

Notas Importantes .....	8
Los paneles Frontal y Posterior .....	10
<b>Capítulo 1: Efectuar una grabación de pistas múltiples para crear una cinta "master".</b>	
Procedimiento básico de la grabación .....	14
Colocar Marcadores en una canción	
Utilizar la función Locate	
Utilizar la función Tap Marker .....	15
Cambiar de Pista Virtual .....	16
Grabar mientras reproduce otras pistas (Overdubbing)	
Volver a grabar un área específica (Pinchar) .....	17
Utilizar los botones (Pinchar manualmente)	
Utilizar un interruptor de pedal (Pinchar manualmente)	
Volver a grabar un área específica (Pinchar automáticamente) .....	18
Grabar repetidamente la misma área (Bucle + Pinchar automáticamente)	
Combinar dos o más pistas (Ping-pong) .....	19
Efectuar una Mezcla Final para crear una cinta master .....	20
<b>Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado</b>	
¿Qué es el VS-880? .....	22
Grabadores digitales de disco	
Mezclador digital .....	23
Modo INPUT → TRACK .....	24
Modo INPUT MIX y modo TRACK MIX .....	25
Manejo de datos .....	26
Unidades de Disco	
Datos de Canción .....	27
Hacer funcionar el VS-880	
Modos de Operación (Condición)	
Funcionamiento Básico .....	28
Cambiar de Modo del Mezclador .....	29
Cambiar de Estado de Pista	
Cambiar de Gráfico de Barras .....	30
Desplazar el Momento Actual .....	31
Guardar datos de canción (Store Song) .....	32
Volver a iniciar el VS-880	
<b>Capítulo 3: Los diversos Procedimientos</b>	
Grabar señales de audio digital .....	33
Utilizar el metrónomo .....	34
Hacer sonar el metrónomo	
Modificar el tempo (Mapa del Tempo) .....	36
Utilizar el mezclador para controlar una fuente estereofónica (Channel Link) .....	36
Escuchar un canal específico (Solo) .....	37
Modificar la afinación de la reproducción de una canción (Vari-pitch)	
Guardar los ajustes del mezclador (Scene) .....	38
Buscar un momento específico (función Preview) .....	39
Utilizar [To] y [FROM]	
Utilizar [SCRUB]	
Cancelar la grabación/edición (función UNDO/REDO) .....	40
Comparar el resultado de la edición con los datos originales (pista virtual) .....	41
Copiar y comparar datos grabados	
Juntar las secciones deseadas en una Pista Virtual individual	
Crear una nueva canción .....	42
Ajustar el brillo de la pantalla .....	43

Copiar datos de canción	
Copiar datos de canción (Playable) .....	44
Copiar datos de canción como archivo (Archive)	
Cargar datos de canción de tipo archivo .....	45
Hacer un Backup (una copia) de los datos en un DAT .....	46
Hacer un Backup	
Cargar los datos del backup (Recover) .....	47
Utilizar una unidad de disco externa .....	48
Conectar la unidad de disco	
Secuencia del Encendido .....	49
Inicializar la unidad de disco	
Cambiar de disco removible	
Cambiar de unidad de disco / partición .....	50
Mezclar las fuentes de entrada externas con el grabador	
Utilizar unidades de efectos externos .....	51
Aplicar efectos a la reproducción	
Aplicar efectos al efectuar un ping-pong	
Copiar el sonido procedente de un MTR de 8 pistas en el VS-880 .....	52
 <b>Capítulo 4: Funciones de la Condición Edit</b>	
Ajustes de los canales del Mezclador (condición Channel Edit) .....	54
Modificar los ajustes	
Explicación de los parámetros (Modo INPUT → TRACK)	
Explicación de los parámetros (Modo INPUT MIX/TRACK MIX) .....	56
Ajustes de la sección master del Mezclador (condición Master Block Edit) .....	58
Modificar los ajustes	
Explicación de los parámetros	
Operaciones relacionadas con las canciones (condición Song Edit) .....	59
Procedimiento básico	
Seleccionar una canción (Song Select)	
Crear una nueva canción (Song New)	
Dar Nombre a una canción (Song Name) / Proteger los datos de canción (Song Protect) .....	60
Copiar datos de canción (Song Playable) .....	61
Copiar datos de canción como archivo (Archive)	
Cargar datos de canción de tipo archivo .....	62
Borrar datos de canción (Song Erase)	
Borrar datos de reproducción innecesarios (Song Optimize)	
Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)	
Cargar datos de canción contenidos en una grabadora DAT (DAT Recover) .....	63
Comprobar los nombres de las canciones guardadas en el DAT (Name)	
Comprobar el estado de los datos de canción grabados en una cinta DAT (Verify) .....	64
Modificar el tiempo de un punto (Locator Edit condition)	
Modificar una pista (condición Track Edit) .....	65
Procedimiento básico	
Copiar (Track Copy) .....	66
Desplazar (Track Move) .....	67
Borrar (Track Erase) .....	68
Intercambiar (Track Exchange)	
Introducir un espacio en blanco (Track Insert) .....	69
Cortar (Track Cut)	
Modificar la duración de la reproducción (Compresión/Expansión del tiempo) .....	70
Ajustes generales del VS-880 (condición System Edit) .....	71
Procedimiento para efectuar los ajustes	
Ajustes del Sistema	
Ajustes MIDI .....	73
Ajustes de la Unidad de Disco .....	74
Ajustes de la Sincronización	
Ajustes de la Escena.....	75
Selección de la unidad de disco	
Inicialización de la unidad de disco .....	76

## Capítulo 5: Utilizar aparatos externos

Acerca del MIDI .....	77
Utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo .....	78
Sincronizar la unidad con un secuenciador MIDI	
Utilizar MTC	
Utilizar el mapa del tiempo .....	80
Utilizar la pista de sincronía	
Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix) .....	81

## Apéndices

Solucionar Pequeños Problemas .....	86
Mensajes de Error .....	88
Operaciones de Tecla Especiales .....	90
Lista de Parámetros .....	91
Tabla del MIDI Implementado .....	94
Diagrama de Bloques .....	95
Especificaciones .....	96
Índice .....	97

## Notas Importantes

Además de los puntos contenidos en "NOTAS DE SEGURIDAD" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA", lea y observe lo siguiente:

### Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.

- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal.

### Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.

- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.

- No exponga la unidad a la luz del sol directa, colocarla cerca de aparatos que produzcan calor, dejarla dentro de un vehículo cerrado ni de ninguna forma exponerla a temperaturas extremas. Las temperaturas extremas pueden deformarla o descolorarla.

### Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.

- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación y/o el descoloramiento de la unidad.

### Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer un "backup" en una grabadora DAT o en una unidad de disco duro de todos los datos importantes. Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la memoria misma), lamentamos que no siempre es posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de dichos datos.

### Manejar la unidad de disco

- Las unidades de disco son aparatos de alta precisión. Al manejar el VS-880 al que ha instalado una unidad de disco duro, o al manejar una unidad de disco externo, observe las siguientes precauciones:

- Para obtener más detalles acerca del manejo de las unidades de disco, vea también el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

- Antes de efectuar las siguientes acciones, asegúrese de apagar todos los aparatos. Si no lo hace, puede dañar no sólo los datos grabados en el disco duro sino también la unidad de disco en sí.

Apague la unidad de disco

Apague el VS-880

Extraiga el disco de la unidad de disco removible

- Si el indicador MIDI/DISK del VS-880 o el de la unidad de disco removible está iluminado, significa que se están transfiriendo datos a o desde la unidad de disco. Si utiliza una unidad de disco removible, antes de extraer el disco, asegúrese de que el indicador esté apagado.

- Coloque la unidad en una superficie sólida, nivelada y libre de vibraciones. Si coloca la unidad en una superficie muy desnivelada, puede dar lugar a efectos desfavorables en el funcionamiento de la unidad de disco.

- Al utilizar el VS-880, tenga cuidado de no exponerlo a vibraciones o golpes y evite desplazarlo una vez encendido. Al transportar la unidad, hágalo con el embalaje original.

- Evite utilizar la unidad inmediatamente después de transportarla a un lugar cuyo nivel de humedad sea superior al del lugar anterior. Los cambios rápidos en el entorno pueden dar lugar a la formación de condensación dentro de la unidad de disco. Esto puede afectar desfavorablemente a la operación de la unidad de disco y/o dañar los diskettes. Si Ud. cambia la unidad de lugar, deje que se caliente a la temperatura ambiente (unas horas) antes de utilizarla.

### Acerca de los copyrights

La ley prohíbe grabar, utilizar en actuaciones públicas, emitir, vender o distribuir, etc., sin autorización, una obra (CD, video, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de terceros.

El VS-880 no sostiene datos SCMS. Esta decisión en el diseño de la unidad fue tomada bajo el concepto de que la creación de composiciones originales que no violan ninguna norma de copyright no debe verse restringida por el uso de datos SCMS. Roland no asume ninguna responsabilidad por la violación de las normas de copyright que Ud. pueda cometer utilizando el VS-880.

---

< Acerca de SCMS >

"SCMS" significa "Serial Copy Management System". Esta función protege los derechos de los propietarios de copyrights impidiendo la grabación vía conexión digital durante dos generaciones. Al conectar digitalmente dos grabadoras digitales que sostenga dicha función, se grabarán datos SCMS en conjunto con los datos audio. Los datos audio digitales que contienen datos SCMS no pueden grabarse mediante conexión digital.

---

### **Manifiesto a efectos de descargar acciones de responsabilidad**

Roland no asume ninguna responsabilidad por cualquier "perjuicio directo", "perjuicio consecuente" o por "cualquier otro perjuicio" que pueda tener lugar como resultado del uso del VS-880. Dichos perjuicios pueden incluir, aunque no son limitativos, los siguientes casos del uso del VS-880.

Cualquier pérdida de beneficios.

Perdida permanente de música o datos.

Inabilidad del uso del VS-880 o aparato periférico.

### **Precauciones Adicionales**

●● Tenga en cuenta que puede perder permanentemente el contenido de la memoria como consecuencia del mal funcionamiento u operación incorrecta de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos hacer periódicamente una copia de seguridad de los datos contenidos en la memoria de la unidad en una grabadora DAT o una unidad de disco externo (P. ej., en un disco duro o un disco MO).

●● Lamentablemente, una vez perdidos los datos, sería imposible recuperar los datos guardados en una grabadora DAT o una unidad de disco (P. ej., una unidad de disco duro o un disco MO). Roland Corporation no asumirá ninguna responsabilidad en este supuesto.

●● Debe manejar los botones, deslizadores, jacks conectores y otros controles de la unidad de forma prudente. Manejarlos de forma brusca puede dar lugar a que la unidad funcione mal.

●● Nunca golpee o apriete la pantalla.

●● Al conectar/desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.

●● La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.

●● Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares.

●● Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.

## Sección del Mezclador

---

MUTE (apagado): Este canal está enmudecido.

### 1. Indicadores PEAK

Estos indicadores permiten evitar la distorsión del sonido enviado a los jacks de entrada (1-4). Cuando la señal llegue a -6 dBm antes de la saturación, los indicadores *peak* se iluminarán en rojo. Ajuste la sensibilidad de la entrada de forma que los indicadores peak no se iluminen.

### 2. Controles INPUT SENS (sensibilidad de la entrada)

Estos controles ajustan la sensibilidad de los jacks de entrada (1-4). Para conseguir el nivel de micrófono (-50 dBm), gírelos totalmente a la derecha y para el nivel de línea (+4 dBm), totalmente a la izquierda.

### 3. Controles PAN

Estos controles ajustan el panorama (la posición en el campo estereofónico) de cada canal.

### 4. Botones CH EDIT/SEL (edición/selección de canal)

Utilice estos botones para ajustar un canal del mezclador. Los nombres de los grupos de parámetros que pueden ajustarse en cada pista están impresos debajo de CH EDIT. Para especificar directamente un grupo, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón correspondiente al nombre del grupo deseado.

También puede utilizar estos botones para seleccionar las pistas a editar.

### 5. Botones STATUS

Estos botones cambian el estado de cada canal. El indicador del botón indica el estado actual.

**SOURCE (naranja):** La unidad está enviando a los jacks de salida la fuente de entrada asignada a este canal.

**REC (rojo intermitente):** Ha seleccionado grabar en la pista asignada a este canal.

**PLAY (verde):** Se reproduce la pista asignada a este canal.

## **6. Faders de los Canales**

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

## **7. Botón SELECT**

Este botón cambia el modo de funcionamiento del mezclador. Los indicadores localizados a la derecha del botón muestran el modo actual del mezclador. Cada vez que pulse el botón, alternará entre el modo INPUT MIX y el modo TRACK MIX. Para cambiar del modo INPUT → TRACK al modo INPUT MIX/TRACK MIX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón SELECT. Utilice la misma operación para hacer lo contrario.

Modo INPUT → TRACK

Modo INPUT MIX

Modo TRACK MIX

## **8. Control PHONES**

Este control ajusta el nivel de volumen de los auriculares.

## **9. Control AUX SEND**

Este control ajusta el nivel de salida de los jacks AUX SEND.

## **10. Botón EDIT/SOLO**

Se utiliza este botón para efectuar ajustes para la sección principal del mezclador.

Si desea utilizar la función Solo para escuchar sólo un canal específico, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón.

## **11. Fader Master**

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

### 1. Botón PLAY/DISPLAY

Pulse este botón para volver al estado normal (play) después de efectuar un ajuste (condición de edición). Para cambiar de ítem en la pantalla de barras, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón.

### 2. Botones EDIT CONDITION

Estos botones dan acceso a las funciones y los parámetros contenidos en el VS-880. Para efectuar la operación deseada, pulse el botón correspondiente.

### 3. Botones LOCATOR

Pulse estos botones cuando utilice las funciones Locator o Tap Marker.

Si el indicador NUMERICS está iluminado, estos botones funcionan como teclas numéricas para entrar números directamente. Si el indicador SCENE está iluminado, estos botones se utilizan para guardar y recuperar "escenas" (instantáneas de los ajustes del mezclador).

### 4. Botones de control de transporte

Se utilizan estos botones para hacer funcionar el grabador.

[ZERO]: Vuelve el momento actual a la posición "00h00m00s00".

[REW]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia atrás. Este botón corresponde al botón de rebobinado de una grabadora de cinta.

[FF]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia delante. Este botón corresponde al botón de avance rápido de una grabadora de cinta.

[STOP]: Se utiliza para parar la grabación/reproducción.

[PLAY]: Se utiliza para iniciar la grabación/reproducción desde el momento actual.

[REC]: Se utiliza para iniciar la grabación de una canción.

### 5. Dial TIME/VALUE

Normalmente (es decir, estando en condición Play), este dial se utiliza para desplazar el momento actual. Al efectuar ajustes (es decir, estando en condición Edición), este dial se utiliza para modificar los valores de los parámetros.

### 6. Botones PARAMETER

Utilice estos botones para cambiar de pantalla de parámetros.

### 7. Botón SHIFT

Este botón se utiliza en combinación con otros botones para tener acceso a las funciones adicionales de estos. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Operaciones Especiales de Tecla" (pág. 90).

### 8. Botones CURSOR, NO/YES, CANCEL/ENTER

Si efectuar una operación requiere una respuesta de YES/NO (Si/No), utilice estos botones para darla. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice estos botones para seleccionar el deseado.

### 9. Botón NUMERICS

Al pulsar este botón haciendo que se ilumine su indicador, los diez botones LOCATOR funcionarán como teclas numéricas facilitando entrar números.

### 10. Botón VARI PITCH

Pulse este botón para cambiar la afinación de la reproducción.

### 11. Botón UNDO

Pulse este botón para cancelar una grabación que haya efectuado. También, después de editar una canción, podrá pulsar este botón para volver a la condición en que estaba antes de la edición. Al efectuar la operación undo, el indicador del botón se iluminará.

### 12. Indicador MIDI/DISK

Si la unidad recibe mensajes MIDI, este indicador se iluminará en verde, y si la unidad de disco está escribiendo o leyendo datos, se iluminará en rojo. Si ocurriera ambos a la vez se iluminaría en naranja.

### 13. Botón SCENE

Si desea memorizar escenas (instantáneas de los ajustes del mezclador) o recuperarlas, pulse este botón.

### 14. Botón PREVIEW

Pulse este botón para utilizar la función Preview. Dicha función reproduce una sección de datos de una duración específica antes y después del punto actual.

## Sección de la Pantalla

---

### 1. CONDITION

Ésta indica la condición actual.

PLY: Play (normal)

CHn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (en el modo INPUT → TRACK MIX)

INn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (en el modo INPUT MIX)

TRn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (en el modo TRACK MIX)

MST: Edición del bloque Master

SNG: Edición de Canción

LOC: Edición del Locator

TRK: Edición de Pista

EFF: Edición de Efectos

SYS: Edición del Sistema

\* La pantalla de edición de canal mostrada depende del modo del mezclador seleccionado. Además, la pantalla muestra los canales donde ha ajustado la función Channel Link en OFF por el número correspondiente (1-8) y los canales donde ha ajustado dicha función en ON, por la letra correspondiente (a-d).

### 2. MARKER

Muestra el número del marcador asignado al momento actual. Si no ha asignado ningún marcador al momento actual, se muestra el número del marcador más cercano al momento actual.

### 3. TIME

Muestra el momento actual de la canción.

### 4. MEASURE

Muestra el compás actual de la canción.

### 5. BEAT

Muestra el tiempo del compás actual de la canción.

### 6. SYNC MODE

Indica el método de sincronización seleccionado.

### 7. SCENE

Muestra el número de la escena (ajuste del mezclador) en uso. Si se muestra un asterisco "\*" delante del número de la escena, significa que los ajustes actuales del mezclador han sido modificados.

### 8. REMAINING TIME

Muestra el tiempo disponible de grabación.

### 9. Pantalla de Barras

Estando en la condición Play, los ítems seleccionados mediante [DISPLAY (PLAY)] se muestran en forma de gráfico. Al efectuar un ajuste, los datos del ajuste se muestran en forma de gráfico.

### 1. Interruptor POWER

Este interruptor enciende/apaga el VS-880.

### 2. AC IN (Entrada de Alimentación)

Conecte aquí el cable de alimentación suministrado con la unidad.

### 3. Conector SCSI

Éste es un conector SCSI de tipo DB-25 que se utiliza para conectar unidades de disco (de disco duro y disco removible). Si desea conectar una unidad de disco al VS-880, vea "Utilizar una Unidad de Disco Externo" (pág. 48).

### 4. Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

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

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

**OUT/THRU:** Puede utilizar este conector como conector MIDI OUT o MIDI THRU. Con los ajustes de fábrica, funciona como conector MIDI OUT.

### 5. Conectores DIGITAL (5,6) (IN,OUT)

Estos son conectores ENTRADA/SALIDA digitales de tipo coaxial (S/P DIF).

**IN:** Éste sirve como entrada de la señal de audio digital (estéreo)

**OUT:** Éste sirve como salida de la señal de audio digital (estéreo). El sonido producido aquí es idéntico al de los jacks MASTER OUT.

\* Para grabar una señal de audio digital, no es suficiente simplemente con conectar un aparato de audio digital al conector DIGITAL IN. Si desea entrar una señal de audio digital, vea "Grabar una señal de audio digital" (pág. 33).

### 6. Jack FOOT SWITCH

Aquí puede conectar un interruptor de pie (suministrado por separado) para controlar mediante dicho interruptor las funciones del grabador, colocar marcadores, y pinchar y despinchar. Con los ajustes de fábrica, puede iniciar/parar la grabación mediante el interruptor. Para cambiar de función, vea "Utilizar un interruptor de pie" (pág. 17).

### 7. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares. El sonido producido aquí es idéntico al de los jacks MASTER OUT.

### 8. Jacks INPUT B (1-4)

### 9. Jacks INPUT A (1-4)

Estos jacks sirven como entradas de las señales de audio analógicas. Los INPUT A son jacks fono de 1/4 pulgadas y los INPUT B jacks fono RCA. Puede utilizar cualquiera de los dos tipos. Si conecta cables a ambos, los jacks INPUT A tienen prioridad. Utilice el control INPUT SENS para ajustar la sensibilidad de la entrada de cada uno.

### 10. Jacks AUX SEND (A,B)

### 11. Jacks MASTER OUT (L,R)

Estos jacks (tipo fono RCA) sirven como salida de las señales de audio analógicas.

Con los ajustes de fábrica, todas las señales salen por los jacks MASTER OUT y no saldrá nada por los jacks AUX OUT. La sección master del mezclador determina el envío de las señales y los ajustes de cada canal.

También puede utilizar los jacks AUX SEND para conectar al VS-880 una unidad de efectos externa.

# Capítulo 1: Efectuar una grabación de multi-pistas para crear una cinta master.

Este capítulo explica el procedimiento utilizado para grabar pistas múltiples y crear una cinta master. Con este procedimiento, Ud. aprenderá cómo utilizar las funciones Locate y Tap Marker para una cómoda edición y cómo pinchar para volver a grabar un área específica. Como todas estas funciones son imprescindibles para el uso del VS-880, lea y trabaje detenidamente esta sección y efectúe cada una de las operaciones.

## Procedimiento básico de la grabación

Aunque el VS-880 es un grabador multi-pistas digital, el procedimiento es idéntico al utilizado con una grabadora multi-pistas analógica, tal como se muestra a continuación.

1. Grabe las pistas básicas de la canción: la de batería, de bajo, etc.
2. Mientras reproduce las pistas de batería y bajo, grabe instrumentos como, por ejemplo, la guitarra en otras pistas (overdubbing).
3. El VS-880 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir simultáneamente más de 8 pistas, debe combinar dos o más pistas en una para reducir la cantidad de pistas a 8 o menos (ping-pong).
4. Ajuste la ecualización, el panorama y el nivel de volumen de cada pista y haga una mezcla final.

## Colocar Marcadores en una canción

El VS-880 permite colocar marcadores en cualquier punto de la canción. Por ejemplo, si ha colocado marcadores al principio de una sección, en un punto donde se inicia un sonido específico o en cualquier otro punto que facilite la edición, podrá saltar fácilmente a dichos puntos. Utilice la función Locate para memorizar momentos específicos en la canción y la función Tap Marker para colocar los marcadores. Utilice ambas funciones como lo crea apropiado.

### ■ Utilizando la función Locate

Los botones [LOC 1/5] - [LOC 4/8] permiten memorizar hasta 8 posiciones en la canción. Las posiciones en la canción que dichos botones LOC memorizan se denominan "localizadores". Como puede saltar a estas posiciones simplemente pulsando un botón, el uso de esta función resulta muy cómodo para tener acceso rápido a las posiciones importantes.

### Memorizar el momento actual

1. Especifique el número del localizador que desee. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC 4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

### Memorizar la posición de un Marcador

1. Localice el marcador que desee memorizar (vea la próxima página) y, a continuación, especifique el número del localizador que desee utilizar. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC 4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

### Memorizar un momento mientras reproduce/graba una canción

1. Inicie la reproducción o la grabación de la canción. Al llegar al momento que desee memorizar, especifique el número de localizador que desee utilizar. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC 4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

### Desplazarse a un Localizador

1. Utilice los botones LOC para especificar el localizador al que desee desplazarse.

### Borrar un Localizador

1. Mientras mantiene pulsado el botón [CLEAR], utilice los botones LOC para especificar el localizador que desee borrar. Una vez borrado el localizador, se apagará el indicador del botón.

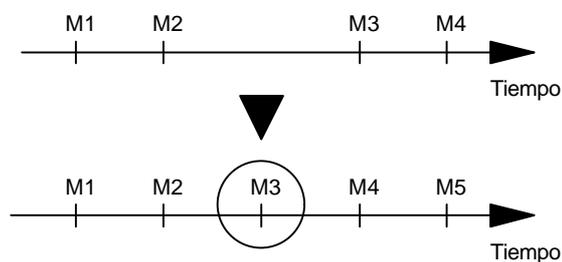
## ■ Utilizar la función Tap Marker

La función Tap Marker permite asignar hasta 1000 marcadores a cada canción. Para ir a un marcador, puede especificar directamente el número del marcador o desplazarse sucesivamente por los marcadores. Esto permite desplazarse por una canción de manera similar a la proporcionada pulsando los botones "search" de un reproductor de CD. También puede utilizar los marcadores para especificar áreas de bucle o el área donde desea pinchar.

### < Números de los Marcadores >

Se asigna un número de 000 a 999 a cada marcador por orden de su posición en la canción. Esto significa que si Ud. añade un nuevo marcador, los números de los marcadores siguientes cambiarán.

Por ejemplo, si Ud. añade un marcador después del marcador 2, los números de los marcadores siguientes cambiarán tal como se muestra en la siguiente figura.



\* Debe haber un intervalo de tiempo de por lo menos 0,1 segundos entre dos marcadores. No es posible añadir un marcador en una posición localizada menos de 0,1 segundos de otro marcador.

### Añadir un Marcador al momento actual

1. Al pulsar [TAP], se colocará el marcador en el momento actual.

### Añadir un Marcador mientras reproduce/graba una canción

1. Inicie la reproducción/grabación de la canción y cuando llegue a la posición deseada, pulse [TAP]. Al pulsar dicho botón, se añadirá el marcador.

### Desplazarse a un Marcador

1. Para ir al marcador situado antes del momento actual, pulse [PREVIOUS]. Cada vez que pulse dicho botón, se desplazará al marcador anterior. Para desplazarse hacia los marcadores localizados después del momento actual, pulse [NEXT].

## Especificar directamente el Marcador

1. Utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para que el número del marcador mostrado en la sección MARKER de la pantalla se ilumine y se apague de forma intermitente.

2. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el marcador al que desee desplazarse.

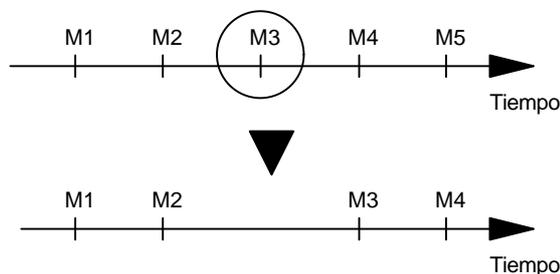
Para especificar directamente el número del marcador, primero pulse [NUMERICS] para que se ilumine el indicador del botón. Una vez iluminado dicho indicador, los diez botones LOCATOR (0-9) funcionarán como teclas numéricas y podrá utilizarlos para especificar números. El número asignado a cada botón está impreso debajo de él. A continuación, después de utilizar los botones LOCATOR para especificar el número deseado, pulse [ENTER (YES)] para confirmar el número del marcador especificado. Por ejemplo, si desea especificar "10", pulse los botones en el siguiente orden [1 (PREVIOUS)], [0 (CLEAR)] y [ENTER (YES)].

## Borrar un Marcador

Asignar marcadores facilita encontrar los puntos deseados, pero si coloca demasiados, encontrarlos puede llegar a ser incluso más complicado. Por lo tanto, sería una buena idea borrar los marcadores innecesarios.

1. Desplácese al marcador que desee borrar.

2. Mientras mantiene pulsado [CLEAR], pulse [TAP] para que se borre el marcador. Si existen marcadores localizados después del marcador borrado, los números de dichos marcadores cambiarán (disminuirán en una unidad).



## Borrar todos los Marcadores

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y [CLEAR] y pulse [TAP]. La pantalla mostrará "Clear ALL Marker?" (¿Borrar todos los Marcadores?). Por lo tanto, pulse [YES]. Para cancelar la operación sin cambios, pulse [NO].

## Cambiar de Pista Virtual

---

El VS-880 dispone de ocho pistas para grabar y reproducir música. Cada una de dichas pistas contiene ocho Pistas Virtuales para grabar música. Al reproducir una canción, podrá seleccionar una Pista Virtual por pista normal utilizada. En otras palabras, Ud. puede utilizar hasta 64 pistas para grabar una ejecución y seleccionar 8 de dichas pistas para la reproducción.

De esta manera, al contrario que con una grabadora multipistas convencional, no es necesario borrar parte del material grabado previamente. Además, Ud. puede grabar diferentes "tomas" o variaciones del mismo material en Pistas virtuales diferentes y alternar entre las Pistas virtuales para compararlas.

Para cambiar de Pista Virtual, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse [CH EDIT] correspondiente a la pista cuya Pista Virtual que desee cambiar y utilice PARAMETER [◀◀] [▶▶] para obtener la pantalla "V. Track=".

2. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual deseada.

3. Una vez completado el procedimiento, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Grabar mientras reproduce otras pistas (Overdubbing)

---

El proceso de grabar una pista mientras reproduce otras grabadas previamente se denomina "overdubbing". Aquí explicamos el procedimiento utilizando el ejemplo de reproducir una grabación en estéreo contenida en las pistas 1 y 2 mientras grabamos otros instrumentos en las pistas 3 y 4. Conecte los jacks INPUT 3-4 a los instrumentos que desee grabar.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador sea INPUT → TRACK (indicador del INPUT → TRACK iluminado). Si ha seleccionado otro modo, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT].

2. Asegúrese de que el estado de las pistas 1/2 (las pistas asignadas al playback) sea PLAY (indicador STATUS iluminado en verde). Si el estado no es PLAY, pulse varias veces el botón [STATUS].

3. Ajuste el estado de pista de las pistas 3/4 (las pistas asignadas a la grabación) en REC (el indicador STATUS parpadea en rojo) Para ajustar la pista 3, pulse varias veces [STATUS 3] y para la pista 4, [STATUS 4].

4. Seleccione la entrada 3 como fuente de la entrada de la pista 3 y la entrada 4 como fuente de la entrada de la pista 4. Para ajustar la pista 3, pulse el botón del canal 3 [CH EDIT] y, después, pulse PARAMETER [◀◀] hasta que la pantalla muestre "CH3 Input=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "INPUT 3". De la misma manera, seleccione "INPUT 4" como fuente de la entrada de la pista 4.

5. Efectúe los ajustes del panorama de las pistas 3 y 4. En este ejemplo, vamos a grabar las pistas 3 y 4 en estéreo y, por lo tanto, gire el control PAN 3 totalmente a la izquierda (L63) y el control PAN 4 totalmente a la derecha (R63).

6. Mientras hace sonar los instrumentos a grabar, ajuste los niveles de entrada de cada uno. Ajuste la entrada 3 utilizando el control INPUT SENS 3 y la entrada 4 utilizando el control INPUT SENS 4.

7. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción. Pulse [REC] para entrar en estado de espera de la grabación (el indicador REC parpadea en rojo) y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

8. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

9. Escuche lo que ha grabado. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción y pulse los botones correspondientes para que los indicadores STATUS del canal 3 y 4 se iluminen en verde. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

## Volver a grabar un área específica (Pinchar)

A veces una grabación puede contener una o dos secciones que no fueron ejecutadas correctamente o que, en todo caso, Ud. desee volver a grabar. En este caso, puede pinchar para grabar sólo dicha área. "Pinchar" se refiere a la acción de cambiar del modo reproducción al modo grabación. Al contrario, "despinchar" se refiere al cambiar del modo grabación al modo reproducción. En otras palabras, Ud. debe pinchar al principio del área donde desee volver a grabar y despinchar al final de dicha área.



\* Al utilizar la función Undo (pág. 40), podrá volver a la condición seleccionada antes de volver a grabar.

Existen tres métodos para pinchar. Utilice el más adecuado para la situación.

### Pinchar Manualmente

Con este método, Ud. puede pinchar o despinchar pulsando un botón o pisando un interruptor de pie. Si está haciendo sonar el instrumento y operando el grabador a la vez Ud. sólo, normalmente, no es práctico interrumpir estas acciones para pulsar un botón. Si éste es el caso, utilice un interruptor de pie (suministrado por separado).

### Pinchar Automáticamente

Con este método, antes de grabar, Ud. especifica el área donde desea volver a grabar para que, al llegar a dicho punto, la grabación se inicie automáticamente. Esto es cómodo si necesita pinchar/despinchar en un punto específico o si desea pinchar/despinchar automáticamente para poder concentrarse en la ejecución.

### Pinchar Automáticamente utilizando la función Bucle

Con este método, puede volver a grabar repetidamente la misma área. Como puede escuchar el resultado de la grabación inmediatamente después de ejecutarla, podrá seguir grabando hasta que quede satisfecho.

## Utilizar los botones (Pinchazo Manual)

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Reproduzca la canción desde el principio y utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante la reproducción, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de forma que sean iguales.
3. Reproduzca la canción desde un punto localizado delante del punto donde desee volver a grabar.
4. Cuando llegue al punto donde desee volver a grabar, pulse [REC] para pinchar y vuelva a grabar la parte vocal o instrumental deseada. Para despinchar, pulse otra vez [REC] (o [PLAY]). Cada vez que pulse [REC], alternará entre pinchar y despinchar. Si existe otra área donde desee volver a grabar, vuelva a repetir la operación.
5. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].
6. Compruebe el resultado de la nueva grabación. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

## Utilizar un interruptor de pedal (Pinchazo Manual)

Si desea utilizar un interruptor de pie (suministrado por separado) para pinchar/despinchar, conéctelo al jack FOOT SWITCH. Una vez hecho esto, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el funcionamiento de jack FOOT SWITCH de forma que pueda utilizarlo para pinchar/despinchar.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje conteniendo una pregunta, por ejemplo, "SYS System PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "Sys System PRM?" y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "Sys FootSW=" y el dial TIME/VALUE para seleccionar "Record".
4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## ■ Volver a grabar un área especificada (Pinchar Automáticamente)

La función Pinchar Automáticamente permite pinchar/despinchar automáticamente utilizando puntos ajustados previamente. Esta función es cómoda en las situaciones en que desee pinchar/despinchar automáticamente para poder concentrarse en la ejecución.

### Especifique el área donde desee volver a grabar

Antes de iniciar la grabación, ajuste los puntos donde desee pinchar y despinchar. Existen tres métodos para hacerlo. Utilice el más apropiado.

#### Utilizar Localizadores

1. Mientras mantiene pulsado [AUTO PUNCH], especifique el localizador en la posición donde desee pinchar y, sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], especifique el localizador en la posición donde desee despinchar.

#### Utilizar Marcadores

También puede utilizar marcadores adyacentes para ajustar las posiciones donde desee pinchar y despinchar.

1. Desplácese al marcador localizado en la posición donde desee pinchar.
2. Mientras mantiene pulsado [AUTO PUNCH], pulse [NEXT] y sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], pulse [PREVIOUS].

### Especificar los puntos mientras se reproduce la canción (Tap Marker)

1. Inicie la reproducción de la canción. Al llegar a la posición donde desee pinchar, mantenga pulsado [AUTO PUNCH] y pulse [TAP]. Sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], espere hasta que llegue a la posición donde desee despinchar y pulse otra vez [TAP].

#### Grabar

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante la reproducción, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de cada uno de forma que sean iguales.
3. Si Ud. pulsa [AUTO PUNCH] estando la reproducción parada, el indicador AUTO PUNCH se iluminará y podrá utilizar la función pinchar automáticamente.

4. Desplácese a un lugar anterior al punto donde desee volver a grabar, pulse [REC] para que la unidad entre en estado de espera de la grabación y pulse [PLAY]. Al llegar a la posición especificada, pinchará automáticamente y podrá volver a grabar la parte deseada. Al llegar a la posición especificada para despinchar, el canal donde ha grabado volverá al modo Reproducción.

5. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

6. Compruebe el resultado de la nueva grabación. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

## ■ Grabar repetidamente en la misma área (Bucle + Pinchar Automáticamente)

La función Bucle permite reproducir repetidamente un área específica (el bucle). Al utilizar la función bucle para pinchar, podrá escuchar inmediatamente el resultado de la nueva grabación. Si no está satisfecho con el resultado, puede volver a grabar tantas veces como desee.



\* Para especificar el área donde desee volver a grabar (las posiciones especificadas para pinchar y despinchar), vea la sección "Pinchar Automáticamente".

### Especificar el área del bucle

Antes de iniciar la grabación, ajuste los puntos donde desee que el bucle empiece y termine. Existen tres métodos para hacerlo. Utilice el más apropiado.

\* Efectúe los ajustes de forma que el bucle incluya toda el área donde desee volver a grabar (es decir, desde la posición especificada para pinchar hasta la especificada para despinchar). Si el bucle no contiene toda el área donde desee volver a grabar, la grabación podría no empezar en la posición especificada o terminar antes de lo deseado.

#### Utilizar Localizadores

1. Mientras mantiene pulsado [LOOP], especifique el localizador en la posición donde desee que empiece el bucle y, sin dejar de pulsar [LOOP], especifique el localizador en la posición donde desee que termine.

## Utilizar Marcadores

También puede utilizar marcadores adyacentes para ajustar el principio y el final del bucle.

1. Desplácese al marcador localizado en la posición donde desee que empiece el bucle.
2. Mientras mantiene pulsado [LOOP], pulse [NEXT] y sin dejar de pulsar [LOOP], pulse [PREVIOUS].

## Especificar los puntos mientras se reproduce la canción (Tap Marker)

1. Inicie la reproducción de la canción. Al llegar a la posición donde desee que empiece el bucle, mantenga pulsado [LOOP] y pulse [TAP]. Sin dejar de pulsar [LOOP], espere hasta que llegue a la posición donde desee que termine el bucle y pulse otra vez [TAP].

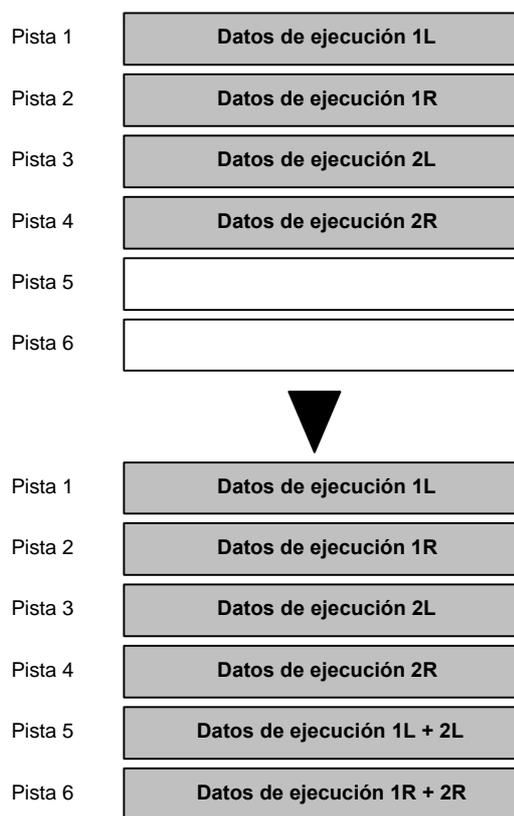
## Grabar

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante la reproducción, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de cada uno de forma que sean iguales.
3. Estando la reproducción parada, pulse [LOOP] para que el indicador LOOP se ilumine. A continuación, pulse [AUTO PUNCH] para que se ilumine su indicador. Ahora puede grabar.
4. Primero vamos a ensayar la grabación. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción desde el principio del bucle. Al llegar a la posición especificada para pinchar, podrá escuchar la fuente de la entrada pero no se iniciará la grabación. Ensaye la grabación. Al llegar a la posición especificada para despinchar, volverá al modo reproducción y al llegar al final del bucle, la reproducción volverá a iniciarse desde el principio del bucle.
5. Si desea grabar, pulse [REC] para iniciar la grabación. Al pulsar [REC], la próxima vez que se reproduzca la canción, se iniciará la grabación en el área especificada. Vuelva a grabar la nueva ejecución. En la siguiente reproducción, podrá oír lo que acaba de grabar. Si no queda satisfecho, pulse [REC] e inténtelo de nuevo.
6. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP]. Inicie la reproducción de la canción para comprobar el resultado de la nueva grabación. Pulse [LOOP] para apagar el indicador LOOP y [AUTO PUNCH] para apagar el indicador AUTO PUNCH. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

## Combinar dos o más pistas (Ping-pong)

El VS-880 es capaz de reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir el contenido de más de 8 pistas o si todas las pistas están ocupadas, puede combinar el contenido de dichas pistas en una. Este procedimiento se denomina "ping-pong".

En esta sección, el ejemplo utiliza el buss MIX para mezclar el contenido de dos pares de pistas en estéreo (pistas 1/2 y 3/4) en las pistas 5/6.



\* Repetir muchas veces la operación ping-pong puede afectar a la calidad del sonido pero esto no es un mal funcionamiento de la unidad. Efectúe esta operación lo mínimo posible.

1. Asigne las salidas de las pistas 1-4 al buss MIX. Pulse canal 1 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre "CH1 MIX Sw=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el ajuste "PstFade". De la misma manera, también ajuste las salidas de las pistas 2-4 en "PstFade".
2. Gire los controles PAN 1 y PAN 3 totalmente hacia la izquierda (L63) y PAN 2 y PAN 4 totalmente hacia la derecha (R63).
3. Seleccione el buss MIX como fuente de la entrada a grabar en las pistas 5 y 6. Pulse canal 5 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre "CH5 Input=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX-L". De la misma manera, también ajuste la salida de la pista 6 en "MIX-R".

\* Con estos ajustes no es posible escuchar la salida de los canales 5/6. Esto es debido a que, para evitar un bucle de regeneración, la salida de las pistas 5/6 enviada al buss MIX no se vuelve a enviar a las pistas 5/6.

4. Efectúe los ajustes de forma que la señal procedente del buss MIX se envíe a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón [EDIT] de la sección master y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para que la pantalla muestre "MST Master Mode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

5. Ajuste las pistas 1-4 para que su estado sea PLAY y el de las pistas 5/6, REC. Reproduzca la canción y utilice los faders de los canales 1-4 para ajustar el nivel de volumen. En este momento, suba el nivel de volumen al máximo posible sin que haya distorsión.

6. Vuelva al principio de la canción, pulse [REC], y luego pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

7. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

8. Compruebe el resultado de la nueva grabación en las pistas 5/6. En este ejemplo, las pistas 1-4 y 5/6 contienen los mismos datos. Por lo tanto, ajuste el estado de las pistas 1-4 en MUTE y el estado de las pistas 5/6 en PLAY.

## Hacer una Mezcla Final para crear una Cinta Master

---

Cuando acabe de grabar la canción, ajuste el equilibrio de cada una de las pistas (ecualizador, panorama y nivel de volumen), y grabe la mezcla en una cinta master estéreo de dos canales. Este proceso se denomina "mezcla final".

### Utilizar el ecualizador para ajustar el timbre

La unidad proporciona un ecualizador paramétrico para cada canal. Primero debe ecualizar individualmente cada canal. Si ha grabado pares de pistas en estéreo, asegúrese de efectuar los mismos ajustes para ambas. A continuación, preste atención al equilibrio general de la grabación y efectúe los ajustes de precisión en el ecualizador, el panorama y el nivel de volumen de cada canal.

\* Al ajustar el ecualizador mientras escucha la grabación, es posible que oiga un ruido como un "click". Esto no significa que la unidad funciona mal. Si dicho ruido es molesto, efectúe los ajustes sin que se oiga la grabación.

1. Pulse el botón [CH EDIT] correspondiente al canal cuya ecualización desee ajustar.

2. Utilice los botones PARAMETER [ << ][ >> ] para pasar por los parámetros disponibles en cada canal. Seleccione los parámetros relacionados con la ecualización y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor deseado. Utilice los botones CURSOR [ < ][ > ] para seleccionar el parámetro a ajustar: la ganancia o la frecuencia central (o la Q).

El gráfico de barras muestra los ajustes del ecualizador.

EQ Switch: Para utilizar el ecualizador, primero debe ajustar éste en "On". Si no lo hace, no podrá seleccionar los parámetros relacionados con el ecualizador.

EQ Low: La ganancia y la frecuencia central de la gama de frecuencias graves.

EQ Mid: La ganancia y la Q (la "anchura" de la gama) de la gama de frecuencias medias.

EQM F: La frecuencia central de la gama de frecuencias medias.

EQ Hi: La ganancia y la frecuencia central de la gama de frecuencias altas.

3. Efectúe los ajustes para los demás canales de la misma manera. Una vez efectuados los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Ajustar el nivel de volumen y el panorama

Ud. puede utilizar los faders de los canales para ajustar el nivel de volumen de cada pista, pero aquí vamos a explicar cómo efectuar los ajustes estando la unidad en condición Edición de Canal.

Para ajustar el nivel de volumen de cada pista, primero debe ajustar el nivel de volumen de la pista que contenga la parte más importante de la canción (es decir, según la melodía sea vocal o instrumental). A continuación, para crear el equilibrio deseado, ajuste el nivel de volumen de las demás pistas en relación con el de la pista que contiene la melodía.

1. Pulse el botón [CH EDIT] correspondiente al canal cuyo nivel de volumen y panorama desee ajustar.
2. Utilice los botones PARAMETER [ << ] [ >> ] para pasar por los parámetros disponibles en cada canal. Seleccione el parámetro deseado y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. El gráfico de barras muestra los ajustes del nivel de volumen y el panorama de cada canal.
  - MIX Sw: Seleccione "PstFade" para poder utilizar los faders.
  - MIX Level: Ajusta el nivel de volumen.
  - MIX Pan: Ajusta el panorama.
3. Efectúe los ajustes para los demás canales de la misma manera. Una vez efectuados los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

---

< Acerca de la pantalla >

Si Ud. modifica los niveles de volumen estando la unidad en condición Edición de Canal, es posible que el nivel de volumen indicado por la posición de los faders no se corresponda al nivel de volumen actual. En este caso, se muestra el ajuste seguido por un asterisco "\*". Cuando el gráfico de barras muestre la posición del fader, la barra que indica dicha posición se iluminará y se apagará de forma intermitente. Lo mismo ocurre con el gráfico del panorama. Para que los faders se correspondan al valor actual, desplácelos al valor actual.

---

### Crear una cinta master (Mezcla Final)

Una vez equilibrados los niveles de las pistas, utilice una grabadora estereofónica (grabadora de cassette, grabador DAT, grabador Mini-Disc, etc.) para crear una cinta master en estéreo.

\* El interface digital del VS-880 sostiene S/P DIF. Si desea grabar la señal digital, utilice una grabadora digital compatible con este estándar.

#### 1. Conecte el grabador al VS-880.

Si desea utilizar conexiones analógicas, utilice un cable de tipo RCA fono para conectar los jacks de entrada del grabador a los jacks MASTER OUT del VS-880.

Si desea utilizar conexiones digitales, utilice un cable coaxial de tipo RCA fono para conectar el conector digital de entrada (coaxial) del grabador digital al conector DIGITAL OUT del VS-880.

#### 2. Si ha conectado una grabadora digital a la unidad mediante conexiones digitales, efectúe los ajustes necesarios para que el grabador digital grabe las señales digitales enviadas a ella. Ajuste también la frecuencia de muestreo del grabador para que se corresponda a la frecuencia de muestreo utilizada para grabar la canción (44.1 kHz.). La mayoría de los grabadores digitales reconocen automáticamente la frecuencia del muestreo de la fuente utilizada para la grabación y, por lo tanto, no es necesario efectuar manualmente este ajuste.

\* Algunas grabadoras DAT no son capaces de grabar una señal digital a la frecuencia de muestreo 44.1 kHz. En este caso, utilice conexiones analógicas y ajuste el grabador digital para que grabe analógicamente las señales.

\* Si no conoce la frecuencia de muestreo de la canción ni el modo de grabación utilizado para grabarla, puede confirmar estos ajustes en la página de selección de la canción (pág. 59).

#### 3. Ajuste el nivel de grabación del grabador.

Utilice el fader general para ajustar el nivel de la salida del VS-880, ajustándolo al nivel máximo sin que se sature la entrada del grabador. Ajuste el nivel de grabación del grabador de forma que los indicadores del nivel indiquen el nivel máximo sin que se distorsione la señal.

#### 4. Pulse el botón [ZERO] del VS-880 para volver al principio de la canción y ajuste el grabador de forma que entre en modo de espera de la grabación.

#### 5. Pulse el botón [PLAY] del VS-880 e inicie la grabación en el grabador. Si desea efectuar un "fade in" o un "fade out", utilice el fader general del VS-880 para hacerlo.

#### 6. Una vez terminada la grabación, pare el grabador y el VS-880.

## Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado

Este capítulo explica los conceptos básicos del VS-880, la manera como está organizado internamente y las operaciones básicas. Para entender el VS-880, asegúrese de leer este capítulo.

### ¿Qué es el VS-880?

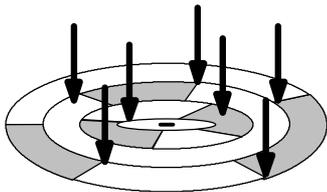
El VS-880 es una grabadora de disco digital multipistas que incorpora en una sola unidad una grabadora digital de disco y un mezclador digital. El VS-880 proporciona la misma funcionalidad ofrecida por las grabadoras de cinta magnética convencionales como puede ser la "grabación simultánea en pistas múltiples" y la "sincronización con aparatos MIDI". Además, dispone de prestaciones que sólo son posibles mediante la grabación digital, como pueden ser las de "la transferencia de datos que minimiza el deterioro de la calidad del sonido" y "la edición a la que se puede aplicar la función Undo (deshacer)". Dichas prestaciones proporcionan un alto nivel de comodidad en la producción de música y la edición de vídeos.

### Grabadoras digitales de disco

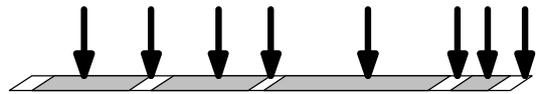
Al contrario de las grabadoras DAT (que utilizan cintas), las grabadoras digitales de disco graban sonido (música) en un disco al igual que las grabadoras MD. Pueden recuperar y reproducir inmediatamente la música grabada en un disco, sea cual sea el lugar donde está grabada en el disco. También es obvia la diferencia entre el tiempo que se necesita para desplazarse al principio de una canción contenida en una grabadora DAT y en una contenida en una grabadora MD.

La posibilidad de desplazarse libremente a los datos deseados sea cual sea el lugar donde se encuentran o la secuencia en que fueron grabados se denomina "acceso aleatorio". Al contrario, desplazarse a los datos por el orden secuencial en que fueron grabados se denomina "acceso secuencial".

acceso aleatorio



acceso secuencial



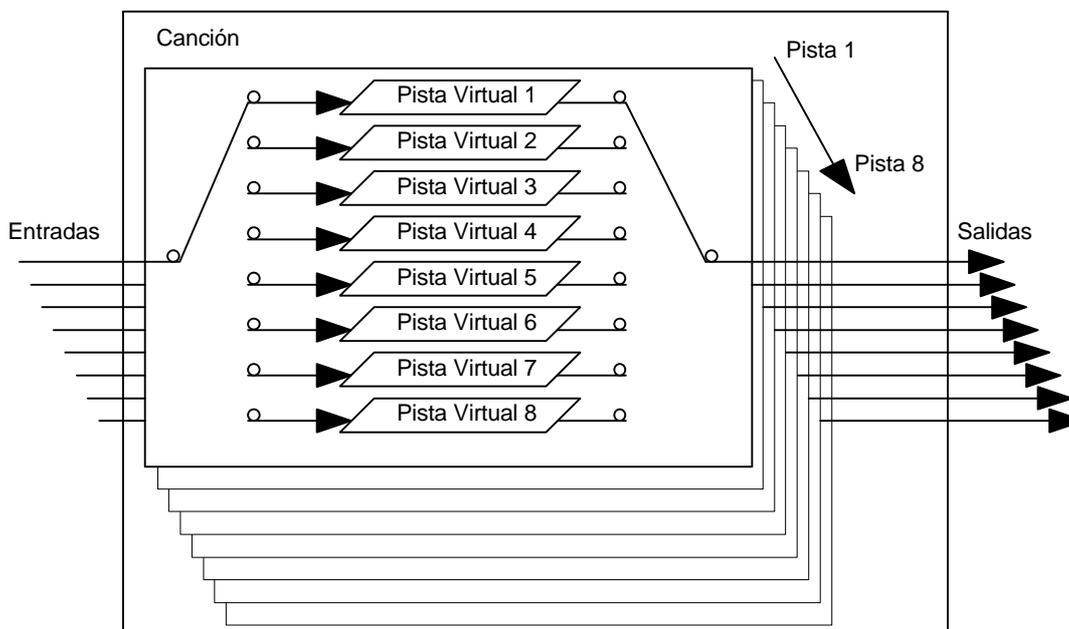
Una de las prestaciones más importantes de las grabadoras digitales de disco es la que permite volver a grabar o editar sin afectar la calidad del sonido.

Con una grabadora multipistas analógica, para modificar una grabación, es necesario borrarla. Además, si desea modificar la manera como la canción está organizada, debe volver a grabarla desde el principio. Este tipo de edición, en que es necesario borrar datos para volver a entrarlos, se denomina "edición destructiva".

En cambio, las grabadoras digitales de disco multipistas permiten utilizar la función Undo para cancelar la operación de edición y recuperar los datos tal como estaban antes de editarlos. Además, debido a que copiar los datos afecta imperceptiblemente al sonido, puede copiar y guardar los datos originales antes de editarlos. También es fácil copiar secciones de datos en otros lugares o borrar partes específicas de ellos. La edición que permite recuperar los datos originales se denomina "edición no destructiva".

La sección del grabador del VS-880 contiene 8 pistas para la grabación y reproducción de sonido. Cada una de dichas pistas contiene 8 pistas adicionales, cada una de las cuales puede contener sonido. Esto significa que Ud. puede grabar sus canciones utilizando hasta 64 pistas (8 x 8). Las 8 pistas adicionales contenidas en cada pista de grabación/reproducción normal se denominan "Pistas virtuales".

Para la reproducción, Ud. puede especificar la Pista Virtual que cada pista normal hará sonar. Puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. En el VS-880, el conjunto de las posibles 64 pistas utilizadas para crear una composición se denomina "canción".



## Mezclador digital

El mezclador digital especifica el estado de la entrada/salida de la sección del grabador.

Como entradas externas, el VS-880 proporciona cuatro jacks de entrada analógica y 1 conector de entrada digital. Como salidas externas, proporciona dos jacks de salida Master y dos jacks de envío AUX. Ud. puede especificar libremente qué entrada externa se graba en qué pista y por qué jack de salida saldrá.

Se selecciona la manera como el mezclador digital funciona mediante el modo del mezclador especificado.

Los modos del mezclador están organizados en dos tipos según su estructura interna. Debido a las diferencias entre los controles del panel, uno de dichos tipos está dividido en dos tipos adicionales.

- 1• Modo INPUT → TRACK
- 1• Modo INPUT MIX y Modo TRACK MIX

### < Pistas, canales y fuentes >

En este manual, los términos "pistas", "canales" y "fuentes" aparecen frecuentemente. Aquí vamos a definirlos. Al leer este manual, tenga en cuenta el significado de cada término.

**Pista:** El lugar contenido en el grabador donde se graban señales.

**Canal:** Un conducto para señales externas enviadas a la unidad o señales que han sido grabadas en una pista de la sección del grabador.

**Fuente:** Una señal externa enviada a la sección del mezclador o una señal grabada en la sección del grabador.

### < Cambiar de modo del mezclador >

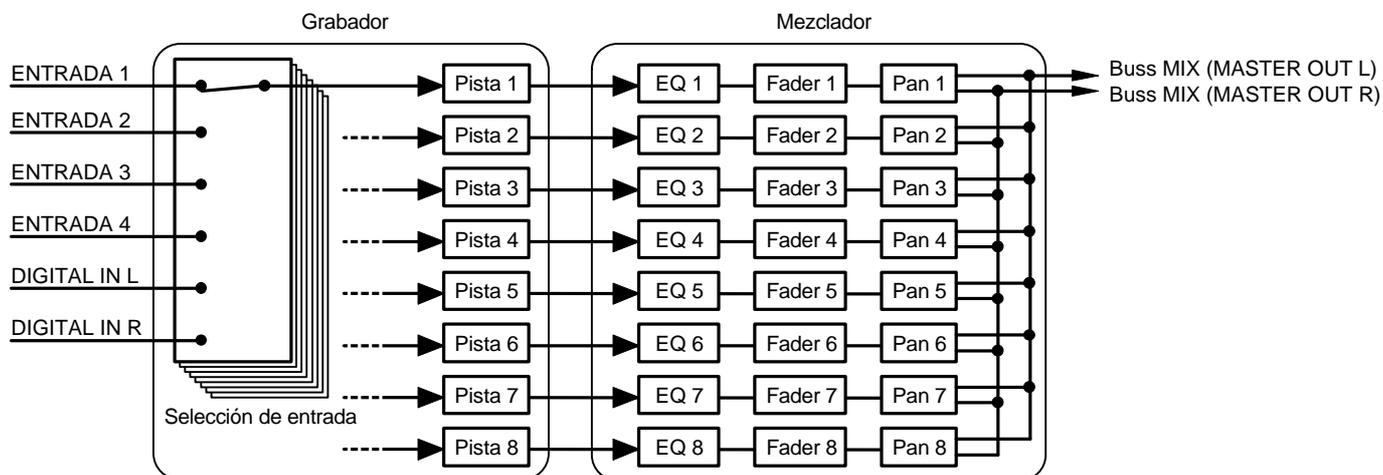
Para cambiar de modo del mezclador, utilice el botón MIXER MODE "SELECT". Los indicadores localizados a la derecha del botón muestran el modo del mezclador actual.

Para cambiar de modo INPUT fi TRACK al modo INPUT MIX o TRACK MIX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Si vuelve a mantener pulsado [SHIFT] mientras pulsa [SELECT], volverá al modo INPUT fi TRACK. Cada vez que pulse [SELECT], alternará entre los modos INPUT MIX y TRACK MIX.

## ■ Modo INPUT → TRACK

En este modo, las pistas (1-8) contenidas en la sección del grabador corresponden a los canales (1-8) de la sección del mezclador. Para facilitar el ajuste del equilibrio final entre las pistas al hacer una mezcla final para crear una cinta master, se enviará cada fuente de la entrada directamente a la pista correspondiente. Éste es el modo que se utiliza normalmente. Por ejemplo, si desea grabar de forma simple o grabar ideas musicales o las frases que se le ocurran, utilice este modo.

La siguiente figura muestra la estructura básica del modo INPUT → TRACK. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Diagrama de bloques" (pág. 95).



### Entrada

Puede seleccionar independientemente la fuente de entrada de cada pista. Además, aunque la figura anterior no lo muestre, Ud. puede especificar el buss MIX como fuente de entrada. Esto permite combinar dos o más pistas y volver a grabarlas en una pista individual (ping-pong).

### Ecuador

El ecualizador (EQ) proporcionado para cada pista es un ecualizador paramétrico de tres bandas que contiene las bandas alta (de tipo shelving) media (de tipo peaking) y baja (de tipo shelving). Si no desea utilizar el ecualizador, puede desactivarlo.

### Salida

Las señales procedentes de cada canal pasan por el buss MIX donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía mediante el jack MASTER OUT. Se envía la misma señal también mediante el jack PHONE y el conector DIGITAL OUT.

También puede efectuar ajustes para que la señal procedente de cada canal se envíe a los jacks AUX SEND permitiendo el uso de dichos jacks como envío de efectos para conectar la unidad a unidades de efectos externos. Además, al efectuar los ajustes para que se envíen señales separadas a los jacks MASTER OUT y jacks AUX SEND, podrá utilizar el envío por cuatro canales.

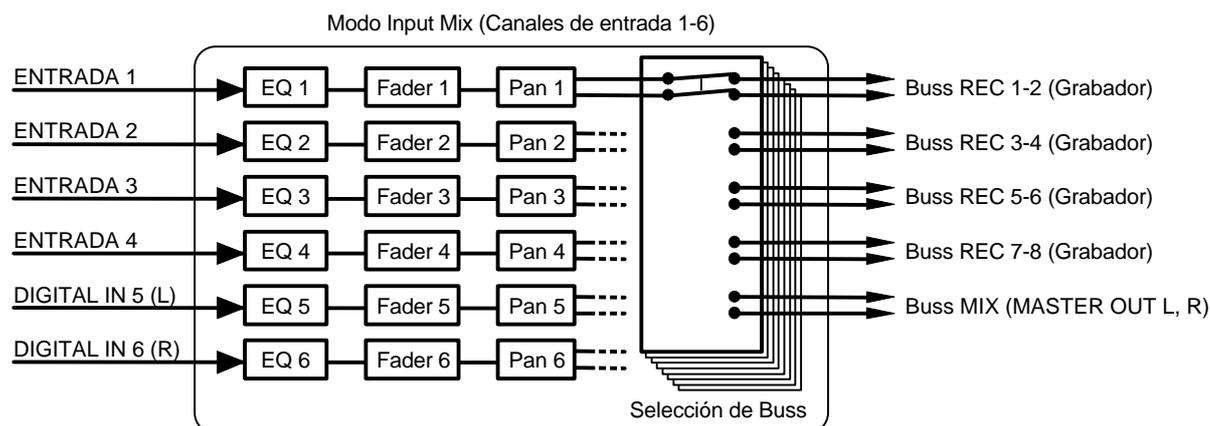
## ■ Modos INPUT MIX y TRACK MIX

En estos dos modos, puede mezclar por separado las fuentes externas de la entrada (seis fuentes) y las pistas del grabador 1-8. Los canales que controlan las fuentes externas de la entrada se denominan "canales de entrada" y los que controlan las pistas del grabador, "canales de pista".

No obstante, como el VS-880 no es capaz de controlar simultáneamente ambos tipos de canal, debe asignar el mezclador para controlar individualmente cada tipo de canal. Si desea utilizar el mezclador para controlar las fuentes externas de la entrada, especifique el modo INPUT MIX. Para controlar las pistas del grabador, especifique el modo TRACK MIX.

Si desea hacer una mezcla final de las 8 pistas del grabador y las fuentes externas de la entrada o si desea grabar las fuentes de entrada en las pistas en que haya ajustado el ecualizador, el nivel de volumen y el panorama, utilice estos modos del mezclador.

La siguiente figura muestra la estructura simplificada de los modos INPUT MIX y TRACK MIX. Para obtener más detalles, vea "Diagrama de bloques" (pág. 95).

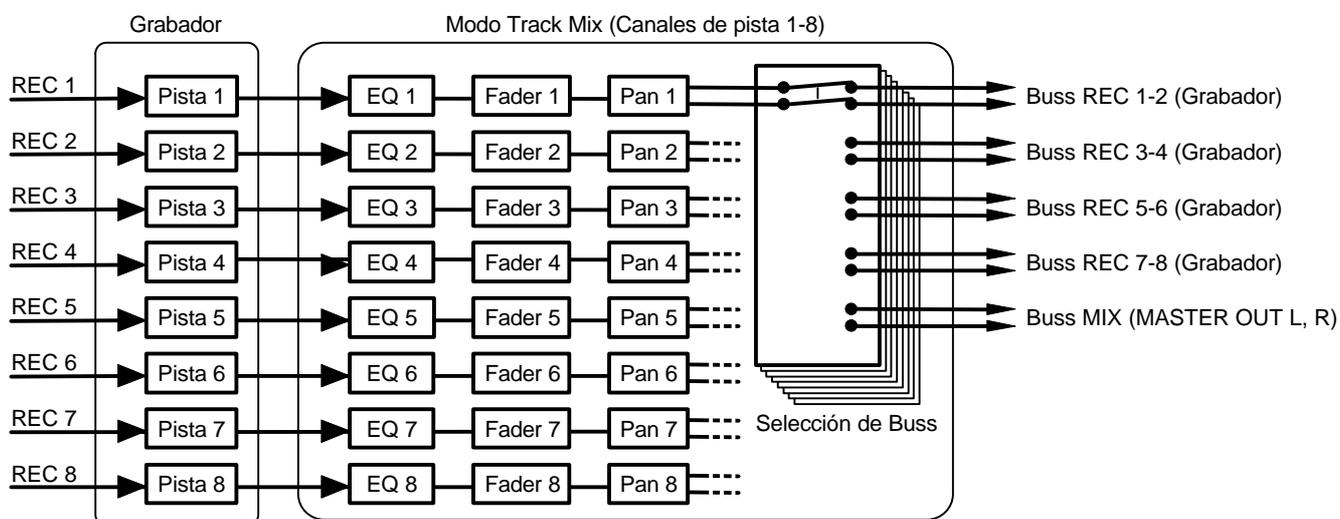


### Canales de Entrada

La fuente de entrada externa controlada por cada uno de los canales de entrada 1-6 es fija: el canal 1 controla la ENTRADA 1, el canal 2 controla la ENTRADA 2, etc. Los canales 5 y 6 corresponden a las ENTRADAS DIGITALES 5 y 6. Como los canales de entrada 7 y 8 no existen, hacer funcionar los canales 7 y 8 del mezclador no proporciona ningún efecto.

Al grabar una fuente de entrada externa en el grabador, seleccione el buss REC que corresponde a la pista de grabación destino. Si desea mezclar la ejecución que está grabando con una fuente de entrada externa, seleccione el buss MIX para que se envíe el sonido a los jacks MASTER OUT.

El ecualizador de cada canal funciona como ecualizador de dos bandas: alta (de tipo shelving) y baja (de tipo shelving). Al contrario que con el modo INPUT → TRACK, no puede utilizar la banda media (de tipo peaking) del ecualizador paramétrico.



### Canales de Pista

La pista que los canales de pista 1-8 controlan es fija: el canal 1 controla la pista 1, el canal 2 controla la pista 2, etc.

El ecualizador de cada canal funciona como ecualizador de dos bandas: alta (de tipo shelving) y baja (de tipo shelving). Al contrario que con el modo INPUT → TRACK, no puede utilizar la banda media (de tipo peaking) del ecualizador paramétrico.

Las señales procedentes de cada canal pasan por el buss MIX buss donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía mediante el jack MASTER OUT.

Además, Ud. puede especificar cualquiera de los busses REC como destino del envío de las señales contenidas en las pistas. Esto permite combinar dos o más pistas y volver a grabarlas en una pista individual (ping-pong).

### Salida

Las señales procedentes de cada canal pasan por el buss MIX donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía por los jackz MASTER OUT. Se envía la misma señal también por el jack PHONE y el conector DIGITAL OUT.

También puede efectuar ajustes para que la señal procedente de cada canal se envíe a los jacks AUX SEND, permitiendo el uso de dichos jacks como envío de efectos para conectar la unidad a unidades de efectos externos. Además, al efectuar los ajustes para que se envíen señales separadas a los jacks MASTER OUT y jacks AUX SEND, podrá utilizar el envío por cuatro canales.

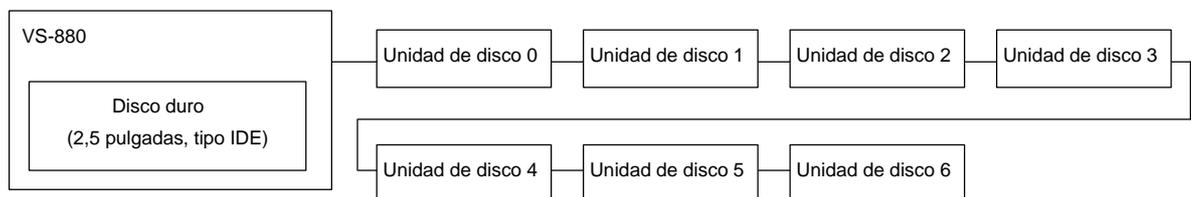
## Manejo de Datos

Esta sección explica cómo el VS-880 utiliza unidades de disco y maneja datos de canción.

### ■ Unidades de disco

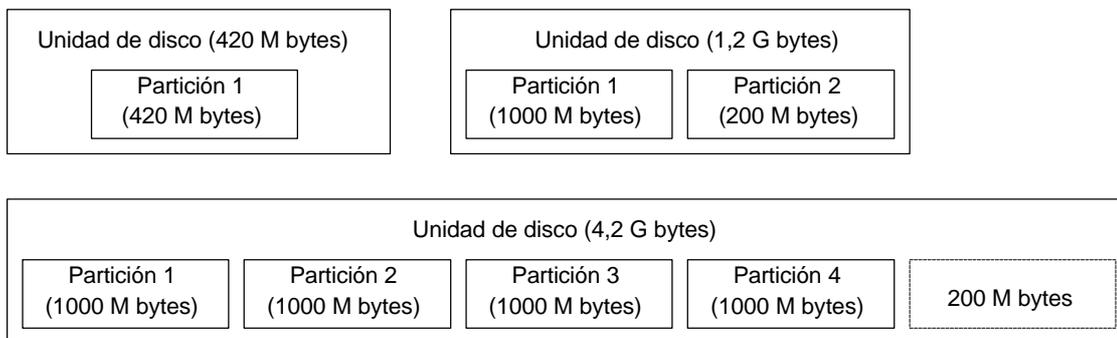
Dentro del VS-880, se puede instalar un disco duro del tipo IDE (tamaño 2,5 pulgadas), y se pueden conectar hasta 7 unidades de disco al conector SCSI.

El VS-880 y las unidades de disco externas se identifican con los números SCSI ID (0-7). Esto significa que si conecta dos o más aparatos SCSI a la unidad, para evitar conflictos entre los aparatos, debe asegurarse de que el número SCSI ID de cada aparato sea distinto. Si existe un conflicto entre los números SCSI ID, el VS-880 no puede reconocer correctamente las unidades de disco. Con los ajustes de fábrica, el número SCSI ID del VS-880 está ajustado a 7.



El VS-880 es capaz de manejar 500 M bytes o bien 1000 M bytes (1 G byte) de espacio de disco cada vez. Si la capacidad de la unidad de disco utilizada es mayor, debe dividir el disco en particiones de 500 M bytes / 1000 M bytes. (Hacer particiones significa dividir el disco en áreas separadas). Si no existe ninguna razón especial para dividir los discos en áreas más pequeñas, debe utilizar áreas de 1000 M bytes. El VS-880 es capaz de dividir un disco en un máximo de 4 particiones.

- Si divide un disco de 420 M bytes en particiones de 500 M bytes, se creará una sola partición de 420 M bytes.
- Si divide un disco de 1,2 G bytes en particiones de 1000 M bytes, se creará una partición de 1000 M bytes y otra de 200 M bytes.
- Si divide un disco de 4,2 G bytes en particiones de 1000 M bytes, se crearán cuatro particiones de 1000 M bytes. Los 200 M bytes restantes quedarán inutilizados.



De esta manera, el VS-880 maneja cada partición de la unidad de disco como si fuera una unidad de disco individual. Al utilizar el VS-880, deberá especificar la partición de la unidad de disco que desee utilizar. La partición que utilice se denomina "unidad actual" ("current drive").

## ■ Datos de Canción

Los datos de canción incluyen los siguientes tipos de datos. Puede almacenar hasta 200 canciones en cada partición de una unidad de disco.

- Datos de reproducción de todas las Pistas Virtuales
- Clocks MIDI de la pista de sincronía
- Puntos específicos de la canción (marcadores, localizadores, puntos de bucles y para pinchazos automáticos)
- Escenas (ajustes del mezclador)
- Ajustes de la Afinación Variable.
- Ajustes de Sistema (sistema, MIDI, disco, sincronización y escena).
- Ajustes de los Efectos 1/2 (habiendo instalado una placa de expansión VS8F-1).

## Hacer Funcionar el VS-880

Esta sección explica la manera como están organizadas las operaciones proporcionadas por el VS-880, el funcionamiento básico y las funciones principales de la condición Play.

## ■ Modos de Operación (Condiciones)

El VS-880 proporciona muchas funciones. Dichas funciones están organizadas en "Condiciones". Para poder efectuar una operación, debe seleccionar la condición que contiene dicha operación. El VS-880 dispone de las siguientes ocho condiciones.

- Condición Play: En esta condición puede hacer reproducciones/grabaciones normales. Cada vez que encienda la unidad, se activará la condición Play.
- Condición de Edición de Canal: Aquí puede ajustar el estado de cada uno de los canales del mezclador, seleccionar fuentes de entrada, cambiar de Pista Virtual, hacer ajustes del ecualizador, etc.
- Condición de Edición del Bloque Master: Aquí puede efectuar ajustes para la sección principal del mezclador, por ejemplo, el nivel general y el nivel de la salida AUX.
- Condición de Edición de Canción: Aquí puede efectuar operaciones relacionadas con las canciones como, por ejemplo, dar nombre a una canción, cambiar de canción y crear una nueva canción.
- Condición de Edición de Localizadores: Aquí puede modificar la posición donde están colocados los marcadores y los localizadores.
- Condición de edición de Pista: Aquí puede editar los datos de reproducción grabados en una pista, por ejemplo, copiando los datos entre pistas o borrándolos.
- Condición de Edición de Efectos: Aquí puede hacer ajustes de los efectos. Puede seleccionar esta condición sólo si ha instalado una placa de expansión VS8F-1 (suministrada por separado) en el VS-880.
- Condición de Edición del Sistema: Aquí puede efectuar ajustes que afectan al VS-880 entero como, por ejemplo, ajustes de la unidad de disco y ajustes relacionados con la sincronización MIDI.

## ■ Funcionamiento básico

Esta sección explica el funcionamiento básico del VS-880. Asegúrese de leer esta sección para poder entender cada uno de los tipos de operaciones.

### Seleccionar una condición

Para seleccionar una condición de edición, pulse el botón correspondiente a la condición deseada. El campo CONDITION de la pantalla muestra la condición seleccionada. Para volver a la condición Play, pulse [PLAY (DISPLAY)].

<u>Botón</u>	<u>Condición</u>	<u>Pantalla</u>
[CH EDIT] para cada canal	Edición de Canal	CH (n) (modo INPUT → TRACK) IN (n) (modo INPUT MIX) TR (n) (modo TRACK MIX)
(EDIT) Sección Master	Edición del Bloque Master	MST
(SONG)	Edición de Canción	SNG
(LOCATOR)	Edición del Localizador	LOC
(TRACK)	Edición de Pista	TRK
(EFFECT)	Edición de los Efectos	EFF
(SYSTEM)	Edición del Sistema	SYS

\* En la condición de Edición de Canal, si la función Channel Link está desactivada, la pantalla muestra los números de canal (n) como un número del 1 al 8, y si la función Channel Link está activada, como una letra de *a* a *d*. La función Channel Link facilita el control de canales adyacentes como una única fuente estéreo (pág. 36).

### Seleccionar ítems contenidos en el menú de operaciones

Si selecciona las condiciones Song Edit, Track Edit o System Edit, la pantalla mostrará mensajes interrogativos como, por ejemplo, "SYS System PRM?". Esta acción indica que puede utilizar el menú de operaciones. Utilice PARAMETER [◀] [▶] para seleccionar el menú y pulse [YES] para finalizar la selección. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará los parámetros que puede ajustar desde el menú seleccionado. Si selecciona la condición System, habrá situaciones en las que la pantalla muestre directamente los parámetros sin que se muestre el menú de operaciones. Esto ocurre para que Ud. pueda volver a seleccionar un parámetro que ya seleccionó anteriormente. Para volver al menú, pulse otra vez [SYSTEM].

### Seleccionar parámetros

Utilice PARAMETER [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee modificar. Si la pantalla muestra simultáneamente dos o más parámetros, utilice el CURSOR [◀] [▶] para que el valor del parámetro deseado parpadee.

### Modificar un valor

Cuando el valor que desee modificar parpadee, utilice el dial TIME/VALUE para modificarlo. Al girar el dial hacia la izquierda, el valor decrecerá y al girarlo hacia la derecha, aumentará. Si gira el dial TIME/VALUE mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor decrece o aumenta a una velocidad diez veces la normal.

Puede utilizar los diez botones del grupo LOCATOR como teclas numéricas para especificar directamente un valor. Al pulsar el botón [NUMERICS] haciendo que se ilumine el indicador, podrá utilizar los diez botones LOCATOR para entrar los números impresos en cada uno de ellos. Por ejemplo, si desea especificar el valor "10", pulse los botones en este orden: [1 (PREVIOUS)], [0 (CLEAR)] y [ENTER (YES)]. Para entrar un valor negativo (-), pulse [0 (CLEAR)] dos veces antes de entrar el número. Para que los diez botones LOCATOR vuelvan a su funcionamiento normal, pulse otra vez [NUMERICS] haciendo que se apague el indicador del botón.

### Ejecutar una operación

Para ejecutar una operación como, por ejemplo, la de cambiar de canción o copiar una pista, utilice el siguiente procedimiento.

Desde la condición Song Edit, ajuste cada uno de los parámetros y pulse [YES]. La pantalla mostrará un mensaje pidiéndole confirmar la operación. Para ejecutarla, responda pulsando [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Desde la condición Track, ajuste cada uno de los parámetros. La pantalla mostrará un mensaje pidiéndole confirmar la operación. Para ejecutarla, responda pulsando [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].

En algunas operaciones, la pantalla mostrará un mensaje adicional pidiéndole confirmar la operación. En este caso, para ejecutarla, pulse otra vez [YES]. La pantalla muestra un segundo mensaje de conformidad para las operaciones que no puede deshacer utilizando la función Undo (pág. 40).

## ■ Cambiar de Modo del Mezclador

El indicador localizado a la derecha de MIXER MODE [SELECT] indica el modo del mezclador actual. Utilice el siguiente procedimiento para cambiar de modo el mezclador. La razón por la que se requiere este procedimiento es para evitar que Ud. seleccione accidentalmente un modo del mezclador, cambiando radicalmente la estructura interna del mezclador.

Para cambiar del modo INPUT → TRACK al modo INPUT MIX o modo INPUT TRACK, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Si mantiene pulsado [SHIFT] otra vez y pulsa [SELECT], volverá al modo INPUT → TRACK. Cada vez que pulse el botón [SELECT], alternará entre el modo INPUT MIX y el modo INPUT TRACK.

## ■ Cambiar de Estado de Pista

Los indicadores de los botones correspondientes muestran el estado de cada pista. Puede modificar el estado de cada pista mediante el botón [STATUS] correspondiente a cada pista. Para ajustar directamente el estado de la pista en REC, mantenga pulsado [REC] y pulse [STATUS]. Para ajustar directamente el estado de la pista en PLAY, mantenga pulsado [STOP] y pulse [STATUS]. Puede cambiar el estado de la pista independientemente pesar del modo en que se encuentra el mezclador.

SOURCE (naranja): Puede escuchar la fuente de la entrada especificada.

REC (rojo intermitente): Ha seleccionado grabar en esta pista.

PLAY (verde): La pista se reproducirá.

MUTE (apagado): La pista está enmudecida.

\* El VS-880 es capaz de grabar simultáneamente hasta 4 pistas. Esto significa que no es posible seleccionar el estado de pista REC para cinco o más pistas.

## ■ Cambiar de Gráfico de Barras

En la condición Play, para cambiar de gráfico de barras, debe mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [DISPLAY (PLAY)]. En la condición Edit, la pantalla cambia según los parámetros seleccionados para la operación.

●● **Pre Level:** Se muestra el nivel de volumen de cada canal que existe antes de que la señal pase por los faders de canal.

Los campos AUX y MASTER indican los niveles de volumen respectivos de la señal tras pasar por el control AUX y el fader general.

●● **Post Level:** Se muestra el nivel de volumen de cada canal después de que las señales hayan pasado por los faders de canal.

Los campos AUX y MASTER indican los niveles de volumen respectivos de la señal tras pasar por el control AUX y el fader general.

●● **Play List:** La pantalla muestra la manera en que el sonido fue grabado en las distintas pistas antes y después del momento actual.

●● **Fader/Pan:** La pantalla muestra los ajustes del fader general, el control PAN y el fader de cada canal. Si la posición de los controles PAN o los faders es diferente de la posición real (por ejemplo, si ha cambiado de modo del mezclador), la barra que representa la posición del control PAN o fader parpadeará.

## ■ Desplazar el Momento Actual

Puede desplazar el momento actual de las siguientes maneras.

---

< Visualización del momento actual >

El momento actual mostrado en la pantalla es un MTC (MIDI Time Code), y se muestra bajo el formato de "\*\*\* horas \*\* minutos \*\* segundos \*\* frames". Esta norma corresponde también al código SMPTE. El código SMPTE es un estándar creado por SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) en los Estados Unidos, que se utiliza para indicar cada frame de una imagen de vídeo. El código SMPTE se utiliza en la edición de vídeos, etc.

El tipo de código de tiempo utilizado difiere según los aparatos. Si Ud. utiliza el MTC para sincronizar el VS-880 con otro aparato, debe ajustar ambos de forma que utilicen el mismo tipo de código. Con los ajustes de fábrica, el VS-880 está ajustado a 30 frames (non-drop) por segundo (pág. 75).

---

### Desplazarse al primer sonido grabado (Song Top)

Para desplazarse a la posición donde fue grabado el primer sonido de la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG TOP (REW)]. Se comprueba la Pista Virtual seleccionada para cada pista y se desplaza a la posición donde fue grabado el primer sonido de la canción.

### Desplazarse al último sonido grabado (Song End)

Para desplazarse a la posición donde fue grabado el último sonido de la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG END (FF)]. Se comprueba la Pista Virtual seleccionada para cada pista y se desplaza a la posición donde fue grabado el último sonido de la canción.

### Desplazarse por frames

- Para desplazarse por pasos de un frame, gire el dial TIME/VALUE.
- Para desplazarse por pasos de 10 frames, mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial TIME/VALUE.
- Para desplazarse por pasos de aproximadamente 1/10 de frame, pulse CURSOR [▷] y luego gire el dial TIME/VALUE. Al pulsar el CURSOR [▷], se mostrará una flecha "←" delante del código de tiempo mostrado, y la visualización de los números de frames se convertirá en una visualización de fracciones de frames (aproximadamente 1/100 de frame). Para volver a la pantalla de frames normal, pulse una vez CURSOR [◁].
- Para desplazarse por pasos de aproximadamente 1/100 de frame, pulse el CURSOR [▷], y luego mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial TIME/VALUE.

### Desplazarse por compases / tiempos del compás

El campo MEASURE de la pantalla indica el número del compás que corresponde a la posición actual, y el campo BEAT, el número del tiempo de compás que corresponde a la posición actual. Con los ajustes de fábrica, estos valores se calculan con un tempo de 120 (negras por minuto) y un tipo de compás de 4/4. Para obtener más detalles acerca de cómo ajustar el compás y el tipo de compás, vea "Utilizar el metrónomo" (pág. 34).

1. Seleccione el valor que desee modificar.

Para desplazarse por pasos de un compás, utilice el CURSOR [◁][▷] para hacer que parpadee el número mostrado en el campo MEASURE. Para desplazarse por pasos de un tiempo del compás, haga que parpadee el número mostrado en el campo BEAT.

2. Modifique el valor.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de compás o el número del tiempo del compás al que desee desplazarse. Para volver a utilizar el dial TIME/VALUE para desplazarse por pasos de un frame, pulse varias veces el CURSOR [▷] haciendo que deje de parpadear.

## □ ■ **Guardar datos de canción (Song Store)**

Si Ud. apaga la unidad sin más, los datos de canción que ha grabado o editado se pierden. Debe utilizar el procedimiento del "Shut down" (orden específica para guardar datos y apagar la unidad) para guardar los datos en la unidad de disco. Al cambiar de canción o de unidad de disco, los datos de canción se guardarán automáticamente. Si desea guardar datos de canción sin tener que hacer ninguna de estas dos operaciones, utilice el siguiente procedimiento.

\* No será posible recuperar los datos de canción una vez perdidos. Si maneja datos de canción importantes o si utiliza el VS-880 durante varias horas, recomendamos que guarde frecuentemente los datos de canción.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STORE (ZERO)].
2. La pantalla muestra el mensaje "STORE OK?" pidiéndole confirmación para guardar los datos. Si así lo desea, pulse [YES]. Una vez guardada la canción, volverá a la condición previa.

## □ ■ **Volver a iniciar el VS-880**

Para volver a iniciar el VS-880 sin apagarlo, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe el procedimiento del "shutdown".
2. La pantalla muestra "PowerOFF/RESTART". Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RESTART].

## Capítulo 3: Los diversos Procedimientos

Este capítulo explica diversos temas útiles para la operación del VS-880. Léalo cuando sea necesario.

### Grabar señales de audio digital

Para que el VS-880 grabe directamente la salida procedente de un aparato de audio digital como, por ejemplo, un reproductor de CD, una grabadora DAT, una grabadora MD o una grabadora DCC en forma de señal de audio digital, Ud. debe efectuar los ajustes apropiados. Además, existen varios puntos a tener en cuenta. Esta sección explica el procedimiento para efectuar las preparaciones para grabar una señal audio digital y especificar dicha señal audio digital como fuente de entrada. Las partes restantes del procedimiento de la grabación son idénticas a las utilizadas para grabar una señal analógica y, por lo tanto, no está incluido en esta explicación.

\* El interface digital del VS-880 sostiene S/P DIF. Si desea grabar una señal digital, utilice un aparato de audio digital compatible con dicho estándar.

### Acerca de los copyrights

La ley prohíbe grabar, utilizar en actuaciones públicas, emitir, vender o distribuir, etc. sin autorización una obra (CD, video, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de terceros.

El VS-880 no implementa SCMS. Esta decisión en el diseño de la unidad fue tomada bajo el concepto de que la creación de composiciones originales que no violan ninguna norma de copyright no debe verse restringida por el uso de datos SCMS. Roland no asume ninguna responsabilidad por la violación de las normas de copyright que Ud. pueda cometer utilizando el VS-880.

< Acerca de SCMS >

"SCMS" significa "Serial Copy Management System". Esta función protege los derechos de los propietarios de copyrights impidiendo la grabación vía conexión digital durante dos generaciones. Al conectar digitalmente dos grabadoras digitales que sostengan dicha función, se grabarán datos SCMS en conjunto con los datos audio. Los datos de audio digital que contienen esos datos SCMS ya no pueden volverse a grabar mediante conexión digital.

### Conectar un aparato de audio digital

Utilice un cable coaxial del tipo RCA fono para conectar el conector DIGITAL IN del VS-880 al conector de salida digital (coaxial) del aparato de audio digital.

### Ajustar la frecuencia de muestreo de ambos aparatos de forma que se correspondan

Para poder grabar una señal de audio digital, la frecuencia de muestreo de la canción debe ser idéntica al de la fuente de entrada. La canción creada estando la unidad de disco en su estado inicial dispone de una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si la frecuencia de muestreo de la fuente de entrada no es de 44.1 kHz., debe crear una nueva canción que dis ponga de dicha frecuencia de muestreo (pág. 42).

### Apagar la función de Variación de la Afinación

El VS-880 dispone de la función Vari-Pitch (pág. 37) que permite variar la afinación de la reproducción de una canción. Aunque el resultado audible es el del cambio de la afinación, en realidad, lo que se modifica es la frecuencia de muestreo. Esto significa que si Ud. utiliza la función Vari-Pitch, la frecuencia de muestreo de la canción no será igual a la de la fuente de entrada y no podrá grabar señales digitales. Antes de grabar, asegúrese de que el indicador del VARI PITCH esté apagado. Si está iluminado, pulse [VARI PITCH].

### Ajustar el Reloj General de la frecuencia de muestreo

Si desea grabar una señal de audio digital, debe efectuar el siguiente ajuste para que la señal de audio digital enviada al VS-880 determine la frecuencia de muestreo del reloj general del VS-880.

\* Con este ajuste, el VS-880 no funcionará en las siguientes situaciones: si no ha conectado ningún aparato de audio digital externo a la unidad o si dicho aparato está apagado. Tampoco funcionará si la frecuencia de muestreo procedente del aparato de audio digital externo es diferente al de la canción del VS-880. Si no desea grabar señales procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste éste en "INT".

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra una pregunta como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ << ] para obtener la pantalla "SYS MasterClk=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "DIGITAL".

\* Si la pantalla muestra "Digital In UnLock", significa que el aparato de audio digital externo no está enviando ninguna señal de audio digital o que la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital externo no es igual al de la canción. Determine la razón de la aparición de esta pantalla y efectúe la acción apropiada.

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Seleccione una fuente de entrada

Aquí, utilizando el ejemplo de grabar una señal digital en las pistas 1 y 2, explicaremos cómo seleccionar la fuente de entrada.

1. Especifique el conector DIGITAL IN como fuente de entrada. Para grabar en la pista 1 pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, después, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "CH INPUT=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "DIGITAL-L". De la misma manera, seleccione "DIGITAL-R" para la pista 2.

### Utilizar el metrónomo

A pesar de la precisión con la que uno intenta tocar, al escuchar la reproducción de una grabación que hemos efectuado, nos damos cuenta de que el ritmo o el tiempo son poco precisos. El VS-880 dispone de un metrónomo (claqueta) que Ud. puede ajustar en el tiempo específico que desee. Al escuchar el metrónomo mientras toca su instrumento, podrá grabar una ejecución más precisa.

Si desea utilizar el metrónomo, debe ajustar el tiempo y el tipo de compás. En las canciones nuevas, los ajustes por defecto del tipo de compás y tiempo son 4/4 y 120 negras por minuto, respectivamente. Efectuando los ajustes apropiados, Ud. puede modificar el tipo de compás / tiempo o incluso cambiar de tiempo en medio de una canción.

El ajuste del tiempo también es la base para calcular el número del compás y el tiempo del compás mostrados en la pantalla. Si, antes de grabar una canción, Ud. ajusta el tiempo y, a continuación, utiliza el metrónomo para grabar, podrá desplazar el momento actual por compases o tiempos del compás. Además, podrá utilizar los números de los compases para especificar el área de la canción que desee editar y así editarla de forma más musical.

< Utilizar el metrónomo durante una grabación >  
Al iniciar la grabación o la reproducción, empezará a sonar el metrónomo. No obstante, existen situaciones en que sería más fácil escuchar una claqueta antes de empezar a grabar. En dichas situaciones, puede ajustar una claqueta de forma que suene durante varios compases sin grabar en ellos.  
El sonido del metrónomo sirve sólo como punto de referencia del tiempo y no se graba con el sonido de su instrumento.

### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Hacer sonar el metrónomo

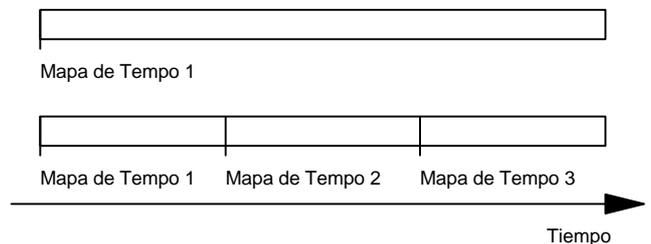
Aquí explicamos cómo especificar la manera como suena el metrónomo

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener acceso a los siguientes parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar cada parámetro.  
MetroOut: Seleccione "INT" para que el sonido del metrónomo salga por los jacks MASTER OUT.  
MetroLevel: Ajuste el nivel de volumen del metrónomo.  
MetroMode: Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione "RecOnly". Si desea que suene durante la grabación y la reproducción, seleccione "Rec/Play".
4. Con esto completamos el ajuste del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Modificar el Tempo (Mapa de Tempo)

El tempo de la canción lo determina el "Mapa de tiempo". El mapa de tiempo permite especificar cambios en el tempo para cada compás. Empezando en el compás especificado, cambia a un tempo dado y a un tipo de compás dado. Los mapas de tiempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa de tiempo 1, mapa de tiempo 2, etc.)

Por defecto, el mapa de tiempo 1 está especificado al principio de la canción y determina el tempo inicial de ésta. Para cambiar el tempo en un compás subsiguiente, cree un nuevo mapa de tiempo en la posición donde desee que cambie el tempo. Puede crear hasta 50 mapas de tiempo.



## Cambiar el tiempo inicial de la canción

Para cambiar el tiempo inicial de la canción, utilice el siguiente procedimiento para modificar el ajuste del mapa de tiempo 1.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=120". Los datos mostrados en la pantalla de la siguiente figura significan que el mapa de tiempo 1 empieza en el compás 1 y especifican que el tipo de compás es 4/4 y el tiempo 120.

Compás	Tipo de compás	Nº mapa de tiempo	Tempo
--------	----------------	-------------------	-------

### 4. Ajuste el tiempo y el tipo de compás.

Cada vez que pulse CURSOR [ > ], el área de la pantalla que parpadea pasará sucesivamente a ser la del número del mapa de tiempo, la del tiempo, la del compás de inicio y finalmente la del tipo de compás. Haga que el área del valor que desee modificar parpadee y utilice el dial TIME/VALUE para modificar dicho valor. (No puede cambiar el compás de inicio del mapa de tiempo 1.) Al pulsar CURSOR [ < ], el número del mapa de tiempo parpadeará.

5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Cambiar el tiempo en un compás posterior

Para cambiar el tiempo en un compás que no sea el primero, utilice el siguiente procedimiento para crear un nuevo mapa de tiempo. Los mapas de tiempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa de tiempo 1, mapa de tiempo 2, etc.). Esto significa que debe efectuar los ajustes de los mapas de tiempo por el mismo orden en que desee que cambien los tiempos. Además, no puede especificar un compás de inicio localizado en una posición anterior a la del mapa de tiempo creado previamente.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=".

### 4. Cree el mapa de tiempo 2.

Estando el número del mapa de tiempo parpadeando, gire hacia la derecha el dial TIME/VALUE para seleccionar "SYS Syn: Tmap2=<New> y, a continuación, pulse [YES] para crear el mapa de tiempo 2. El tiempo y el tipo de compás del mapa de tiempo 2 serán idénticos a los del mapa de tiempo 1. El compás inicial del mapa de tiempo 2 será el que sigue el compás inicial del mapa de tiempo 1. Pulse el CURSOR [ > ] para que el área del parámetro que desee modificar (tempo, compás inicial, tipo de compás) parpadee y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

5. Ya ha creado el mapa de tiempo 2. Si desea continuar y efectuar ajustes para el mapa de tiempo 3, haga que el área del número del mapa de tiempo parpadee y vuelva a efectuar el paso 4.

6. Una vez efectuados los ajustes, pulse CURSOR [ < ] para que parpadee el número del mapa de tiempo y pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Modificar los ajustes de los mapas de tiempo

Para modificar los ajustes de los mapas de tiempo, utilice el siguiente procedimiento.

---

< Limitaciones para cambiar el compás inicial >

Los mapas de tiempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa de tiempo 1, mapa de tiempo 2, etc.) Esto significa que no puede especificar un compás de inicio localizado en una posición anterior a la del mapa de tiempo creado previamente o en uno localizado en una posición posterior al mapa de tiempo posterior. Por ejemplo, si el compás inicial del mapa de tiempo 2 es el compás "8" y, el compás inicial del mapa de tiempo 4 es el compás "16", el compás de inicio del mapa de tiempo 3 puede modificarse sólo dentro de la gama de "9 a 15".

---

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el mapa de tiempo que desee modificar.

4. Pulse CURSOR [ > ] para que el área del parámetro que desee modificar (tempo, compás inicial, tipo de compás) parpadee y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

\* Como el mapa de tiempo 1 especifica el tiempo inicial de la canción, no puede modificar el ajuste ("1") del compás inicial de la canción.

5. Una vez efectuados los ajustes, pulse CURSOR [ < ] para que parpadee el número del mapa de tiempo y pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Suprimir un mapa de tiempo

Para suprimir un mapa de tiempo innecesario, utilice el siguiente procedimiento. Si existen mapas de tiempo posteriores al suprimido, sus números de mapa de tiempo disminuirán en una unidad.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=".
4. Suprima el mapa de tiempo.  
Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el mapa de tiempo que desee suprimir y pulse [CANCEL]. No obstante, debido a que el mapa de tiempo 1 define el tiempo inicial de la canción, no puede suprimirlo.
5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Utilizar el mezclador para controlar una fuente estereofónica (Channel Link)

Al grabar o reproducir una fuente estéreo, la operación normal del mezclador requiere controlar por separado los canales de la izquierda y la derecha. Esto hace que sea incómodo controlar el equilibrio de volumen o los ajustes del ecualizador entre los canales Izquierdo/Derecho. Si se encuentra en esta situación, active la función Channel Link y así controlará a la vez la pareja de canales en estéreo.

Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra en la siguiente figura, y los ajustes de cada canal impar serán idénticos a los de su correspondiente pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

- Canal 1: estéreo a (izquierda)
- Canal 2: estéreo a (derecha)
- Canal 3: estéreo b (izquierda)
- Canal 4: estéreo b (derecha)
- Canal 5: estéreo c (izquierda)
- Canal 6: estéreo c (derecha)
- Canal 7: estéreo d (izquierda)
- Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.

Faders de los canales de número impar: ajusta el nivel de volumen de la señal estéreo enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN de los canales de número impar: ajusta el balance izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estéreo enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders de los canales de número par: ajusta el nivel de volumen de la señal estéreo enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN de los canales de número par: ajusta el balance izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estéreo enviada al buss AUX (A,B).

Para activar la función Channel Link, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse el botón [CH EDIT] de cualquiera de los canales para el cual desea activar la función Channel Link.
2. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "Channel Link=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a "ON". En el gráfico de barras, los canales donde Ud. ha activado la función Channel Link parpadearán.

**3.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## **Escuchar un canal específico (Solo)**

Al efectuar ajustes para el ecualizador o efectuar una mezcla final, muchas veces es más cómodo escuchar sólo el sonido producido por un canal específico. Aunque sería posible enmudecer individualmente cada uno de los canales que no deseara escuchar, hacerlo de esta forma sería incómodo. Si se encuentra en esta situación, puede utilizar la función Solo para escuchar únicamente un canal específico y enmudecer los demás canales.

Para utilizar la función Solo, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse el botón [STATUS] correspondiente al canal que desea monitorizar para determinar si sonará la fuente de entrada o la pista.
2. En la sección master, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SOLO(EDIT)]. La pantalla muestra brevemente "SOLO Mode ON" indicando que la función Solo está activada. El campo CONDITION de la pantalla alterna entre mostrar la condición actual y "sol" también indicando que la función Solo está activada.
3. Pulse el botón [STATUS] correspondiente al canal deseado para escuchar sólo dicho canal. Si suena el grabador, el indicador del botón STATUS se ilumina en verde y si suena la fuente de entrada, parpadea en naranja. Ahora puede ajustar el fader, el panorama y el ecualizador del canal.  
Cada vez que pulse el botón [STATUS], alternará entre hacer sonar y enmudecer el sonido. Esto permite escuchar dos o más canales. No podrá escuchar los canales que estaban enmudecidos antes de activar la función Solo aunque pulse el botón [STATUS] correspondiente. Además, si escucha un único canal, al pulsar el botón [STATUS] correspondiente a dicho canal, sonarán todos los demás canales.
4. Para desactivar la función Solo, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse una vez más el botón [SOLO(EDIT)] de la sección master. La pantalla muestra brevemente "EXIT SOLO Mode" indicando que la función Solo ha sido desactivada.

\* Si empieza un pinchazo de grabación estando la función Solo activada, dicha función se desactivará.

## **Modificar la afinación de la reproducción de una canción (Vari-pitch)**

Al grabar varios instrumentos, normalmente se afinan dichos instrumentos de forma que su afinación corresponda a la de un piano acústico o instrumento similar. No obstante, a veces es preciso grabar (overdub) un piano acústico en una grabación existente. En este caso, si la afinación de la grabación es diferente a la del piano acústico, Ud. debe solucionar este problema.

Si se encuentra en esta situación, utilice la función Vari-pitch. La función Vari-pitch cambia la velocidad de reproducción. Al cambiarse la velocidad de reproducción, también cambiará la afinación. De esta manera, podrá hacer que la afinación de la grabación sea idéntica a la del nuevo instrumento que desea grabar. Puede utilizar la función Vari-pitch no sólo para rectificar la afinación sino también para crear efectos especiales.

Si desea utilizar la función Vari-pitch, utilice el siguiente procedimiento.

\* El resultado audible del uso de la función Vari-pitch es un cambio en la velocidad de reproducción, pero en realidad, es una modificación de la frecuencia de muestreo. Esto significa que, si desea grabar una señal digital en el VS-880 o si desea grabar la salida digital procedente del VS-880 en otro aparato, debe volver a ajustar la función Vari-pitch a la afinación normal. Si la ajusta a cualquier valor que no sea el de la afinación normal, no podrá grabar.

1. Pulse el botón [VARI PITCH] para que se ilumine su indicador. Una vez iluminado el indicador, la afinación de la reproducción cambiará en relación con el ajuste de la función Vari-pitch. Como normalmente la función Vari-pitch está ajustada a la afinación normal, la afinación de la reproducción aún no cambia.

2. Para modificar el ajuste de la función Vari-pitch, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [VARI PITCH]. La pantalla muestra el ajuste actual de la función Vari-pitch (frecuencia de muestreo). Mientras reproduzca la canción para comprobar la afinación, utilice el dial TIME/VALUE para modificar el ajuste.

3. Una vez hechos los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play. También puede volver a la condición Play manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando otra vez [VARI PITCH].

4. Ahora, cuando pulse [VARI PITCH] haciendo que se ilumine su indicador, la reproducción se realizará a la afinación especificada.

## Guardar los ajustes del mezclador (Scene)

---

Puede guardar hasta 8 juegos de ajustes del mezclador para cada canción. Un juego de ajustes guardados se denomina "escena". Puede recuperarlas con solo pulsar un botón. Por ejemplo, si al hacer una mezcla final, desea comprobar diferentes mezclas, puede hacerlo guardando dichas mezclas en forma de escena.

### Guardar los ajustes actuales del mezclador

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

Una vez iluminado el indicador del botón SCENE, podrá utilizar los botones LOC [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para guardar o recuperar las escenas. El gráfico de barras indica los ajustes actuales del mezclador.

2. Guarde los ajustes actuales del mezclador como escena.

Para guardar los ajustes como escena (1-4), pulse uno de los botones [LOC 1/5]-[LOC 4/8]. Para guardar los ajustes como escena (5-8), mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones [LOC 1/5]-[LOC 4/8]. Una vez guardados los ajustes, el indicador del botón se iluminará.

3. Una vez guardada la escena, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

---

< Acerca de la pantalla >

El campo SCENE de la pantalla muestra el número de la escena seleccionada actualmente. Si se muestra un asterisco "\*" delante del número de la escena, significa que los ajustes actuales del mezclador son diferentes de los de la escena. Es decir, una vez recuperada la escena, Ud. ha ajustado los faders o los controles PAN, y por lo tanto, ha cambiado los ajustes del mezclador.

---

### Recuperar una escena

\* Antes de seleccionar una escena, deberá parar la grabación/reproducción de la canción. No es posible seleccionar una escena durante la grabación/reproducción.

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

Al pulsar el botón, el gráfico de barras mostrará los ajustes actuales de los faders y el panorama.

2. Pulse uno de los botones LOC para especificar la escena que desee recuperar.

3. Una vez recuperada la escena, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

### Recuperar una escena sin afectar los valores actuales de los faders

Al recuperar una escena, los valores de los faders cambiarán a los que contiene la escena recuperada. No obstante, la posición de los faders no cambia. Esto significa que los valores indicados por la posición de los faders no se corresponde a los valores actuales. Cuando los valores indicados por la posición de los faders no se corresponde a los reales, el gráfico de barras parpadeará indicando el valor real de los faders.

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

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Scene Mode?" y pulse [YES].

3. Desde la pantalla "SYS scene Mode=", utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "KeepF".

4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Borrar los ajustes contenidos en una escena

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

2. Borre los ajustes contenidos en la escena.

Mientras mantiene pulsado el botón [CLEAR], pulse el botón LOC correspondiente a la escena cuyos ajuste desee borrar. Se borran los ajustes y el indicador se apaga.

3. Una vez borrados los ajustes, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

## Buscar un momento específico (la función Preview)

Al editar una canción, a menudo tendrá que determinar momentos específicos como, por ejemplo, donde empieza a sonar un sonido, donde empieza un relleno o el área donde desee pinchar, etc. En el VS-880, puede utilizar la función Preview para encontrar momentos específicos.

La función Preview dispone de tres botones y cada uno de ellos corresponde a una operación diferente. Utilice el adecuado para cada situación.

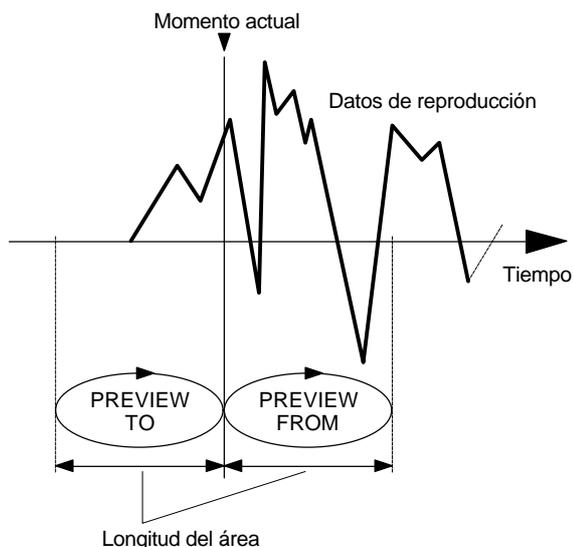
### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Utilizar [TO] y [FROM]

Los botones [TO] y [FROM] permiten reproducir un área de tiempo específica (1.0-10.0 segundos) localizada antes y después del momento actual. Utilizando esta función mientras desplaza gradualmente el área, puede determinar con precisión el momento deseado.

Los botones corresponden a las siguientes funciones. La duración de la función Preview está ajustada inicialmente a 1.0 segundos. No obstante, Ud. puede modificarla.

[TO]: Se reproduce una vez el área especificada por la función Preview hasta llegar al momento actual.

[FROM]: Se reproduce una vez el área especificada por la función Preview a partir del momento actual.



### Encontrar la posición donde empieza el sonido (ejemplo)

1. Efectúe los ajustes necesarios para que se inicie la reproducción de las pistas que desee escuchar, inicie la reproducción y cuando llegue al momento en que empieza el sonido, párela.

2. Primero pulse el botón [TO] o [FROM] para reproducir la canción desde un punto localizado antes y después del momento actual y así determinar si el sonido deseado es anterior o posterior al momento actual. Ahora, desplace el momento actual hasta que, al pulsar el botón [TO], pueda oír una porción del inicio del sonido. Finalmente, desplace el momento actual hasta que al pulsar el botón [FROM],

se inicie la reproducción precisamente en el punto donde empieza el sonido.

3. Una vez encontrado el punto exacto donde empieza el sonido, coloque un marcador en el momento actual o guarde el momento actual en un localizador para después poder encontrarlo fácilmente.

### Ajustar la duración del área

1. Para ajustar la duración del área, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [TO] o [FROM]. Mientras pulsa el botón [TO] o [FROM] para comprobar la duración actual de la reproducción, utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la duración.

2. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Utilizar [SCRUB] (Barrido)

Si desea determinar con más precisión el punto donde empieza el sonido deseado, pulse el botón [SCRUB].

Similarmente que con los botones [TO] y [FROM], el botón [SCRUB] permite reproducir un área específica localizada delante y detrás del momento actual. Para seleccionar el área localizada delante del momento actual o la localizada detrás y reproducirla, pulse el botón [TO] o [FROM].

Al pulsar el botón [SCRUB], el indicador del botón se iluminará y el área especificada se reproducirá repetidamente. Una vez terminado, pulse otra vez el botón [SCRUB] para que el indicador se apague.

Se reproduce sólo la pista individual especificada. Si desea reproducir otras pistas, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista deseada para seleccionarla. La duración de la reproducción (25-100 milésimas de segundo) es menor a la disponible al utilizar los botones [TO] y [FROM]. El valor inicial es de 45 milésimas de segundo pero Ud. puede modificarlo como desee.

El gráfico de barras muestra la forma de onda del sonido que se está reproduciendo proporcionado así una comprobación visual.

### Encontrar el punto donde el sonido empieza (ejemplo)

1. Al pulsar el botón [SCRUB] se iluminará su indicador y el área especificada se reproducirá repetidamente. Para reproducir el área localizada delante del momento actual

pulse el botón [TO] y para reproducir el área localizada detrás del momento actual, pulse el botón [FROM].

**2.** Utilice el botón [SEL (CH EDIT) para seleccionar la pista que desee comprobar.

3. Si está reproduciendo el área localizada delante del momento actual, ajuste el momento actual hasta el momento justo en que deje de oír el sonido. Si reproduce el área localizada detrás del momento actual, ajuste el momento actual de forma que pueda oír justo el inicio del sonido.

4. Una vez encontrado el punto exacto donde empieza el sonido, pulse otra vez el botón [SCRUB] para finalizar el procedimiento. También coloque un marcador en el momento actual o guarde el momento actual en un localizador para poder encontrarlo después fácilmente.

### Ajustar la duración del área de barrido

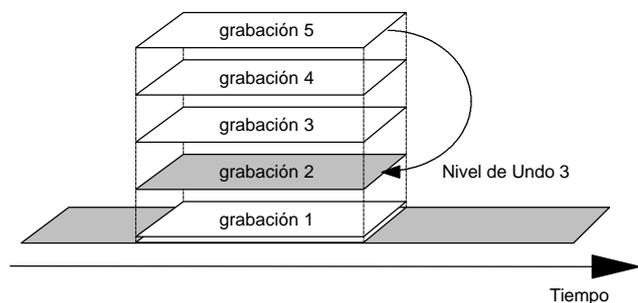
1. Para ajustar la duración del área, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [SCRUB]. Para escuchar el área de reproducción actual, pulse otra vez el botón [SCRUB] y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la duración.

2. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Cancelar la grabación/edición (la función Undo/Redo)

Al utilizar el VS-880, puede haber situaciones en que no quede satisfecho con la grabación o en que desee volver a efectuar una operación. En estos casos, puede utilizar la función Undo. La función Undo cancela las operaciones efectuadas y recupera los datos tal como estaban antes de efectuarlas. Para cancelar la última operación Undo efectuada, puede utilizar la función Redo.

Al utilizar la función Undo, deberá especificar el número de pasos que desee deshacer. Por ejemplo, supongamos que Ud. pincha cinco veces para grabar en la misma posición. Si más adelante decide recuperar la segunda grabación (paso 2), deberá ajustar la función Undo de manera que vuelva al estado en que la grabación estaba tres pasos antes (Nivel del Undo 3).



Si, después de efectuar la operación Undo, decide volver al estado en que la grabación estaba una vez hecho el paso 5, efectúe la operación Redo.

No obstante, si después de volver al estado de la grabación 2 vuelve a grabar otra vez (paso 3), las grabaciones 3-5 canceladas por la operación Undo se perderán. Esto significa que si después de efectuar el paso 3, Ud. utiliza la operación Undo para volver al paso anterior, volverá al estado del paso 2.

### < Historia de las Operaciones >

Una vez creada una canción, al volver a efectuar operaciones de grabación o edición, dichas operaciones se grabarán junto con los datos de la canción como "historia de las operaciones" de la canción y la unidad las retiene. Por ejemplo, supongamos que Ud. efectúa 10 operaciones de grabación en la canción 1 y, a continuación, crea la canción 2. La historia de las operaciones de la canción 2 también se graban. Si, a continuación, Ud. vuelve a seleccionar la canción 1, las 10 operaciones de grabación que Ud. efectuó aún estarán contenidas en los datos de la canción.

La función Undo "lee" la historia de las operaciones de la canción seleccionada actualmente y permite recuperar el estado anterior especificado. En el caso de la canción 1 de este ejemplo, puede cancelar las 10 operaciones de grabación efectuadas. Se graban un máximo de 999 niveles de historia de las operaciones para cada canción.

### < Operaciones que no puede deshacer >

La función Undo permite deshacer las operaciones de grabación y edición efectuadas desde la condición Track Edit. No puede deshacer las operaciones efectuadas desde la condición Song Edit. Al efectuar una operación que la función Undo no puede deshacer, antes de que la unidad permita que Ud. efectúe dicha operación, la pantalla mostrará dos veces un mensaje de confirmación.

Al utilizar la función Song Optimize, los datos que se pueden deshacer se borrarán de la unidad del disco. Esto significa que no será posible deshacer las operaciones de grabación/edición efectuadas hasta este punto.

## Cancelar una operación (Undo)

1. Pulse [Undo].

2. La pantalla muestra "UNDO Level=". Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de operaciones que desee deshacer.

3. Para efectuar la operación Undo, pulse [YES]. Si decide no deshacer las operaciones especificadas, pulse [NO]. Al efectuarse la operación Undo, el indicador UNDO se iluminará.

## Cancelar la última operación Undo (Redo)

Puede efectuar la operación Redo sólo si el indicador UNDO está iluminado. Si ha guardado los datos de la canción, por ejemplo, seleccionando otra canción, el indicador UNDO se apaga y Ud. no dispone de la operación Redo.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [UNDO]. Al efectuarse la operación Redo, el indicador UNDO se apagará.

## Cancelar sólo la operación anterior

Si normalmente Ud. utiliza la función Undo para deshacer sólo la última operación de grabación/edición efectuada (es decir, Undo Nivel 1), sería molesto tener que contestar a los mensajes que la pantalla mostraría al pulsar el botón [UNDO]. Si se encuentra en esta situación, efectúe los siguientes ajustes para que, al pulsar el botón [UNDO], se deshaga sólo la última operación efectuada.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener "SYS UNDO MESSAGE=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustalo en "OFF".
4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

TIME/VA-LUE para seleccionar la Pista Virtual 2 como destino de la copia.

## **Comparar el resultado de la edición con los datos originales (Pista Virtual)**

Como el VS-880 dispone de las funciones Undo y Redo, Ud. puede efectuar las operaciones de grabar y editar tantas veces como desee. Ud. también dispone de la opción de, antes de editar, copiar los datos originales en una Pista Virtual en la misma posición que ocupan en la pista normal y, a continuación, comparar los datos editados con los originales. Utilizando esta técnica, puede copiar las secciones deseadas contenidas en varias pistas y juntarlas en otra.

### **¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Copiar y comparar datos grabados**

El siguiente procedimiento muestra un ejemplo de cómo copiar en la Pista Virtual 1 de la pista 1 los datos contenidos en la Pista Virtual 2 y, a continuación, comparar las ejecuciones contenidas en ambas pistas virtuales.

1. Efectúe los ajustes necesarios para poder reproducir la Pista Virtual 1 de la pista 1 (pág. 16).
2. Pulse el botón [TRACK], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la Pista Virtual.

Fuente de la copia	Destino de la copia
(Pista - Pista V)	(Pista - Pista V)

3. Especifique las pistas fuente de la copia y destino de la copia.  
Al pulsar el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1, se seleccionará la Pista Virtual 1 que pertenece a la pista normal 1 como fuente de la copia. Ahora pulse CURSOR [ > ] para que la zona de destino de la copia parpadee. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1 y utilice el dial

4. Pulse PARAMETER [ >> ] para pasar por los ajustes disponibles que determinan la manera como se efectuará la copia. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar cada uno de dichos parámetros.

St (punto *start*): Especifique el momento inicial de los datos fuente de la copia.

Frm (punto *from*): Especifique el momento de los datos fuente de la copia que se copiarán en el punto To. En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado en el punto Start.

End (punto *end*): Especifique el momento final de los datos a copiar.

To (punto *to*): Especifique el momento base del destino de la copia. En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado en el punto Start.

Copy Time: Especifique el número de veces (1-99) que se copiarán los datos. En este ejemplo, seleccione "1".

5. Una vez que haya pulsado PARAMETER [ >> ] para pasar por los parámetros, se mostrará un mensaje de conformidad. Pulse [YES] para efectuar la copia. Una vez completada la copia, volverá a la condición Play.

Ahora, edite como desee los datos contenidos en una de las pistas virtuales.

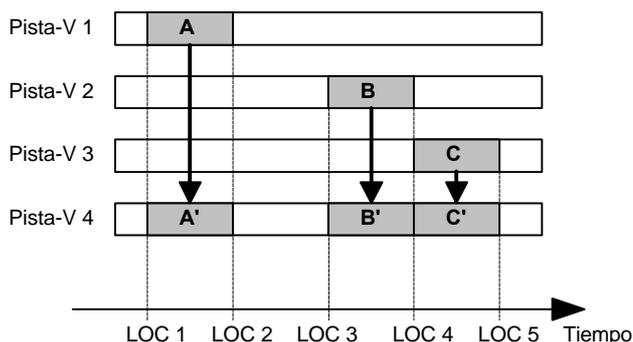
6. Compare las Pistas Virtuales 1 y 2.

Pulse el botón [CH (EDIT)] del canal 1. Luego, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [V. Track (CH EDIT)]. Ahora podrá cambiar entre Pistas Virtuales. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar una Pista Virtual e inicie la reproducción de la canción. No puede cambiar de Pista Virtual durante la reproducción. Para poder cambiar de Pista Virtual, primero debe parar la reproducción.

### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Juntar las secciones deseadas para crear una Pista Virtual individual

Después de escuchar las grabaciones contenidas en cada Pista Virtual, supongamos que Ud. desea utilizar la introducción contenida en la Pista Virtual 1 y el relleno contenido en la Pista Virtual 2, etc. Si se encuentra en esta situación, para juntar las secciones y crear una nueva Pista Virtual, debe copiar las secciones deseadas en otra Pista Virtual.

El siguiente procedimiento muestra un ejemplo en el cual se juntan varias secciones procedentes de las Pistas Virtuales 1, 2 y 3 copiándolas en la Pista Virtual 4.



1. Alterne entre las Pistas Virtuales y coloque localizadores en los momentos donde están localizados los datos que desee copiar. (pág. 14). En este ejemplo, utilice LOC 1-5.

2. Efectúe los ajustes necesarios para poder reproducir la Pista Virtual 1 de la pista 1 (pág. 16).

3. Pulse el botón [TRACK], utilice PARAMETER [◀◀] [▶▶] para obtener la pantalla "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la Pista Virtual.

4. Especifique las pistas fuente de la copia y destino de la copia.

Al pulsar el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1, se seleccionará la Pista Virtual 1 de la pista 1 como fuente de la copia. Ahora pulse CURSOR [▷] para que el campo de destino de la copia parpadee. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1 y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual 4 como destino de la copia.

5. Pulse PARAMETER [▷▶] para que la pantalla muestre consecutivamente los ítems de ajuste de la copia. Utilice [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para efectuar los ajustes.

**St (punto start):** Especifique el momento inicial de los datos fuente de la copia. Para la Pista Virtual 1, especifique "LOC 1".

**Frm (punto from):** Especifique el momento de los datos fuente de la copia a copiar en el "To point". Para la Pista Virtual 1, especifique "LOC 1", tal y como hizo con el punto Start.

**End (punto end):** Especifique el momento final de los datos a copiar. Para la Pista Virtual 1, especifique "LOC 2".

**To (punto to):** Especifique el momento base del destino de la copia. Especifique "LOC 1" para la Pista Virtual 1.

**Copy Time:** Especifique el número copias (1-99). En este ejemplo, seleccione "1".

6. Una vez que haya pulsado PARAMETER [▷▶] para pasar por los parámetros, se mostrará un mensaje de conformidad. Pulse [YES] para efectuar la copia. Una vez completada la copia, volverá a la condición Play.

7. Utilizando el mismo procedimiento que con los pasos 2-6, copie las áreas deseadas contenidas en las Pistas Virtuales 2 y 3 en la Pista Virtual 4. Cuando haya terminado de copiarlas, seleccione la Pista Virtual 4, reproduzca y compruebe el resultado.

## Crear una nueva Canción

El VS-880 permite crear hasta 200 canciones en una unidad de disco. Para crear una canción en la unidad de disco seleccionada actualmente, utilice el siguiente procedimiento.

### < Modo de Grabación >

En el VS-880, el ajuste del modo de grabación le permite seleccionar una calidad de sonido apropiada para el material que desee grabar, y un tiempo de grabación apropiado para la capacidad disponible de su unidad de disco. Este ajuste del modo de grabación se efectúa cuando se cre una nueva canción. Utilice el modo más apropiado para la situación.

**Mastering (MAS):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor la calidad de sonido, igual a la proporcionada por un reproductor de CD o una grabadora DAT. No obstante, una canción creada en este modo dispone de sólo 4 pistas de grabación (pistas 1-4). No puede utilizar las pistas 5-8. Este modo es adecuado para las grabaciones que utilizan principalmente la edición de dos pistas estereofónicas.

**Multitrack 1 (MT1):** Aunque mantiene una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es aproximadamente el doble que la del modo "mastering". Este modo es adecuado para grabaciones en que es preciso efectuar muchos ping-pongs.

**Multitrack 2 (MT2):** Aunque mantiene una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es mayor que la proporcionada por el modo "multitrack 1". Normalmente, debe utilizar este modo.

**Live (LIV):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor duración de grabación. Por ejemplo, si graba 4 pistas en un disco de 1 G byte, este modo proporciona más de 2 horas de grabación continua. Como este modo permite efectuar grabaciones largas sin tener que preocuparse por la capacidad de la unidad del disco, es especialmente adecuado para grabar actuaciones en directo.

### < Tiempo de grabación >

Al crear una nueva canción, deberá ajustar la Frecuencia de Muestreo y también el Modo de Grabación. Las duraciones disponibles de grabación de cada ajuste son las siguientes (capacidad 1 G byte, 1 pista).

<u>Modo de grabación</u>	<u>Frecuencia de muestreo</u>		
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Mastering	186 minutos	203 minutos	280 minutos
Multitrack1	373 minutos	406 minutos	559 minutos
Multitrack2	497 minutos	541 minutos	746 minutos
Live	595 minutos	649 minutos	894 minutos

(los tiempos son aproximados)

### < Si la pantalla muestra "Disk Too Slow!" >

Si al grabar o reproducir una canción, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco no puede mantener la frecuencia necesaria para escribir o leer los datos. En este caso, cree una nueva canción que disponga de una menor frecuencia de muestreo o que disponga de un modo de grabación diferente al utilizado en la canción actual y vuelva a grabar.

1. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG Song New?" y pulse [YES].
2. La pantalla muestra "SNG SampleRate=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la frecuencia de muestreo (48, 44.1, 32 kHz). Si desea grabar señales de audio digital procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste este parámetro de forma que sea igual a la frecuencia de muestreo del aparato externo.
3. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "Record Mode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el modo de grabación.
4. Pulse [YES]. La pantalla muestra el mensaje "SNG Create NewSong?". Pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].  
Una vez creada la nueva canción, volverá automáticamente a la condición Play y se seleccionará la canción que acaba de crear.

---

#### < Números de Canción >

Al crear una nueva canción, la unidad le asignará un nombre del tipo "InitSong 001". El número que aparece detrás del nombre es el número de la canción. Más adelante podrá modificar este nombre (pág. 60).

En el VS-880, se manejan las canciones contenidas en cada unidad de disco a través de los números de canción. La unidad asigna el número más bajo que está sin utilizar a la canción recientemente creada. Por ejemplo, si la unidad de disco contiene canciones numeradas hasta el número de canción 5, al crear una nueva canción, se le asignará el número 6. Si hubiera borrado una canción creada anteriormente, la canción recientemente creada recibiría su número.

---

## Ajustar el brillo de la pantalla

---

Según el lugar en que coloque el VS-880, puede ser difícil leer la pantalla. En este caso, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el contraste de la pantalla (0-15).

### Procedimiento del ajuste 1

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Scene Mode?" y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS LCD Contrast=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste.
4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Procedimiento del ajuste 2

1. Pulse [PLAY (DISPLAY)] una vez. Luego, mantenga pulsado [PLAY (DISPLAY)] y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste. La pantalla muestra el ajuste actual.
2. Una vez efectuados los ajustes, suelte el botón [PLAY (DISPLAY)].

## Copiar datos de canción

---

El VS-880 permite copiar datos de canción en otra unidad de disco. Puede hacer un *backup* de los datos de canción conectando al VS-880 una unidad de disco magnético-óptico o una unidad de disco duro removible (en adelante referidos como unidades de disco removible) y grabando dichos datos en esa unidad de disco.

El VS-880 también permite hacer un backup de los datos de canción grabándolos en una grabadora DAT. No obstante, teniendo en cuenta el tiempo que requiere hacer el backup y por cuestiones de fiabilidad, recomendamos utilizar una unidad de disco removible.

Si utiliza una unidad de disco removible para hacer un backup de los datos de canción, puede utilizar una unidad de disco más lenta aunque ésta no sea adecuada para grabar o reproducir canciones.

Puede copiar datos de canción de las dos siguientes maneras. Utilice el método más apropiado según las especificaciones y capacidad de la unidad de disco que utilice.

#### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.●

##### Playable

Normalmente debe utilizar este método para copiar datos de canción. Si copia datos de canción utilizando este método, puede especificar la unidad de disco de destino de la copia como unidad actual y efectuar directamente operaciones como la reproducción o deshacer una grabación.

#### ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.●

##### Archive

Utilice este método si utiliza una unidad de disco removible y necesita varios discos para copiar los datos de canción.

Al copiar datos de canción utilizando este método, los datos de canción se convertirán en un formato diseñado específicamente para guardar datos (formato de archivo). Esto significa que una vez guardados los datos, no será posible reproducir directamente, etc. los datos de canción especificando la unidad de disco destino de la copia como unidad de disco actual. Si desea utilizar los datos de canción que ha copiado en la unidad de disco, debe cargar los datos del archivo en la unidad de disco actual utilizando el procedimiento apropiado.

## ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Copiar datos de canción (Playable)

Normalmente debe utilizar este método para copiar datos de canción. Utilizando este método, aunque existan datos de canción en la unidad de disco destino de la copia, se añadirá la canción que copie a los datos existentes.

1. Si desea copiar datos de canción en una unidad de disco externo, conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES]. Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, la pantalla muestra "SNG CpyMode". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar "Playable".

3. Pulse PARAMETER [ >> ] para que la pantalla muestre "SNG CpyTarget=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

4. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "SNG Dest.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco destino de la copia.

La pantalla identifica el disco duro interno con las letras "IDE" y las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de cada unidad de disco es el número de la partición.

5. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Copy to \*\*\*:\*". (\*\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición destino de la copia). Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Si especifica "ALL" como fuente de la copia, la pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco destino de la copia. Si desea inicializarla y copiar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco destino de la copia se borran. En este caso, todos los datos de canción que se habían guardado en la unidad de disco de destino de la copia se perderán. Si desea copiar los datos sin inicializar la unidad de disco destino de la copia, pulse [NO]. Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play.

---

< Si la pantalla muestra "Disk Memory Full" >

Si al copiar los datos, la pantalla muestra este mensaje, significa que la operación se ha parado debido a que la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre o que, al finalizar la operación, la unidad de disco destino de la copia contendría más de 200 canciones (el número máximo de canciones permitidas). No obstante, dispone de los datos de canción que hayan sido copiados enteramente antes de que se mostrara dicho mensaje.

---

## ■ Copiar datos de canción como archivo (Archive)

Si utiliza una unidad de disco removible y necesita dos o más discos para copiar los datos de canción especificados, utilice este método.

Para poder utilizar datos de canción copiados mediante este método, debe utilizar el procedimiento explicado en la siguiente página para cargarlos en la unidad de disco actual.

---

< Manejo de discos >

Al utilizar esta operación para copiar datos de canción, el disco se inicializará para aceptar los datos de canción de tipo archivo. Esto significa que podrá utilizar esta operación aunque el disco no haya sido inicializado por el VS-880. No obstante, dese cuenta de que, si utiliza esta operación para copiar datos en un disco donde ya existen datos de canción, dichos datos de canción se perderán.

No puede especificar un disco en el cual ha copiado datos de canción de tipo archivo como unidad de disco actual de la misma manera que puede hacerlo con un disco que contiene datos de canción convencionales. Si intenta seleccionar como unidad de disco actual un disco que contiene datos de archivo, el VS-880 lo percibe como si fuera una unidad de disco que no ha sido inicializada.

---

1. Conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

3. La pantalla muestra "SNG CpyMode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Archive".

4. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "SNG Arc.Target=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea copiar.

Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

5. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Arc.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco destino de la copia.

La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de cada unidad de disco es el número de la partición. En esta operación, puede seleccionar sólo las unidades de disco removibles conectadas al conector SCSI.

6. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Arc.Func=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Stow In".

7. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Stow In \*\*\*:\*". (\*\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición destino de la copia). Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Cuando la pantalla muestre "PleaseInsertDisc" introduzca otro disco y pulse [YES] para que pueda continuar con la operación.

Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play. Una vez copiados los datos, apunte el número del disco en la etiqueta de cada disco de archivos que ha utilizado para, más adelante, saber la secuencia correcta para cargar los datos.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ **Cargar datos de canción tipo archivo**

Si desea utilizar datos de tipo archivo guardados en una unidad de disco removible, utilice el siguiente procedimiento para cargar los datos de canción en la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra "SNG CpyMode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Archive".

3. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "SNG Arc.Target=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea cargar.

Si desea cargar los datos de una canción individual, seleccione "1 Song". Para cargar los datos de todas las canciones, seleccione "All".

4. Al pulsar PARAMETER [ >> ], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Arc.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco removible que contiene los datos que desee cargar.

La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de cada unidad de disco es el número de la partición.

5. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Arc.Func=", utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Extract" y pulse [YES].

La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea inicializarla y cargar los datos de canción de tipo archivo, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco actual se borran. Si desea cargar los datos sin inicializar la unidad de disco actual, pulse [NO].

Si ha introducido un disco en el cual ha guardado los datos de dos o más canciones, y ha seleccionado "1 Song" en el paso 4, la pantalla mostrará los nombres de dichas canciones. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar los datos de la canción que desee copiar y pulse [YES].

6. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Extract \*\*\*:\*" (\*\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición fuente de la copia). Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Cuando la pantalla muestre "PleaseInsertDisc" introduzca otro disco y pulse [YES] para que continúe la operación. Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play.

## Hacer un Backup de los datos de canción utilizando una grabadora DAT

---

Puede guardar los datos de canción creados en el VS-880 utilizando una grabadora DAT. Este procedimiento se denomina "backup". La operación de cargar en el VS-880 los datos guardados previamente haciendo un backup se denomina "recover". Los datos de canción incluidos en un backup son los contenidos en todas las Pistas Virtuales y los de los ajustes de canción como pueden ser los localizadores, marcadores y ajustes de las escenas.

Debe hacer backups de sus datos para evitar problemas imprevistos o si su unidad de disco ha quedado llena y no puede grabar más datos en ella. Recomendamos hacer dos backups de los datos más importantes utilizando cintas separadas.

Como es fácil transportar cintas DAT, utilizarlas resulta cómodo si desea intercambiar datos de canción con un amigo que también dispone de un VS-880 o si Ud. dispone de un VS-880 en casa y otro en el estudio de grabación.

---

< Precauciones a observar al hacer un backup >

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Puede hacer un backup utilizando sólo grabadoras DAT, no grabadoras MD ni grabadoras DCC.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Si para hacer un backup necesita dos o más cintas, utilice cintas de duración idéntica, ya que así se utilizarán más eficazmente. Además, asegúrese de anotar las secuencias de la grabación en la etiqueta de cada cinta.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *No debe utilizar cintas DAT de 180 minutos debido a que contienen cinta de menor grosor y, por lo tanto, es fácil que quede deformada o que se enrede en el mecanismo de la grabadora.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Si su grabadora DAT procesa los datos internamente haciendo que los datos de reproducción sean diferentes a los datos grabados, no podrá hacer correctamente un backup.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Mientras se hace un backup, el VS-880 no enviará sonido a los jacks de salida analógicos.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Al hacer un backup, ajuste el nivel de volumen de los aparatos de amplificación conectados a la grabadora DAT al nivel mínimo. Los datos de canción enviados a la grabadora DAT consisten en señales especiales grabadas en el disco. Si el sonido que producen dichas señales se escucha a altos niveles de volumen, puede dañar los altavoces y/o su sentido de audición.*

**¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.**• *Roland no acepta ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de datos relacionada con fallos de los backup. Además, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de los datos de backup a pesar de las prestaciones o condición de la grabadora DAT utilizada.*

---

## ■ Hacer un Backup

Se utiliza este procedimiento para hacer un backup de los datos de la canción especificada contenida en la unidad de disco actual.

**1.** Conecte la grabadora DAT al VS-880.

Utilice un cable RCA fono de tipo coaxial para conectar el conector DIGITAL OUT del VS-880 al conector de entrada digital (coaxial) de la grabadora DAT. Ajuste la grabadora DAT de forma que esté preparada para grabar señales digitales.

\* Normalmente, la frecuencia de muestreo utilizada para transmitir datos es 48 kHz. Dicha frecuencia no tiene ninguna relación con la frecuencia de muestreo de los datos de canción. Si la grabadora DAT que utiliza requiere el ajuste de la frecuencia de muestreo, ajústela a 48 kHz.

**2.** Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG DAT Backup?" y pulse [YES].

**3.** La pantalla muestra "SNG Bak=". Utilice el dial TIME /VALUE para seleccionar la canción para la cual desee hacer el backup. Si desea hacer un backup de los datos de todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "ALL".

**4.** Especifique el momento en que desee que pare el backup.

Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "SNG Tape Len=". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar una duración un poco más corta que la duración máxima de la cinta utilizada. Si utiliza dos o más cintas de diferentes duraciones, especifique la duración de la cinta más corta.

**5.** Especifique si la transmisión de datos será más lenta que la normal o no.

Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Backup Wait=". Si utiliza una unidad de disco que lee y escribe datos más lento de lo normal (por ejemplo, una unidad de disco magnético-optico), ajuste este parámetro en "ON". Si lo ajusta en "ON", el backup tardará más tiempo en hacerse pero habrá menos problemas con la transmisión de los datos.

**6.** Prepare el número de cintas necesarias.

El campo MEASURE de la pantalla muestra el tiempo aproximado requerido para hacer el backup. El campo SYNC MODE muestra el número de cintas requeridas para hacer el backup. Prepare el número de cintas necesarias.

**7.** Inicie el backup.

Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "Backup Ready?". Vuelva a pulsar [YES]. La pantalla muestra "Please Rec DAT". Ajuste la grabadora DAT para que esté en modo de grabación. Al pulsar [YES], el backup se iniciará. Ahora, el cronómetro mostrado en el campo MEASURE empieza la cuenta atrás.

Si el backup no cabe en una sola cinta, la operación entrará en pausa al llegar al tiempo especificado. Entonces, introduzca la próxima cinta, vuelva a iniciar la grabación en la grabadora DAT y pulse [YES]. El backup vuelve a iniciarse.

\* Para parar la operación, pulse [NO]. Aunque la operación esté en marcha, podrá pararla pero, en este caso no podrá recuperar los datos y devolverlos al VS-880.

**8.** Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

**9.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## ■ Cargar el backup de los datos (Recover)

Para cargar el backup de los datos efectuado en la grabadora DAT, utilice el siguiente procedimiento. Si ha guardado los datos de dos o más canciones en el backup, cargará los datos de todas las canciones.

**1.** Conecte la grabadora DAT al VS-880.

Utilice un cable RCA fono de tipo coaxial para conectar el conector DIGITAL IN del VS-880 al conector de salida digital (coaxial) de la grabadora DAT.

**2.** Introduzca la cinta que contiene los datos de canción en la grabadora DAT. Si los datos de la canción están contenidos en dos o más cintas, introduzca la primera. Haga lo necesario para dejar la cinta preparada para la reproducción.

**3.** Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

**4.** Inicie la operación para recuperar los datos.

Pulse PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SNG Recover Ready?" y pulse [YES].

La pantalla muestra "Init \*\*\*:\* OK?". Si desea inicializar la unidad de disco actual y recuperar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco actual se pierden. Si desea recuperar los datos sin inicializar la unidad de disco, pulse [NO].

**5.** La pantalla muestra "Please Play DAT". Al iniciar la reproducción de los datos de canción, la unidad empezará a cargar los datos. Si utiliza dos o más cintas para hacer el backup, cuando la primera cinta llegue al final, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie la reproducción.

\* Para parar la operación, pulse [NO]. Aunque la operación esté en marcha, podrá pararla pero, en este caso, no podrá reproducir los datos.

**6.** Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

**7.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Utilizar una unidad de disco externa

El conector SCSI del VS-880 permite conectar al VS-880 unidades de disco duro como discos duros y unidades de disco magneto-óptico. Esta sección explica el procedimiento necesario para utilizar una unidad de disco externa.

\* Las unidades de disco son aparatos de alta precisión. Si las conecta o utiliza incorrectamente, no sólo pueden funcionar incorrectamente sino también puede perder los datos contenidos en el disco o incluso dañar a la propia unidad de disco. Además de las explicaciones presentadas en esta sección, también debe leer y observar las explicaciones presentadas en el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

\* La primera vez que utilice la unidad de disco con el VS-880, debe inicializarla mediante el VS-880. Al inicializar la unidad de disco, todos los datos que contiene se perderán. Antes de utilizar una unidad de disco que haya sido utilizada por otro aparato, asegúrese de que no contenga datos que desee conservar.

### < Acerca de IDE >

"IDE" significa "Integrated Device and Electronics". Éste es el método estándar de transmisión de datos utilizado por las unidades de disco duro contenidos en los ordenadores de diseño reciente. Las unidades de disco duro de la serie HDP88 (suministradas por separado) son compatibles con IDE.

### < Acerca de SCSI >

"SCSI" significa "Interface de Sistema de Ordenador Personal". Este método de transmisión de datos es capaz de transmitir grandes cantidades de datos en poco tiempo. Debido a que el VS-880 dispone del conector SCSI, puede conectarle aparatos SCSI como, por ejemplo, unidades de disco duro, unidades de disco removibles, etc.

### < Unidades de disco removibles >

Muchos tipos de unidades de disco permiten extraer el disco. En este manual, nos referimos a dichos aparatos como "unidades de disco removable".

## ■ Conectar una unidad de disco

Puede conectar hasta 7 unidades de disco al conector SCSI del VS-880. Esta sección explica cómo efectuar las conexiones con la unidad de disco y cómo efectuar los ajustes necesarios. Al conectar un aparato SCSI a la unidad, asegúrese siempre de comprobar los siguientes puntos.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.●

Conectores y cables

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.●

Terminadores

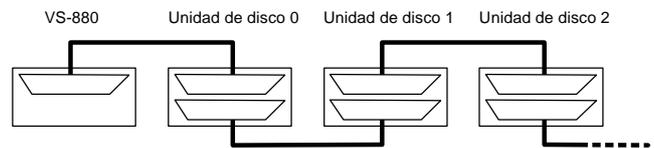
¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.●

Números de Identificación SCSI

## Conectores y cables

Los cables SCSI se utilizan para conectar unidades de disco tal como se muestra en la siguiente figura. Debido a que no existe ninguna diferencia entre la entrada y la salida SCSI, no importa el conector que utilice.

Este tipo de conexión viene referido como "cadena SCSI" (o "daisy chain").



Utilice los siguientes tipos de cables SCSI (suministrados por separado) para conectar las unidades de disco. Existen dos tipos de cables SCSI que se diferencian por la forma del conector. Adquiera el tipo apropiado para la unidad de disco que utilice.

C-5025-6: Conector amphenol de 50 pins ↔ conector tipo D-sub de 25 pins, aproximadamente 182 cms.

C-5050-3: Conector amphenol de 50 pins ↔ Conector amphenol de 50 pins, aproximadamente 91 cms.

Al efectuar las conexiones, observe los siguientes puntos.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.● Al crear una cadena SCSI, deberá utilizar cables que sean lo más cortos posible, que dispongan de una impedancia (110 ohms + / -10%) compatible con el estándar SCSI y que estén completamente blindados.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.● La longitud total de los cables no debe sobrepasar un máximo de 6,5 metros.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.● No debe conectar o desconectar cables SCSI estando los aparatos encendidos.

## Terminadores

El aparato localizado al final de la cadena SCSI debe disponer de un terminador (resistencia de terminación). Debido a que el VS-880 está localizado en un extremo de la cadena SCSI, dispone de un terminador interno. Esto significa que debe conectar un terminador sólo al aparato localizado al otro extremo de la cadena. Para obtener más detalles acerca de cómo conectar un terminador, vea el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

Si su unidad de disco acepta un terminador externo, efectúe los ajustes necesarios para que el conector SCSI (terminador) de dicha unidad de disco suministre la potencia +5 del terminador. Si no lo ajusta de esta forma, el funcionamiento de la cadena SCSI no será estable. No obstante, si se funde el fusible localizado dentro de la unidad de disco, etc., y, por lo tanto, la unidad de disco no suministra la potencia adecuada, al conectar un terminador a dicha unidad, dará lugar a que el funcionamiento de la cadena sea menos estable aún. En este caso, consulte con el fabricante de la unidad de disco en cuestión.

## Números de Identificación SCSI

Cada unidad de disco se distingue por su número de identificación SCSI ID (0-7). Esto significa que, al conectar dos o más unidades de disco al VS-880, deberá ajustar los números de identificación SCSI de cada unidad de disco para que sean diferentes. Si existe un conflicto entre los números de identificación SCSI, el VS-880 no puede reconocer correctamente las unidades de disco.

En los ajustes de fábrica, el número de identificación SCSI del VS-880 es 7. Ajuste los números de identificación SCSI de las unidades de disco a otros números.

## ■ Secuencia del Encendido

Encienda los aparatos conectados al VS-880 en el siguiente orden. Si no observa dicha secuencia, el VS-880 no podrá reconocer correctamente los aparatos.

1. La unidad de disco que contiene el terminador.
2. Las unidades de disco que no contienen terminadores.
3. El VS-880.
4. Los aparatos conectados a los jacks de entrada y a los conectores MIDI del VS-880.
5. Los aparatos conectados a los jacks de salida del VS-880.

## ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.■ Inicializar una unidad de disco

Antes de utilizar una unidad de disco nuevo o una que haya utilizado con otro aparato, para poder utilizarla con el VS-880, deberá inicializarla. Utilice el siguiente procedimiento.

1. Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, introduzca el disco en la unidad de disco.
2. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
3. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS Drive Inicialize?" y pulse [YES].
4. La pantalla muestra "Init. Drive". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco que desee inicializar (IDE, SC0-SC7). El número de la unidad de disco es el número de identificación SCSI.
5. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "PhysicalFmt" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar formatear físicamente el disco o no. Si ha utilizado la unidad de disco con otro aparato, seleccione "ON". Si la unidad de disco es nueva, probablemente ya habrá sido formateada y, por lo tanto, seleccione "Off".

6. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "Partition". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el tamaño de la partición. Normalmente, debe seleccionar "1000 Mb".

7. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SYS Init.\*\*\*: U OK?". (\*\*\*:\* indica la unidad de disco a inicializar). Pulse [YES]. Al hacerlo, la pantalla mostrará el mensaje "SYS Init.\*\*\*: U SURE?". Pulse otra vez [YES] para que se efectúe la inicialización. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Una vez finalizada con éxito la operación, el VS-880 volverá automáticamente a la condición Play.

\* La operación de inicializar una unidad de disco de gran capacidad tarda algún tiempo en efectuarse. Esto no significa que la unidad esté funcionando mal. La pantalla muestra el proceso de la inicialización. Asegúrese de no apagar la unidad hasta que termine la inicialización.

## Cambiar el disco en una unidad de disco removible

Aquí explicamos el procedimiento para cambiar el disco en la unidad de disco removible conectada al VS-880.

Si no ha especificado la unidad de disco removible como unidad de disco actual, puede pulsar el botón eject cuando desee para extraer el disco. No obstante, si la ha seleccionado como unidad de disco actual, antes de extraer el disco, deberá asegurarse de que ha guardado correctamente los datos que éste contiene. Además, una vez cambiado el disco, deberá volver a especificar la unidad de disco actual. Para cambiar de disco en la unidad de disco actual, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe un "shut down" en el VS-880 (vea la pág. 32). Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SHUT/EJECT (STOP)]. La pantalla muestra "SHUT/EJECT?". Pulse [YES].
2. Cuando la pantalla muestre "PowerOFF/RESTART", cambie el disco.
3. Vuelva a iniciar el VS-880. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RESTART (PLAY)]. El VS-880 vuelve a iniciarse y selecciona la canción contenida en el disco que acaba de introducir en la unidad.

## Cambiar de unidad de disco / partición

Si desea grabar una canción en otra unidad de disco o en otra partición, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si desea especificar la unidad de disco removible como unidad de disco actual, introduzca el disco en ésta.
2. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio, como "SYS System PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
3. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Drive Select?" y pulse [YES]. Al pulsar [YES], el VS-880 examinará las unidades de disco conectadas a él.
4. Una vez examinadas las unidades de disco, la pantalla mostrará la unidad de disco actual. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco deseada.  
La pantalla muestra el disco duro interno como "IDE" y las unidades de disco externas como "SC0-SC7". (El número de la unidad de disco es el número de identificación SCSI.) Los números que aparecen detrás del nombre de la unidad de disco son los números de la partición. Por ejemplo, la unidad de disco externa 1, partición 2 sería "SC1: 2".
5. Una vez seleccionada la unidad de disco, pulse [YES]. La pantalla muestra "SYS Change to,". Pulse [YES] para efectuar el cambio de la unidad de disco actual. Para cancelar la operación, pulse [NO].

## Mezclar una fuente de entrada externa con el grabador

Normalmente el VS-880 puede utilizar 8 canales para controlar las pistas de grabación y las fuentes de la entrada. Esto significa que, si Ud. utiliza las 8 pistas, el VS-880 no puede aceptar fuentes externas. En este caso, puede seleccionar el modo del mezclador que permite combinar los 8 canales de grabación con los 6 canales de las fuentes de la entrada externas.

Existen dos modos del mezclador: el modo INPUT MIX que controla las fuentes de la entrada externas y el modo TRACK MIX que controla las pistas de grabación. Según el modo seleccionado, el funcionamiento del mezclador del panel frontal será diferente. Para obtener más detalles, vea "el Mezclador Digital" (pág. 23).

La explicación presentada en esta sección utiliza el ejemplo de combinar las pistas de grabación 1-8 con una fuente externa estereofónica recibida a través de los jacks INPUT 1 / 2 y enviar la mezcla a los jacks MASTER.

1. Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.  
Mantenga pulsando [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].
2. Asigne las salidas de los canales de las pistas 1-8 al buss MIX.  
Pulse el canal 1 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para las pistas 2-8.  
TR1 BUSS Sw=PstFade  
TR1 BUSS Sel=MIX
3. Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.
4. Asigne las salidas de los canales de entrada 1 y 2 al buss MIX.  
Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para el canal 2.  
IN1 BUSS Sw=PstFade  
IN1 BUSS Sel=MIX
5. Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes del buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.  
Pulse el botón EDIT y utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "MST Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".
6. Con esto completamos los ajustes. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.  
Si desea utilizar el mezclador para controlar fuentes de la entrada externas, seleccione el modo INPUT MIX. Para

utilizar el mezclador para controlar la grabadora, seleccione el modo TRACK MIX.

## **Utilizar unidades de efectos externas**

Esta sección presenta dos ejemplos que explican cómo utilizar unidades de efectos externas. Si desea utilizar sus propias unidades de efectos externas, vea dichos ejemplos.

### **¡Error!No se encuentra el origen de la referencia.■ Aplicar efectos a la reproducción**

Si desea utilizar efectos externos, utilice los jacks AUX SEND como jacks de envío de efectos. Aquí, vamos a presentar un ejemplo que explica cómo aplicar efectos a la ejecución grabada en las pistas 1 y 2. Vamos a utilizar los jacks INPUT 1 y 2 como jacks de retorno de efectos. Conecte la unidad de efectos al VS-880 de la manera mostrada en la siguiente figura.

Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

**1.** Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].

**2.** Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 únicamente al buss AUX.

Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes al canal 2.

TR1 BUSS Sw=Off

TR1 AUX Sw=PreFade

TR1 AUX Pan=L63 (TR2 Pan= R63)

**3.** Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.

**4.** Asigne las salidas de las entradas 1 y 2 al buss MIX.

Efectúe los ajustes igual que hizo en el paso 2.

IN1 BUSS Sw=PstFade

IN1 BUSS Sel=MIX

IN1 BUSS Pan=L63 (IN2 BUSS Pan= R63)

**5.** Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes del buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón EDIT de la sección Master y utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "MST

6. Ahora puede aplicar los efectos deseados. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

7. Reproduzca la canción y ajuste la manera cómo se aplican los efectos.

Utilice los parámetros "Aux Level" de los canales de las pistas 1 y 2 y el control AUX de la sección principal para ajustar el nivel de la señal enviada a la unidad de efectos externa. Utilice los faders del canal 1 y canal 2 para ajustar el nivel de la señal procedente de la unidad de efectos. No obstante, el equilibrio obtenido depende del efecto que utilice y, por lo tanto, debe ajustar el nivel de volumen deseado en la unidad de efectos externa y dejar el VS-880 fijado a un nivel de volumen apropiado.

## ¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Aplicar efectos al efectuar un ping-pong

Efectuar un ping-pong es el procedimiento con el cual se combinan en una pista los datos grabados en varias pistas. Al efectuarlo, podrá aplicar efectos a pistas específicas.

Aquí, presentamos dos ejemplos que explican cómo efectuar un ping-pong con dos grabaciones estereofónicas efectuadas en las pistas 1/2 y 3/4, combinarlas en las pistas 7/8 y aplicar efectos sólo a las pistas 1/2.

1. Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].

2. Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 únicamente al buss AUX.

Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para el canal 2.

```
TR1 BUSS Sw=Off
TR1 AUX Sw=PreFade
TR1 AUX Pan=L63 (TR2 Pan= R63)
```

3. Asigne las salidas de las pistas 3 y 4 a los busses REC 7-8.

Haga los ajustes de la misma forma que en el paso 2.

```
TR3 BUSS Sw=PstFade
TR3 BUSS Sel=7-8
TR3 BUSS Pan=L63 (TR4 BUSS Pan= R63)
```

4. Asigne las salidas de las pistas 7 y 8 al buss MIX.

```
TR7 BUSS Sel=MIX
TR7 BUSS Sw=PreFade
TR7 BUSS Pan=L63 (TR8 BUSS Pan= R63)
```

5. Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.

6. Asigne las salidas de las entradas 1 y 2 a los busses REC 7-8.

```
IN1 BUSS Sw=PstFade
IN1 BUSS Sel=7-8
IN1 BUSS Pan=L63 (IN2 BUSS Pan= R63)
```

7. Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes del buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón [EDIT] de la sección master y utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "MST Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

8. Ahora puede aplicar los efectos deseados. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

9. Ajuste el estado de pista de las pistas 1-4 en PLAY y el de las pistas 7 y 8 en REC. Reproduzca la canción y ajuste los efectos tal como desee. Una vez efectuados los ajustes de los efectos, grabe.

Utilice los parámetros "Aux Level" de los canales de las pistas 1 y 2 y el control AUX de la sección master para ajustar el nivel de la señal enviada a la unidad de efectos externa. Utilice los faders del canal 1 y canal 2 para ajustar el nivel de la señal procedente de la unidad de efectos. No obstante, el equilibrio obtenido depende del efecto que utilice y, por lo tanto, debe ajustar el nivel de volumen deseado en la unidad de efectos externa y dejar el VS-880 fijado a un nivel de volumen apropiado.

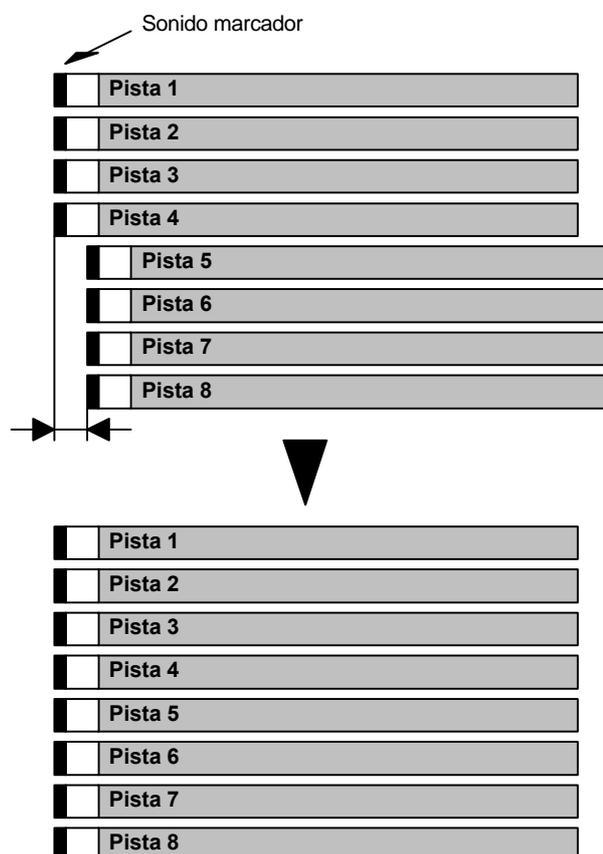
## Copiar el sonido procedente de un multi-pistas de 8 pistas en el VS-880

Si desea volver a grabar en el VS-880 una grabación de más de 4 pistas contenida en otro aparato multi-pistas (MTR), no será posible grabar todas las pistas a la vez. Esto significa que, en algunos casos, los datos grabados pueden quedarse desplazados. Esta sección explica cómo solucionar este problema.

El VS-880 es capaz de grabar simultáneamente hasta 4 pistas. Esto significa que, si, por ejemplo, Ud. desea grabar en el VS-880 datos contenidos en un MTR de 8 pistas, debe efectuar dos grabaciones separadas de 4 pistas. Si el MTR en cuestión sostiene MTC (MIDI Time Code) o MMC (MIDI Machine Control), puede sincronizar la grabación entre el MTR y el VS-880 y evitar que la colocación de las 4 pistas de ambas grabaciones sea diferente. No obstante, si no puede sincronizar el MTR con el VS-880, el tiempo en que las grabaciones empiezan será ligeramente diferente.

En este caso, antes de grabar la ejecución en el VS-880, deberá grabar en todas las pistas un sonido que funcionará como marcador. Dicho sonido de marcador debe ser fácil de reconocer como, por ejemplo, el de un reloj dando la hora. Una vez grabados todos los datos en el VS-880, podrá desplazar los datos de las pistas para alinear perfectamente todos los sonidos de marcador y de esta manera, corregir cualquier desviación de tiempo que pueda tener una pista.

Aquí vamos a explicar en términos generales el procedimiento utilizado para grabar en el VS-880 las 8 pistas contenidas en el MTR. Para obtener más detalles acerca de cada paso, vea las páginas correspondientes.



**1.** Grabe en las pistas 1-4 del VS-880 la reproducción de las pistas 1-4 del MTR. Registre como localizador 1 el tiempo en que se encuentra el sonido marcador.

"Utilizar la función Locate" (pág. 14)

"Encontrar un tiempo específico" (pág. 39)

**2.** Grabe en las pistas 5-8 del VS-880 la reproducción de las pistas 5-8 del MTR. De la misma manera que hizo en el paso 1, para estos datos, registre como localizador 2 el tiempo en que se encuentra el sonido marcador.

**3.** Si existe una diferencia entre la posición de los localizadores 1 y 2, desplace hacia delante o hacia detrás uno de los grupos de pistas hasta lograr la posición en que ambos sonidos marcadores suenen simultáneamente.

Por ejemplo, si desea desplazar las pistas 5-8 a la posición donde se encuentran las pistas 1-4, especifique las pistas 5-8 como fuente del desplazamiento y especifique las mismas pistas como destino del desplazamiento. A continuación, ajuste el localizador 2 en "St", especifique "End" como final de los datos de la reproducción y para el ajuste "Frm", especifique el localizador 2. Para el ajuste "To", especifique el localizador 1 y después, efectúe la operación del desplazamiento.

"Desplazar datos (Track Move) (pág. 67)

**4.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play. Reproduzca la canción y compruebe la alineación de las pistas.

## Capítulo 4: Funciones de la Condición Edit

Este capítulo explica las funciones del VS-880 en cada una de las condiciones de edición. Léalo cuando sea necesario.

### Ajustes de los canales del Mezclador (condición Channel Edit)

Esta sección explica los parámetros que Ud. puede ajustar para cada canal del mezclador. Los parámetros disponibles cambian según el modo del mezclador seleccionado. Puede guardar estos ajustes en una canción en forma de escena (pág. 38).

#### Modo INPUT→TRACK

Input (Selección de la Entrada)

MIX Sw (Interruptor MIX)

MIX Level

MIX Pan / Mix Bal (Balance de la mezcla)

V.Track (Pista Virtual)

EQ Switch (Interruptor del Ecualizador)

EQL (Ecualización de graves): ganancia, frecuencia

EQM (Ecualización de medios); ganancia

EQM (Ecualización de medios): frecuencia, Q

EQH (Ecualización de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan /AUX Bal (Balance AUX)

Channel Link

#### Modo INPUT MIX

BUSS Sw (Interruptor Buss)

BUSS Sel (Selección del Buss)

BUSS Level

BUSS Pan / BUSS Bal (Balance del Buss)

EQ Switch (Interruptor del Ecualizador)

EQL (Ecualización de graves): ganancia, frecuencia

EQH (Ecualización de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan / AUX Bal (Balance AUX)

Channel Link

#### Modo TRACK MIX

BUSS Sw (Interruptor Buss)

BUSS Sel (Selección del Buss)

BUSS level

BUSS Pan / BUSS Bal (Balance del Buss)

V Track (Pista Virtual)

EQ Switch (Interruptor del Ecualizador)

EQL (Ecualización de graves): ganancia, frecuencia

EQH (Ecualización de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan /AUX Bal (Balance AUX)

Channel Link

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ **Modificar los ajustes**

1. Pulse el botón [CH EDIT] que corresponde al canal que desee modificar. Los parámetros disponibles se mostrarán en la línea superior de la pantalla.

2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

Cada ajuste del ecualizador dispone de dos parámetros. Utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para que el área de la pantalla donde se muestra el valor deseado parpadee.

Los nombres de los grupos de parámetros que puede ajustar en cada canal están impresos debajo del botón [CH EDIT] de cada canal. Para especificar directamente un grupo de parámetros específico, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [CH EDIT] que corresponde a dicho grupo de parámetros.

3. Una vez efectuados los anteriores ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ **Explicación de los parámetros (modo INPUT→TRACK)**

\* En los canales donde ha ajustado Channel Link (pág. 36) en "On", al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de los demás cambiarán de forma correspondiente.

#### Input (selección de la entrada)

Selecciona la fuente de entrada de cada uno de los canales. Si la función Channel Link está ajustada en "On", puede seleccionar fuentes estereofónicas.

Si Channel Link está desactivada: INPUT 1-4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B.

Si Channel Link está activada: INPUT-12, INPUT 34, DIGITAL, MIX, AUX.

### **MIX Sw (interruptor mix)**

Selecciona la manera como se envía la señal al buss MIX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros MIX Level y MIX Pan/MIX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss MIX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss MIX.

### **MIX Level**

Ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss MIX.

### **MIX Pan**

#### **MIX Bal (balance mix)**

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss MIX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el balance izquierda/derecha del nivel de volumen (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss MIX.

### **V.Track (Pista Virtual)**

Selecciona la Pista Virtual (1-8) que desea grabar o reproducir.

### **EQ Switch (interruptor del ecualizador)**

Si desea utilizar el ecualizador, ajuste este parámetro en "On". Si no, ajústelo en "Off". Al efectuar los ajustes del ecualizador, el gráfico de barras mostrará la curva de la ecualización. Si ajusta este parámetro en "Off", no dispone de los parámetros relacionados con la ecualización.

### **EQL (ecualización de graves)**

Ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (40 Hz a 1.5 kHz) del ecualizador de la gama de graves (tipo shelving).

### **EQM (ecualización de medios)**

Ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) del ecualizador de la gama de medios (tipo peaking).

### **EQM F (frecuencia central del ecualizador / Q)**

Ajusta la frecuencia central (200 Hz a 8 kHz) y la Q (0,5 a 16) del ecualizador de la gama de medios (tipo peaking). La Q determina la manera como se aplica la ganancia de la gama de frecuencias. Los valores más altos proporcionan un cambio más pronunciado.

### **EQH (ecualización de agudos)**

Ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (500 Hz a 18 kHz) del ecualizador de la gama de agudos (tipo shelving).

### **AUX Sw (interruptor AUX)**

Selecciona la manera como se envía la señal al buss AUX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros AUX Level y AUX Pan /AUX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss AUX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss AUX.

### **AUX Level**

Ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss AUX.

### **AUX Pan**

#### **AUX Bal (balance AUX)**

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss AUX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss AUX.

### **Channel Link**

Esta función hace que sea cómodo controlar una fuente estereofónica. Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra abajo, y los ajustes de los canales impares serán los mismos que los de su pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

Canal 1: estéreo a (izquierda)

Canal 2: estéreo a (derecha)

Canal 3: estéreo b (izquierda)

Canal 4: estéreo b (derecha)

Canal 5: estéreo c (izquierda)

Canal 6: estéreo c (derecha)

Canal 7: estéreo d (izquierda)

Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.

Faders de los canales de número impar: ajusta el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN de los canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders de los canales de número par: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN de los canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

### **¡Error!No se encuentra el origen de la referencia. ■ Explicación de los parámetros (modo INPUT MIX / modo TRACK MIX)**

\* En los canales donde ha ajustado Channel Link (pág. 36) en "On", al modificar los ajustes de un canal, los ajustes del otro canal cambiarán de forma correspondiente.

### **BUSS Sw (interruptor buss)**

Selecciona la manera como se envía la señal al buss seleccionado mediante el Buss Select. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros BUSS Level y BUSS Pan / BUSS Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss.

**BUSS Sel (Selección del buss)**

Selecciona el buss destino del envío (MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Los números del valor indican los números del buss REC.

**EQ Switch (interruptor del ecualizador)**

Si desea utilizar el ecualizador, ajuste este parámetro en "On". Si no, ajústelo en "Off". Al efectuar los ajustes del ecualizador, el gráfico de barras mostrará la curva de la ecualización. Si ajusta este parámetro en "Off", no dispone de los parámetros relacionados con la ecualización.

**EQL (ecualización de graves)**

Ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (40 Hz a 1.5 kHz) del ecualizador de la gama de graves (tipo shelving).

**BUSS Level**

Ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss seleccionado en Buss Select.

**BUSS Pan****BUSS Bal (balance del buss)**

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss MIX o al buss REC.

**V.Track (Pista Virtual)**

Selecciona la Pista Virtual (1-8) que desea grabar o reproducir.

\* En el modo INPUT MIX, puede efectuar ajustes sólo para los canales de entrada y no puede cambiar de Pista Virtual.

**EQH (ecualización de agudos)**

Ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (500 Hz a 18 kHz) del ecualizador de la gama de agudos (tipo shelving).

### AUX Sw (interruptor AUX)

Selecciona la manera como se envía la señal al buss AUX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros AUX Level y AUX Pan / AUX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss AUX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss AUX.

### AUX Level

Éste ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss AUX.

### AUX Pan

#### AUX Bal (balance AUX)

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss AUX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss AUX.

### Channel Link

Esta función hace que sea cómodo controlar una fuente estereofónica. Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra abajo, y los ajustes de los canales impares serán los mismos que los de su pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

Canal 1: estéreo a (izquierda)

Canal 2: estéreo a (derecha)

Canal 3: estéreo b (izquierda)

Canal 4: estéreo b (derecha)

Canal 5: estéreo c (izquierda)

Canal 6: estéreo c (derecha)

Canal 7: estéreo d (izquierda)

Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.

Faders de los canales de número impar: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN de los canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders de los canales de número par: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN de los canales de número impar: ajustan el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

## Ajustes de la sección master del Mezclador (condición Master Block Edit)

Esta sección explica los parámetros que puede ajustar en la sección principal del mezclador. Puede guardarlos en una canción en forma de escena (pág. 38).

Master Mode (modo de salida Master)

Master Level (nivel del Master)

Master Bal (balance del Master)

AUX Level (nivel de AUX)

AUX Bal (balance de AUX)

### ■ Modificar los ajustes

1. Pulse el botón [EDIT] de la sección master. Se mostrarán los parámetros disponibles en la línea superior de la pantalla.

2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

3. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Explicación de los parámetros

#### Master Mode (modo de salida Master)

Selecciona el buss cuya señal se envía por los jacks MASTER OUT.

MIX: buss MIX (estéreo)

M+A: buss MIX (estéreo) y buss AUX A (mono)

M+B: buss MIX (estéreo) y buss AUX B (mono)

MAB: buss MIX (estéreo) y buss AUX (estéreo)

-A-: buss AUX A (mono)

-B-: buss AUX B (mono)

A+B: buss AUX (estéreo)

1-2: busses REC 1-2

3-4: busses REC 3-4

5-6: busses REC 5-6

7-8: busses REC 7-8

\* Si selecciona el modo INPUT→TRACK, no podrá seleccionar los busses REC.

#### Master Level

Ajusta el nivel de la salida (0-127) de los jacks MASTER OUT.

#### Master Bal (Balance Master)

Ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada por los jacks MASTER OUT.

## AUX Level

Ajusta el nivel de la salida (0-127) de los jacks AUX SEND.

## AUX Bal

Ajusta el balance izquierda/derecha (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada por los jacks AUX SEND.

## Operaciones relacionadas con las canciones (condición Song Edit)

---

Esta sección explica las siguientes operaciones relacionadas con las canciones.

- Seleccionar una canción (Song Select)
- Crear una nueva canción (Song New)
- Nombrar una canción (Song Name) / Proteger los datos de canción (Song Protect)
- Copiar una canción (Song Copy)
- Borrar una canción (Song Erase)
- Borrar datos de reproducción innecesarios (Song Optimize)
- Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)
- Cargar los datos de canción contenidos en una grabadora DAT (DAT Recover)

### ■ Procedimiento básico

Aquí presentamos el procedimiento básico para las operaciones de la condición Song Edit. En las siguientes explicaciones, omitiremos este procedimiento básico.

1. Pulse [SONG] para que se muestre el menú de canciones en la línea superior de la pantalla.
  2. Utilice [SONG] o PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el ítem deseado y pulse [YES].
  3. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para hacer que el área de la pantalla que parpadea sea la del valor que desea modificar.
  4. Una vez efectuados los ajustes, pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pide la conformidad para efectuar la operación. Si desea efectuarla, pulse [YES] en respuesta a dicho mensaje. La pantalla muestra un mensaje que pide que vuelva a confirmar la operación. Para efectuarla, pulse [YES]. Una vez completada la operación, volverá a la condición Play. Para cancelar la operación, pulse [NO]. Volverá al paso anterior.
- \* Puede hacer que la pantalla muestre el mensaje de conformidad pulsando [YES] mientras ajusta cualquiera de los parámetros.

### ■ Seleccionar una canción (Song Select)

Selecciona las canciones guardadas en la unidad de disco actual (la seleccionada actualmente).

Si desea seleccionar una canción contenida en otra unidad de disco, primero debe especificar la unidad que la contiene como unidad de disco actual (pág. 50).

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Select?", y pulse [YES].

2. La pantalla muestra los nombres de las canciones guardadas en la unidad de disco actual. Seleccione una canción y efectúe la operación.

Se muestra un asterisco "\*" delante de la canción seleccionada. El campo SYNC MODE muestra la frecuencia de muestreo de la canción y el campo SCENE muestra el modo de grabación utilizado para grabarla.

### ■ Crear una nueva canción (Song New)

Se utiliza para crear una nueva canción en la unidad de disco actual. Al crear una nueva canción, se seleccionará la nueva canción automáticamente para que Ud. pueda grabar inmediatamente.

---

< Modo de grabación >

En el VS-880, el ajuste del modo de grabación permite seleccionar una calidad de sonido apropiada para el material que desee grabar, y un tiempo de grabación apropiado para la capacidad disponible de la unidad de disco en uso. Dicho ajuste se efectúa al crear una nueva canción. Utilice el modo más apropiado para la situación.

**Mastering (MAS):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor la calidad de sonido, igual a la proporcionada por un reproductor de CD o una grabadora DAT. No obstante, una canción creada en este modo dispone de sólo 4 pistas de grabación (pistas 1-4). No puede utilizar las pistas 5-8. Este modo es adecuado para las grabaciones que utilizan principalmente la edición de dos pistas estereofónicas.

**Multitrack 1 (MT1):** Aunque mantiene una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es aproximadamente el doble que la del modo "mastering". Este modo es adecuado para grabaciones en que es preciso efectuar muchos ping-pongs.

**Multitrack 2 (MT2):** Aunque mantiene una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es mayor que la proporcionada por el modo "multitrack 1". Normalmente, debe utilizar este modo.

**Live (LIV):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor duración de grabación. Por ejemplo, si graba 4 pistas en un disco de 1 G byte, este modo proporciona más de 2 horas de grabación continua. Como este modo permite efectuar grabaciones largas sin tener que preocuparse por la capacidad de la unidad del disco, es especialmente adecuado para grabar actuaciones en directo.

---

---

< Si la pantalla muestra "Disk Too Slow!" >

Si al grabar o reproducir una canción, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco no puede mantener la frecuencia necesaria para escribir o leer los datos. En este caso, cree una nueva canción que disponga de una menor frecuencia de muestreo o de un modo de grabación diferente al utilizado en la canción actual y vuelva a grabar.

---

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song New?" y pulse [YES].

2. Efectúe los siguientes ajustes y ejecútelos.

**Sample Rate:** Seleccione la frecuencia de muestreo (48, 44.1, 32 kHz). Si desea grabar señales de audio digital procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste este parámetro de forma que sea igual a la frecuencia de muestreo del aparato externo.

**Record Mode (Modo de grabación):** Seleccione el modo de grabación que desee.

Si utiliza un disco duro de 1 G byte, las duraciones máximas de las grabaciones (de una pista) son las siguientes

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo		
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Mastering	186 minutos	203 minutos	280 minutos
Multitrack 1	373 minutos	406 minutos	559 minutos
Multitrack 2	497 minutos	541 minutos	746 minutos
Live	595 minutos	649 minutos	894 minutos

(los tiempos son aproximados)

---

< Números de Canción >

Al crear una nueva canción, la unidad les asignará un nombre del tipo "InitSong 001". El número que aparece detrás del nombre es el número de la canción. Más adelante podrá modificar este nombre (vea la página siguiente).

En el VS-880, se manejan las canciones contenidas en cada unidad de disco a través de los números de canción. La unidad asigna el número más bajo que está sin utilizar a la canción recientemente creada. Por ejemplo, si la unidad de disco contiene canciones numeradas hasta el número de canción 5, al crear una nueva canción, se le asignará el número 6. Si hubiera borrado una canción creada anteriormente, la canción recientemente creada recibiría su número.

---

## ■ Dar Nombre a una canción (Song Name) / Proteger los datos de canción (Song Protect)

Esta operación cambia el nombre de la canción seleccionada actualmente.

Este procedimiento también permite activar la función de protección de los datos de canción. Si lo activa, los datos de canción quedarán protegidos contra la modificación o el borrado accidental. Recomendamos activar la función de protección en todas las canciones importantes. No obstante, al inicializar la unidad de disco, aunque la función de protección esté activada, se borrarán todos los datos.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Name?" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra el nombre de la canción. Utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para que el área que desee modificar sea la que parpadea. A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar los caracteres deseados. Si desea desplazarse rápidamente por los caracteres, mantenga pulsado [SHIFT] mientras gira el dial TIME/VALUE.

Número de canción

Nombre de la canción

Frec. de muestreo    Modo de grabación

3. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "Song Protect=". Para proteger los datos de la canción, ajuste este parámetro en "On".

4. Una vez ajustado el nombre y/o la función de protección, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

\* Si intenta ajacutar una operación como Selección de Canción o Copiar Canción estando el ajuste de Protección en "On", aparecerá un mensaje de confirmación, preguntándole si desea guardar en la unidad de disco la canción existente. Si desea guardar la canción, pulse [YES]. Si desea ejecutar sin guardar, pulse [NO].

## ■ Copiar datos de Canción (Playable)

Esta operación copia en la unidad de disco actual o en otra la canción seleccionada actualmente. La canción copiada se guarda bajo el número de canción más bajo que no contenga datos de canción.

Puede guardar los datos de canción copiándolos en una unidad de disco removible. Si desea hacer un backup de los datos de canción, puede utilizar una unidad de disco que sería demasiado lenta para grabar o reproducir.

\* Para obtener más detalles, vea "Copiar datos de canción" (pág. 43).

---

< Copiar datos en la unidad de disco actual >

La canción copiada dispone del mismo nombre que la fuente de la copia. Esto significa que, si copia la canción en la unidad de disco actual, dicha unidad contendrá dos canciones con el mismo nombre. En este caso, modifique uno de los nombres para poder distinguir las canciones.

---

1. Si desea copiar datos de canción en una unidad de disco externo, conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, la pantalla muestra "SNG CpyMode". Seleccione "Playable".

3. Efectúe los ajustes adecuados para los siguientes ítems y efectúe la operación.

**CpyTarget (Fuente de la copia):** Seleccione la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

**Dest.Drive (Destino de la copia):** Seleccione la unidad de disco destino de la copia. La pantalla identifica el disco duro interno con las letras "IDE" y las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de cada unidad de disco es el número de la partición.

Si especifica "ALL" como fuente de la copia, la pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco destino de la copia. Si desea inicializarla y copiar los datos de canción, pulse [YES]. Si no, pulse [NO].

---

< Si la pantalla muestra "Disk Memory Full" >

Si al copiar los datos, la pantalla muestra este mensaje, significa que la operación se ha parado debido a que la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre o porque, al finalizar la operación, la unidad de disco destino de la copia contendría más de 200 canciones (el máximo número de canciones permitidas). No obstante, dispone de los datos de canción que hayan sido completamente copiados antes de que se mostrara dicho mensaje.

---

## ■ Copiar datos de canción como archivo (Archive)

Si utiliza una unidad de disco removible y necesita dos o más discos para copiar los datos de canción especificados, utilice este método.

Al copiar una canción utilizando este método, los datos de canción se convertirán en datos de formato archivo. Esto significa que no será posible seleccionar la unidad de disco actual como destino de la copia, ni reproducir directamente los datos de la canción.

Para poder utilizar datos de canción copiados mediante este método, debe utilizar el procedimiento explicado en la siguiente página para cargarlos en la unidad de disco actual.

---

< Manejo de discos >

Al utilizar esta operación para copiar datos de canción, el disco se inicializará para aceptar los datos de canción de tipo archivo. Esto significa que podrá utilizar esta operación aunque el disco no haya sido inicializado por el VS-880. No obstante, dese cuenta de que, si utiliza esta operación para copiar datos en un disco donde ya existen datos de canción, dichos datos de canción se perderían.

No puede especificar un disco en el cual ha copiado datos de canción de tipo archivo como unidad de disco actual de la misma manera que puede hacerlo con un disco que contiene datos de canción convencionales. Si intenta seleccionar un disco que contiene datos de archivo como unidad de disco actual, el VS-880 lo percibe como si fuera una unidad de disco que no ha sido inicializada.

---

1. Conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

3. Efectúe los ajustes apropiados para los siguientes ítems, y ejecute. Si durante la operación la pantalla muestra "PleaseInsertDisk", debe introducir el disco siguiente y pulsar [YES] para seguir con la operación.

**CpyMode (Modo de la Copia):** Seleccione "Archive".

**ArcTarget (Fuente del Archivo):** Seleccione la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

**Arc.Drive (Destino del Archivo):** Seleccione la unidad de disco destino de la copia. La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de cada unidad es el número de la partición. En esta operación puede seleccionar sólo unidades de disco removibles conectados al conector SCSI.

**Arc.Func (Función de Archivo):** Seleccione "Stow In".

## ■ Cargar datos de canción de tipo archivo

Si desea utilizar datos de canción de tipo archivo que ha guardado anteriormente en una unidad de disco removible, utilice el siguiente procedimiento para cargarlos en la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

2. Efectúe los ajustes apropiados para los siguientes ítems. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea inicializarla, pulse [YES]. Si no, pulse [NO].

Si durante la operación la pantalla muestra "InsertDisk \*\*\*", debe introducir el disco siguiente y pulsar [YES] para seguir con la operación.

Si ha introducido un disco en el que ha guardado los datos de dos o más canciones y también ha seleccionado "1 Song" como Destino del Archivo, efectúe todos los siguientes ajustes y, para ver los nombres de los datos de canción, pulse [YES]. Seleccione los datos de canción que desee copiar y pulse [YES].

CpyMode (Modo de la Copia): Seleccione "Archives".

ArcTarget (Fuente del Archivo): Seleccione la canción que desee cargar. Si desea cargar los datos de una canción individual, seleccione "1 Song". Para cargar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

Arc.Drive (Destino del Archivo): Seleccione la unidad de disco removible desde el que hará la copia.

Arc.Func (Función de Archivo): Seleccione "Extract".

## ■ Borrar datos de canción (Song Erase)

Borra datos de canción de la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Erase?" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra los nombres de las canciones guardadas en la unidad de disco actual. Seleccione la canción que desee borrar e inicie la operación. Se muestra un asterisco "\*" delante de la canción seleccionada actualmente. Si se borra la canción seleccionada actualmente, la unidad seleccionará la canción que disponga del número más bajo.

## ■ Borrar datos de reproducción innecesarios (Song Optimize)

Después de grabar repetidamente pinchando y haciendo ping-pongs, la unidad de disco contendrá datos nuevos y datos antiguos. En algunos casos, dichos datos antiguos (e innecesarios) pueden ocupar un espacio significativo en la memoria, limitando así el espacio disponible en la unidad de disco y acortando el tiempo de grabación disponible.

La operación Optimize borra los datos innecesarios contenidos en la unidad de disco aumentando así el espacio disponible en el disco.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Optimize" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra el mensaje "SongOptimize Ok?". En respuesta, pulse [YES].

3. La pantalla muestra el mensaje "Optimize Sure?". Pulse [YES] para efectuar la operación Optimize.

Según la situación, la operación Optimize tardará cierto tiempo en completarse. Esto no significa que la unidad funcione mal. Hasta que se complete la operación Optimize, no deberá apagar la unidad.

## ■ Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)

Puede guardar los datos de canción creados en el VS-880 utilizando una grabadora DAT. Este procedimiento se denomina "backup". La operación de cargar en el VS-880 los datos guardados previamente haciendo un backup se denomina "recover". Los datos contenidos en un backup son los de todas las Pistas Virtuales y los de los ajustes de canción como pueden ser los localizadores, marcadores y ajustes de las escenas.

Debe hacer backups de sus datos para evitar problemas imprevistos o si su unidad de disco ha quedado llena y no puede grabar más datos en ella. Recomendamos hacer dos backups de los datos importantes utilizando cintas separadas.

Como es fácil transportar cintas DAT, utilizarlas resulta cómodo si desea intercambiar datos de canción con un amigo que también dispone de un VS-880 o si Ud. dispone de un VS-880 en casa y otro en el estudio de grabación.

\* Para los detalles, refiérase a "Guardar datos de canción en una grabadora DAT" (pág. 46).

1. Conecte digitalmente la grabadora DAT al VS-880.

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Backup?" y pulse [YES].

**3.** Ajuste los siguientes ítems.

**Bak (backup):** Seleccione la canción de la cual desea hacer un backup. Si desea hacer un backup de los datos de todas las canciones de la unidad de disco actual, seleccione "ALL".

**Tape Len (Duración de la Cinta):** Especifique el intervalo en el que el backup se detendrá. Ajústelo de forma apropiada para la longitud de la cinta en la que va a grabar.

**Backup Wait:** Si lo ajusta en "On", la velocidad de la transmisión de los datos será más lenta. Si utiliza una unidad de disco que dispone de una velocidad de lectura/escritura lenta, ajuste este parámetro en "On".

**SampleRate:** Especifique la frecuencia de muestreo utilizada para hacer el backup. Normalmente, especificará 48 kHz.

\* La frecuencia de muestreo utilizada en la transmisión de los datos de canción no tiene ninguna relación con la de los datos de canción. Si la grabadora DAT que va a utilizar requiere ajustar la frecuencia de muestreo de la grabación, ajústela de forma que sea igual a la de los datos de canción.

**4.** Inicie la grabación en el DAT. Cuando la pantalla muestre el mensaje "Backup Ready?", pulse [YES] para iniciar la transmisión de los datos. Cuando el backup se detenga en el intervalo de tiempo especificado, cambie de cinta, inicie la grabación en el DAT y pulse [YES].

### ■ Cargar datos de canción contenidos en una grabadora DAT (Recover)

Para cargar el backup de los datos efectuado en el DAT, utilice el siguiente procedimiento. Si ha guardado los datos de dos o más canciones en el backup, se cargarán los datos de todas las canciones. Si desea cargar sólo una canción específica, utilice el procedimiento explicado en "Comprobar los nombres de las canciones guardadas en la grabadora DAT (Name)".

\* Para obtener más detalles, vea "Guardar datos de canción en una grabadora DAT" (pág. 46)

**1.** Conecte digitalmente la grabadora DAT al VS-880 y prepare la canción que desee cargar.

**2.** Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

**3.** Seleccione "SNG Recover Ready?" y pulse [YES]. La pantalla mostrará "STORE OK?".

**4.** Pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea hacerlo, pulse [YES]. Si no, pulse [NO]. La pantalla muestra "Please Play DAT", y a continuación, "Waiting Start ID". Ahora puede cargar los datos de canción.

**5.** Al iniciar la reproducción de la cinta, se iniciará la carga de los datos de canción.

Si para hacer el backup necesita dos o más cintas, al terminar la reproducción de la primera cinta, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie la reproducción de la cinta.

**6.** Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

**7.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Comprobar los nombres de las canciones guardadas en el DAT (Name)

Esta operación permite comprobar los nombres de los datos de canción guardadas en la grabadora DAT. Aunque haya guardado los datos de dos o más canciones utilizando una sola operación de backup, podrá comprobar individualmente el nombre de cada canción.

Esta operación también le permite cargar en el VS-880 los datos de canción seleccionados. Al utilizar la operación Recover, cargará los datos de todas las canciones que se guardaron conjuntamente al utilizar la operación de backup. No obstante, utilizando esta operación (Name), cargará sólo los datos de la canción especificada.

**1.** Conecte digitalmente la grabadora DAT al VS-880 y prepare la canción que desee cargar.

**2.** Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

**3.** Seleccione "SNG Name Ready?" y pulse [YES]. La pantalla mostrará "Please Play DAT?".

**4.** Inicie la reproducción de la cinta para comprobar los nombres de las canciones. Una vez hecho, la pantalla mostrará los nombres de las canciones. Si ha guardado dos o más canciones en la misma operación, gire el dial TIME/VALUE para comprobar sus nombres. Si sólo deseaba comprobar los nombres de las canciones y nada más, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

**5.** Si desea cargar los datos de canción, seleccione el nombre de la canción deseada y pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea hacerlo, pulse [YES]. Si no, pulse [NO]. La pantalla muestra "Please Play DAT".

**6.** Al iniciar la reproducción de la cinta, se iniciará la carga de los datos de canción.

Si el backup ocupa dos o más cintas, al terminar la reproducción de la primera cinta, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie la reproducción de la cinta.

\* Si desea cancelar la operación, pulse [NO]. Puede cancelar la operación antes de que la operación finalice pero, en este caso, no podrá reproducir los datos de canción.

**7.** Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

**8.** Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## ■ Comprobar el estado de los datos de canción grabados en la grabadora DAT (Verify)

Se utiliza esta operación para comprobar el estado de los datos de canción guardados en la grabadora DAT.

Si los datos no han sido grabados correctamente, es posible que la razón sea porque la cinta está en mal estado. Si los datos originales están grabados todavía en la unidad de disco, haga otro backup en otra cinta DAT.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].
2. Seleccione "SNG Verify Ready?" y pulse [YES]. La pantalla muestra "Please Start DAT".
3. Al iniciar la reproducción, se iniciará la comprobación del estado de los datos. Si el backup requiere dos o más cintas, una vez acabada la reproducción de la cinta, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie otra vez la reproducción. Si no se han encontrado problemas con el estado de los datos, la pantalla mostrará "Complete". Si se encuentran problemas, mostrará un mensaje de aviso. Esto significa que la unidad no ha podido leer correctamente los datos de canción.
4. Cuando la pantalla muestre el mensaje "Please Stop DAT", pulse [YES] y pare la grabadora DAT.
5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Modificar el tiempo de un punto (condición Locator Edit)

---

Puede especificar los siguientes tipos de puntos en una canción. Explicamos el procedimiento para ajustar dichos puntos en el capítulo 1. Aquí vamos a explicar cómo modificar el tiempo de un punto que ya ha sido ajustado.

- Localizadores de la función Locate
- Marcadores de la función Tap Marker
- El área del bucle de la función Loop
- El área de grabación para el pinchazo automático

1. Pulse [LOCATOR]. Se mostrará una pantalla que permite modificar la colocación de los puntos.

El punto seleccionado    Colocación del punto

2. Pulse los botones [LOCATOR] o utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el punto cuya colocación desee modificar. Si selecciona un punto que no ha sido ajustado, la pantalla muestra "---". Ahora puede utilizar el dial TIME/VALUE (o pulsar un botón [LOC]) para asignar el tiempo actual a dicho punto. En este caso, no es posible utilizar los botones LOCATOR como teclas numéricas para especificar el punto.

Utilice [PREVIOUS] y [NEXT] para alternar entre los números de los Marcadores. Utilice [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para cambiar de Localizadores.

001, 002...: Marcadores

Loc 1, Loc 2...: Localizadores

LpSt: Punto de inicio del área del bucle

LpEnd: Punto final del área del bucle

APIn: Punto de pinchar automáticamente

APOt: Punto de despinchar automáticamente

3. Gire el dial TIME/VALUE para modificar el tiempo del punto mostrado. También puede utilizar los métodos explicados en "Modificar el tiempo actual" (pág. 31) para modificar el tiempo.

Si desea escuchar la reproducción de un área localizada antes o después del punto mostrado, utilice la función Preview (pág. 39).

4. Una vez efectuados los cambios, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Modificar una pista (condición Track Edit)

---

Esta sección explica las funciones de la edición de pista.

- Copiar (Track Copy)
- Desplazar (Track Move)
- Borrar (Track Erase)
- Intercambiar (Track Exchange)
- Introducir un espacio en blanco (Track Insert)
- Cortar (Track Cut)
- Modificar la duración de la reproducción (Compresión/Expansión del tiempo)

### ■ Procedimiento básico

Aquí explicamos el procedimiento básico utilizado en la condición Track Edit. En las siguientes explicaciones, lo omitiremos.

1. Si desea efectuar la operación Copiar/Desplazar/Intercambiar, seleccione la Pista Virtual que contiene los datos fuente para poder reproducirlos.

2. Pulse [TRACK] para que se muestren las funciones de la condición Track Edit en la línea superior de la pantalla. Utilice [TRACK] o PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar la función deseada y pulse [YES].

3. Primero debe seleccionar la pista y la Pista Virtual a las cuales se aplicará la operación. Para seleccionar una pista, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de esa pista. Para seleccionar una Pista Virtual, utilice el dial TIME/VALUE.

Si desea efectuar la operación Copiar/Desplazar/Intercambiar, especifique las pistas fuente y destino. Para hacerlo, utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para que el área que parpadea sea la de la pista seleccionada y especifique la pista deseada. Puede aplicar simultáneamente las operaciones de la condición Track Edit a los ajustes de dos o más pistas.

Al seleccionar las pistas, el gráfico de barras mostrará las pistas que contienen datos. Los números del eje horizontal representan los números de las pistas y los del eje vertical, los números de las Pistas Virtuales. Las áreas de las pistas que contienen datos de reproducción están iluminadas. Las pistas seleccionadas para la modificación parpadean.

4. Pulse PARAMETER [ >> ] para pasar por los ítemes y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlos. Para volver al ítem anterior, pulse PARAMETER [ << ].

En el caso de los ítemes que requieren que Ud. especifique un tiempo, puede hacerlo seleccionando un marcador, un localizador o utilizando las operaciones explicadas en "Modificar el Momento actual" (pág. 31). Para escuchar la reproducción de un área localizada antes o después del punto actual, utilice la función Preview (pág. 39).

5. Al pulsar PARAMETER [ >> ] para pasar por los ajustes, la pantalla mostrará al final un mensaje que pregunta si desea efectuar la operación. Si desea hacerlo, pulse [YES]. La pantalla muestra otro mensaje que pregunta si está seguro de que desea efectuar la operación. Si lo desea, pulse [YES]. Una vez completada la operación, volverá a la condición Play.

Para cancelar la operación, pulse [NO]. Al hacerlo, volverá a la condición Play.

\* Si después de escuchar el resultado de la operación, Ud. desea recuperar los datos originales, utilice la función Undo (pág. 40).

---

< Acerca del gráfico de barras >

• Al seleccionar pistas, el gráfico de barras indicará el estado de la selección de pistas. Entonces podrá ver la lista play en el gráfico de barras manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PLAY (DISPLAY)]. Para volver a la pantalla anterior, mantenga pulsado otra vez [SHIFT] y pulse [PLAY (DISPLAY)].

• Al seleccionar un ítem que requiere un ajuste de tiempo, el gráfico de barras mostrará la lista play. Entonces podrá ver el perfil de la amplitud y el estado de la selección de pistas manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PLAY (DISPLAY)]. El perfil de la amplitud permite ver la forma de onda grabada en la pista seleccionada. Utilice los botones [(SEL) CH EDIT] para seleccionar la pista cuyo perfil de la amplitud desee ver.

---

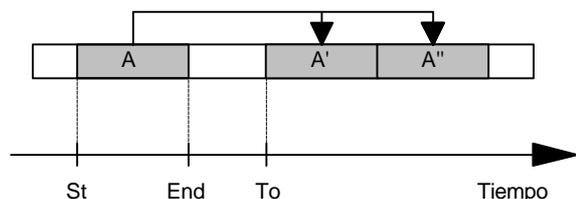
## ■ Copiar (Track Copy)

Esta operación copia los datos de reproducción de un área específica en otro lugar. Esta operación permite copiar a la vez los datos contenidos en dos o más pistas, o copiar los datos especificados dos o más veces en sucesión. Si desea utilizar una frase grabada en una pista o si la canción contiene una frase repetida, la operación Copiar permite crear la canción con más facilidad.

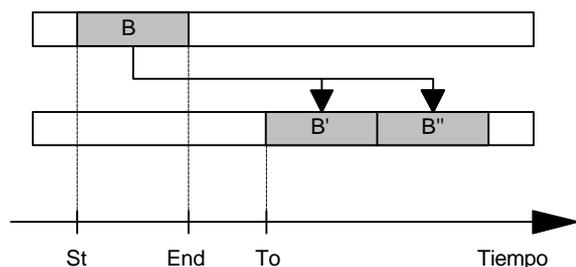
Normalmente, los datos se copian a partir del momento especificado como destino de la copia. No obstante, también puede especificar el momento destino de la copia como momento base en que se producirá un sonido específico. Esto se hace utilizando el ítem "Frm (Desde)".

Por ejemplo, supongamos que Ud. desee copiar un efecto especial que consiste en el sonido del tic-tac de una bomba de relojería con la consiguiente explosión, y que desea colocar el sonido de la explosión en una posición específica. Normalmente, para especificar el momento destino de la copia, debería calcular el intervalo de tiempo que existe entre el inicio del sonido del tic-tac y el de la explosión. Pero en este caso puede especificar "From" como "el momento fuente de la copia en que se inicia el sonido de la explosión" y especificar "To" (el momento base destino de la copia) como "el momento destino de la copia en el cual desea que ocurra la explosión". Esto permite copiar los datos con el sonido de la explosión colocada precisamente en el momento exacto.

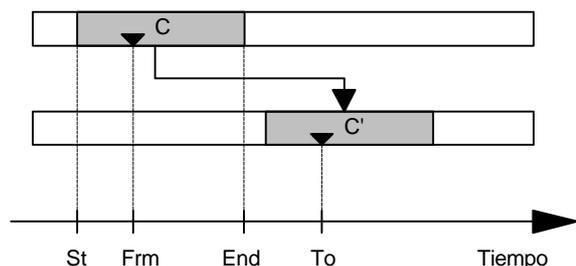
Ejemplo 1: Copiar dos veces en la misma pista



Ejemplo 2: Copiar dos veces en otra pista



Ejemplo 3: Copiar utilizando el ajuste "Frm"



- \* Si existen datos de reproducción en el destino de la copia, se escriben los datos nuevos encima de los antiguos.
- \* No puede copiar los datos de reproducción procedentes de un canal en el cual haya ajustado Channel Link en "ON" en otro canal en el cual haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione la Pista Virtual que contiene los datos de reproducción fuente de la copia deseados y prepare dichos datos para reproducirlos.

2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la Pista Virtual.

Fuente de la copia (Pista - Pista V)	Destino de la copia (Pista - Pista V)
---	--

3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente de la copia. Al seleccionar dicha pista, la Pista Virtual seleccionada en ese canal será la fuente de la copia. Ahora pulse CURSOR [ > ] para que la pantalla destino de la copia parpadee. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino de la copia y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual destino de la copia.

Si desea efectuar la operación Copiar en otras pistas aplicando los mismos ajustes, seleccione las pistas fuente de la copia y destino de la copia y pulse otra vez CURSOR. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente de la copia y destino de la copia. En este caso, no puede seleccionar como destino de la copia las pistas que haya seleccionado como pistas fuente de la copia.

Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<<] [ >> ] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación Copiar.

**St (punto *start*):** Especifique el momento inicial de los datos de reproducción de la fuente de la copia.

**Frm (punto *from*):** Especifique el momento de los datos de la fuente de la copia a copiar en el punto "To". Normalmente, lo ajustará para que sea el mismo que el punto Start.

**End (punto *end*):** Especifique el momento final de los datos de reproducción de la fuente de la copia.

**To (punto *to*):** Especifique el momento base del destino de la copia.

**Copy Time:** Especifique el número de copias (1-99).

## ■ Desplazar (Track Move)

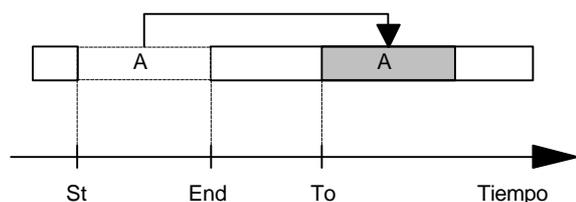
Esta operación desplaza los datos de reproducción de un área específica a otro lugar. Puede utilizarla para corregir la colocación incorrecta de los datos. Esta operación permite desplazar a la vez los datos contenidos en dos o más pistas.

Normalmente, al desplazar datos, se colocan de forma que el principio de los datos coincida con el destino del desplazamiento.

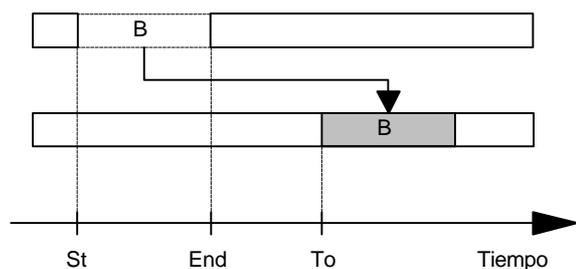
No obstante, también puede desplazar los datos en relación con un punto de los datos que contenga un sonido específico. Esto se hace utilizando el ítem "Frm (Desde)".

Por ejemplo, supongamos que Ud. desee desplazar un efecto especial que consiste en el sonido del tic-tac de una bomba de relojería con la consiguiente explosión, y que desea colocar el sonido de la explosión en una posición específica. Normalmente, para especificar el momento destino del desplazamiento, debería calcular el intervalo de tiempo que existe entre el inicio del sonido del tic-tac y el de la explosión. Pero en este caso puede especificar "From" como "el momento fuente del desplazamiento en que se inicia el sonido de la explosión" y especificar "To" (el momento base destino de la copia) como "el momento destino del desplazamiento en el cual desea que ocurra la explosión". Esto permite desplazar los datos con el sonido de la explosión precisamente al momento exacto.

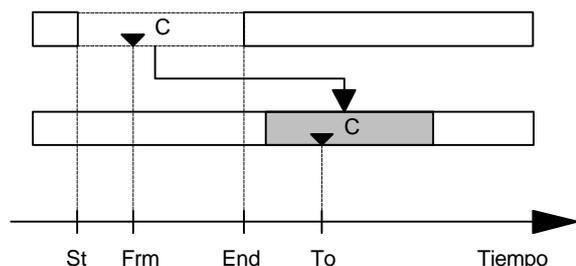
Ejemplo 1: Desplazar dentro de la misma pista



Ejemplo 2: Desplazar a una pista distinta



Ejemplo 3: Desplazar utilizando el ajuste "Frm"



\* Si existen datos de reproducción en el destino del desplazamiento, se escriben los datos nuevos encima de los antiguos.

\* No puede desplazar los datos de reproducción procedentes de un canal en el cual haya ajustado Channel Link en "ON" a otro canal en el cual haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione la Pista Virtual que contiene los datos de reproducción fuente del desplazamiento deseados y prepare dichos datos para reproducirlos.

2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Track Move?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente del desplazamiento, la pista destino del desplazamiento y la Pista Virtual.

Fuente (Pista - Pista V) Destino (Pista - Pista V)

3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente del desplazamiento. Al seleccionar dicha pista, la Pista Virtual seleccionada en ese canal será la Pista Virtual fuente del desplazamiento. Ahora pulse el CURSOR [▷] para que la pantalla destino del desplazamiento parpadee. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del desplazamiento y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual destino del desplazamiento.

Si desea efectuar la operación Desplazar aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, seleccione la pista fuente del desplazamiento y destino del desplazamiento y pulse otra vez CURSOR [▷]. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente del desplazamiento y destino del desplazamiento. En este caso, no puede seleccionar como destino del desplazamiento las pistas que haya seleccionado como pistas fuente del desplazamiento.

Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [◀◀] [▷▷] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Ajuste los siguientes ítems y efectúe la operación Copiar.

St (punto *start*): Especifique el momento inicial de los datos fuente del desplazamiento.

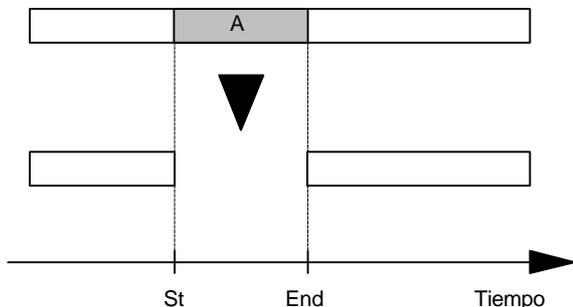
Frm (punto *from*): Especifique el momento de los datos fuente del desplazamiento a desplazar al punto "To". Normalmente, lo ajustará para que coincida con el punto "Start".

End (punto *end*): Especifique el momento final de los datos a desplazar.

To (punto *to*): Especifique el momento base del destino del desplazamiento.

## ■ Borrar (Track Erase)

Se utiliza esta operación para borrar datos de reproducción contenidos en un área específica. Si utiliza esta operación para borrar datos de reproducción, los datos de reproducción que ocupen el lugar posterior a los borrados no se desplazan hacia delante. Haciendo una analogía con una grabadora de cinta, esta operación sería como grabar un silencio en una sección de la cinta.



1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Erase?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la Pista Virtual que contienen los datos que desea borrar.

Datos a borrar (Pista - Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista que contiene los datos a borrar y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual deseada. Si desea efectuar la operación Borrar Pista aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales que desea borrar y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual que desea borrar. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea seleccionar todas las Pistas Virtuales procedentes de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea seleccionar todas las Pistas Virtuales procedentes de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

3. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación borrar pista.

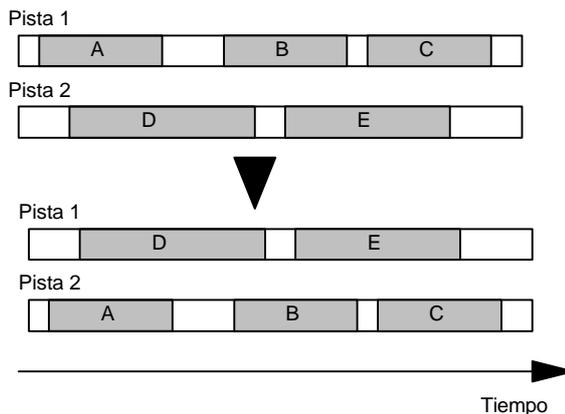
**St (punto *start*):** Especifique el momento donde empiezan a borrarse los datos.

**End (punto *end*):** Especifique el momento donde se dejan de borrar datos.

## ■ Intercambiar (Track Exchange)

Esta operación intercambia los datos de reproducción contenidos en dos pistas diferentes.

Ejemplo: Intercambiar los datos de las pistas 1 y 2



- \* No puede intercambiar los datos de reproducción de un canal en el que haya ajustado Channel Link en "ON" a otro en el que haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione las Pistas Virtuales que contienen los datos que desea intercambiar y prepárelos para reproducirlos.
2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Track Exchange?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente del intercambio, la pista destino y la Pista Virtual.

Fuente (Pista - Pista V) Destino (Pista - Pista V)

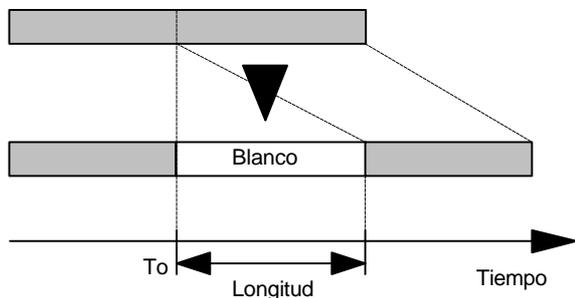
3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente del intercambio. Al seleccionar dicha pista, la Pista Virtual seleccionada en ese canal será la Pista Virtual fuente del intercambio. Ahora pulse CURSOR [ > ] para que el área de destino del intercambio parpadee. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del intercambio y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual destino del intercambio. Si desea efectuar la operación Intercambio de Pistas aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, seleccione la pista fuente y la pista destino y pulse otra vez CURSOR [ > ]. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente y destino del intercambio. En este caso, no puede seleccionar como destino las pistas que haya seleccionado como pistas fuente del intercambio.

Si desea cancelar la operación para ciertas pistas, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre los ajustes de esas pistas y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Ejecute la operación de intercambio de pistas.

## ■ Introducir un espacio en blanco (Track Insert)

Se utiliza esta operación para introducir un espacio en blanco en una posición específica. Si desea añadir una frase a los datos de reproducción, puede introducir un espacio en blanco del tamaño apropiado y, a continuación, grabar la frase en el área en blanco.



1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Insert?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la Pista Virtual donde desee introducir el espacio en blanco.

Destino de la inserción (Pista - Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino de la introducción y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual destino de la introducción.

Si desea efectuar la operación Introducir un Espacio en Blanco, aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales en las que desee introducir un espacio en blanco y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual en la que desee introducir un espacio en blanco. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [◀] [▶] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea introducir un espacio en blanco en todas las Pistas Virtuales de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea introducir un espacio en blanco en todas las Pistas Virtuales de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

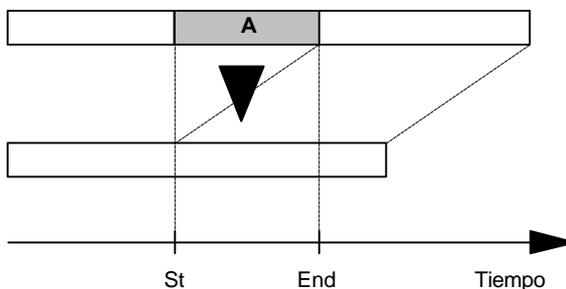
3. Ajuste los siguientes ítems y efectúe la operación de introducir un espacio en blanco.

**To (punto to):** Especifique el momento donde desea introducir un espacio en blanco.

**Len (longitud):** Especifique la duración del espacio en blanco.

## ■ Cortar (Track Cut)

Se utiliza esta operación para recortar los datos de reproducción contenidos en un área específica. Si utiliza esta operación para recortar los datos, los datos contenidos en el lugar posterior a los recortados se desplazan hacia delante para llenar el hueco. Haciendo una analogía con una grabadora de cinta magnética, esta operación sería como recortar una sección de la cinta y después unir los dos extremos.



1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Cut?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la Pista Virtual donde desee recortar los datos de reproducción.

Fuente del recorte (Pista - Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista donde desee recortar los datos y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual donde desee recortar los datos.

Si desea efectuar la operación Recortar Datos aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales en las que desee recortar los datos y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual en la que desee recortar los datos. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [◀] [▶] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea recortar datos en todas las Pistas Virtuales de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea recortar datos en todas las Pistas Virtuales de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

3. Ajuste los siguientes ítems y efectúe la operación recortar datos.

**St (punto start):** Especifique el momento inicial donde desea recortar los datos.

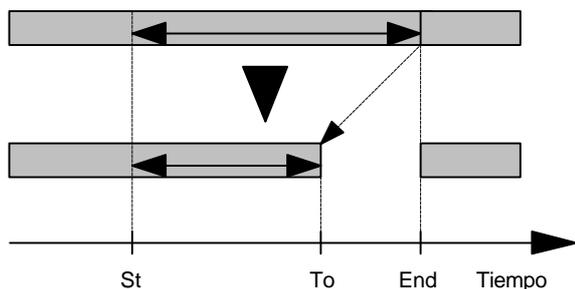
**End (punto end):** Especifique el momento donde deja de recortar los datos.

## ■ Modificar la duración de la reproducción (Compresión/Expansión del tiempo)

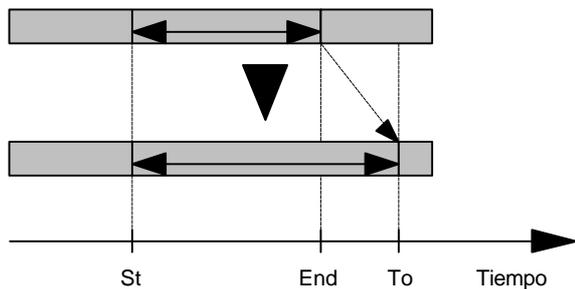
Se utiliza esta operación para estirar o comprimir la duración de la reproducción de una canción para que tenga la duración especificada. Puede aplicar la expansión/compresión en un 75-125%. No obstante, los ajustes extremos afectan desfavorablemente a la calidad del sonido. Recomendamos que limite la expansión/compresión en un 93-107%.

Normalmente, al expandir/comprimir la duración de la reproducción, la afinación de la reproducción queda afectada en correspondencia. Por ejemplo, si la duración de la reproducción se reduce a la mitad, la afinación subirá una octava. En el VS-880, puede seleccionar que la afinación cambie en relación con la expansión/compresión o que se mantenga la afinación original.

### Ejemplo 1: Compresión



### Ejemplo 2: Expansión



1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Time Comp /Exp.?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la Pista Virtual a las cuales se aplicará la operación.

Datos afectados (Pista - Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista a la cual se aplica la operación y utilice el dial TIME/ VALUE para seleccionar la Pista Virtual a la cual se aplica la operación. Si desea aplicar la operación a todas las Pistas Virtuales de la pista especificada, utilice el dial TIME/ VALUE para seleccionar "\*-\*".

Si desea efectuar la operación Comprimir/Expandir, aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales a las cuales desee aplicar la operación y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual a la que desee aplicar la operación. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

3. Ajuste los siguientes ítems y efectúe la operación comprimir/expandir.

**Strt (punto start):** Especifique el momento donde desea que se inicie el cambio en la duración de la reproducción.

**End (punto end):** Especifique el momento donde desea que termine el cambio en la duración de la reproducción.

**To (punto to):** Especifique el momento final que resultará de la compresión/expansión.

**Pitch:** Si desea que la afinación cambie como resultado de la compresión/expansión, ajuste este parámetro en "Vari". Si no, ajústelo en "Fix".

**Type:** Especifique el tipo de conversión utilizada. Seleccione "A" para voces o narraciones, "B" para canciones de tempo lento (baladas) y "C" para canciones de un tempo rápido (rock).

**Amplitud:** Especifique la proporción del nivel de volumen (50, 60, 70, 80, 90, 100%) que resultará de la conversión. Normalmente, debe ajustar el valor por defecto del "60%". Si el nivel de volumen tras la conversión resultara demasiado bajo, utilice la función Undo para volver a los datos originales, aumente el ajuste de la amplitud y vuelva a efectuar la operación. No obstante, tenga en cuenta que los ajustes excesivamente altos pueden dar lugar a que se introduzca ruido en los datos.

\* Para cancelar la operación, pulse [CANCEL (NO)].

\* La Compresión/Expansión crea una nueva canción con una duración de reproducción diferente. Por esta razón, no puede efectuar esta operación si la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre.

\* No puede efectuar ajustes cuyo resultado sea menor que 0.5 segundos entre los puntos Start y End o entre los puntos Start y To.

## Los ajustes generales del VS-880 (condición System Edit)

Esta sección explica cómo efectuar los ajustes que afectan el entorno de las operaciones del VS-880 y cómo seleccionar e inicializar unidades de disco.

- Ajustes del Sistema
- Ajustes MIDI
- Ajustes de la Unidad de disco
- Ajustes de Sincronización
- Ajustes de las Escenas
- Selección de la Unidad de Disco
- Inicialización de la Unidad de Disco

### ■ El Procedimiento para efectuar los ajustes

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje que contiene un interrogante como, por ejemplo, "SYS System PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice [SYSTEM] o PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el ítem deseado y pulse [YES].

3. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para seleccionar el parámetro que desee modificar y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice el CURSOR [ < ] [ > ] para que el área que contiene el parámetro parpadee.

4. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

En las operaciones de Selección e Inicialización de la unidad de disco, efectúe todos los ajustes y después pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea efectuar la operación. Si es así, pulse [YES]. La pantalla muestra otro mensaje que pregunta si está seguro de que desea efectuar la operación. Si está conforme, pulse [YES]. (Para cancelarla, pulse [NO]). Una vez completada la operación, volverá a la condición Play.

### ■ Ajustes del Sistema

#### MasterCik (Reloj General)

Ajusta el reloj general de la frecuencia de muestreo. Si utiliza una fuente analógica, seleccione "INT". Si utiliza una fuente digital, seleccione "DIGITAL". Al seleccionar "DIGITAL", si el conector DIGITAL IN no recibe una señal digital, no podrá reproducir o grabar una canción.

INT: El reloj interno del VS-880 determina la frecuencia de muestreo.

DIGITAL: La señal introducida por el conector DIGITAL IN determina la frecuencia de muestreo.

#### TimeDisFmt (Formato de la visualización del tiempo)

Ajusta la manera como el campo TIME de la pantalla muestra el tiempo estándar. Normalmente, debe dejarlo ajustado en "REL". Si utiliza MTC para sincronizar el VS-880 con un aparato MIDI externo, si es necesario, ajústelo en "ABS".

REL: El tiempo inicial de la canción aparece como "00h00m00s00".

ABS: El tiempo especificado en "Offset" se añade a la pantalla.

#### Ofs (Offset)

Al utilizar el MTC de un aparato externo para sincronizar el VS-880, el ajuste Offset permite hacer coincidir el tiempo de la reproducción de la canción con el tiempo del MTC.

Ajuste el Offset al número resultante de la diferencia entre el "tiempo del MTC" y el "tiempo en que desee que se inicie la reproducción de la canción". Por ejemplo, si desea que, al llegar al tiempo MTC "01h00m00s00" se reproduzca el tiempo de la canción "00h10m00s00", ajuste el Offset de la siguiente manera.

$$(01h00m00s00) - (00h10m00s00) = (00h50m00s00)$$

#### Marker Stop

Ajústelo en "On" si desea que la reproducción de la canción se detenga automáticamente al llegar a cada uno de los Marcadores.

#### RecordMon (Monitor de la Grabación)

Especifica la manera como puede escuchar los canales cuyo estado de pista esté ajustado en REC.

AUTO: Al reproducir una canción estando en modo de espera de la grabación (el indicador REC parpadea), podrá escuchar los datos grabados en las pistas, y durante la grabación (el indicador REC está iluminado) podrá escuchar las fuentes de la entrada. En este momento, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la pista y la fuente de entrada. Si escucha la fuente de entrada, el indicador STATUS se ilumina alternándose entre el color rojo y el color naranja. Al pinchar, seleccione "AUTO".

SOURCE: Se escucha siempre la fuente de entrada.

	<u>Parado</u>	<u>Reproducción</u>	<u>Grabación</u>
AUTO	fuelle	pista / fueelle	fuelle
SOURCE	fuelle	fuelle	fuelle

## VariPitch

Ajusta la afinación de la reproducción al utilizar la función Vari-Pitch. El valor se muestra en forma de frecuencia de muestreo. Debe efectuar los ajustes de Vari-Pitch escuchando la reproducción.

\* El resultado audible del uso de la función Vari-pitch es un cambio en la velocidad de la reproducción pero en realidad, es una modificación de la frecuencia de muestreo. Esto significa que, si graba señales de audio digital en un aparato de audio digital, no puede utilizar Vari-Pitch. Si ajusta este parámetro a cualquier valor que no sea el de la afinación normal, no podrá grabar digitalmente.

## FootSw (Asignación del Interruptor de Pedal)

Ajusta el funcionamiento del interruptor de pedal conectado al jack FOOT SWITCH.

**Play/Stop:** Cada vez que pise el pedal, la canción entrará en reproducción y se parará alternativamente.

**Record:** El pedal funciona igual que el botón [REC]. Si desea pinchar manualmente, utilícelo para alternar entre reproducción y grabación.

**TapMarker:** El pedal funciona igual que el botón [TAP]. Cada vez que pise el pedal, colocará un Marcador en esa posición.

**Next:** El pedal funciona igual que el botón [NEXT]. Cada vez que pise pedal, se desplazará al Marcador siguiente.

**Previous:** El pedal funciona igual que el botón [PREVIOUS]. Cada vez que pise el pedal, se desplazará al Marcador anterior.

**GPI:** Una señal de trigger GPI recibida por el jack FOOT SWITCH inicia/para la reproducción.

---

< Acerca de GPI >

"GPI" significa "General Purpose Interface". Es un jack de control contenido en los aparatos de vídeo profesional y de consumo (por ejemplo, vídeos editores o sobreimpresores de títulos). Al conectar este jack de control al jack Foot Switch del VS-880 y ajustar la Asignación del Interruptor de Pedal en "GPI", el aparato conectado al VS-880 podrá iniciar/parar la reproducción.

---

## FadeLength (Duración del Fundido)

Los principios/finales de una grabación pueden contener ruido. Para no oírlo al reproducir la canción, el VS-880 efectúa automáticamente un *fade in* al iniciar la grabación y un *fade out* al pararla. Este parámetro ajusta la duración del *fade in/out* (10, 20, 30, 40, 50 ms).

## Scrub Len (Duración del Scrub)

Éste ajusta la duración de la reproducción (25 a 100 ms) cuando se pulsa el botón [SCRUB] de la función Preview.

## PreviewLen (Duración del Preview)

Ajusta la duración de la reproducción (1.0 a 10.0 seg) al pulsar los botones [TO] y [FROM] de la función Preview.

## MetroOut (Salida del Metrónomo)

Si al grabar, desea utilizar un metrónomo para marcar el tempo, el sonido del metrónomo (el click) puede salir del propio VS-880. El ritmo del metrónomo dependerá de los ajustes del mapa de tempo (pág. 34).

**Off:** El VS-880 no emite el sonido del metrónomo.

**INT:** El VS-880 emite el sonido del metrónomo por los jacks MASTER OUT.

**MIDI:** El VS-880 transmite como metrónomo un mensaje de Nota metrónomo por el conector MIDI OUT. Si desea hacer sonar el metrónomo utilizando el sonido de una fuente de sonido MIDI externo, seleccione este ajuste.

\* Cuando transmita un mensaje de Nota como metrónomo, ajuste el interruptor MIDI Thru (pág. 73) en "Out". También deberá efectuar los ajustes necesarios del Canal del Metrónomo, Nota Acentuada, Velocidad del Acento, Nota Normal y Velocidad Normal (pág. 73).

## MetroLevel (Nivel del Metrónomo)

Ajuste el nivel de volumen (0-127) del sonido del metrónomo.

## MetroMd (Modo del Metrónomo)

Especifique la manera como suena el metrónomo.

**RecOnly:** El metrónomo suena sólo durante la grabación.

**Rec&Play:** El metrónomo suena durante la grabación y la reproducción.

## UNDO MSG (Mensaje UNDO)

Si desea que, al pulsar [UNDO], la operación previa se deshaga sin que aparezca un mensaje de confirmación en la pantalla, ajuste este parámetro en "Off". Normalmente debe dejarlo ajustado en "On".

## LCD Contrast

Ajusta el brillo (0-15) de la pantalla. Los valores más altos proporcionan una pantalla más oscura.

## Init Mix / SysPRM? (Inicializar el Mezclador / Parámetros de Sistema)

Permite, al crear una canción, volver a ajustar los parámetros de Edición de Canal, Edición del Bloque Master y Edición del Sistema a los ajustes por defecto. No obstante, los ajustes del nivel de volumen, panorama y volumen de la sección master serán los correspondientes a la posición de los faders/controles del panel frontal.

Esta operación resulta cómoda para volver a efectuar los ajustes del mezclador.

\* Esta operación no causa la pérdida de los datos de canción, de escena, de tempo o de pista de sincronía. Además, los ajustes de los parámetros del sistema de la unidad IDE, del propio número de Identificación SCSI y del Modo Scene no se inicializarán.

1. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS System PRM?" y pulse [YES].
2. Utilice PARAMETER [ >> ] para seleccionar "SYS Init Mix/PRM?" y pulse [YES].
3. La pantalla muestra el mensaje "SYS Init PRM Sure?", que pregunta si desea inicializar los valores para que sean los que hay por defecto. Si es así, pulse [YES]. (Si no, pulse [NO]). Una vez completada la inicialización, volverá a la condición Play.

## ■ Ajustes MIDI

### DeviceID (Número de Identificación del Aparato)

Ajusta el número de Identificación del Aparato (1-32) que se utiliza para intercambiar mensajes exclusivos (parámetros del mezclador) con otros aparatos MIDI externos. La unidad puede transmitir y recibir mensajes exclusivos sólo a otros aparatos MIDI que dispongan de un número de Identificación idéntico al suyo.

### MIDIThr (Interruptor MIDI Thru)

Selecciona el funcionamiento del conector MIDI OUT/THRU. En los ajustes de fábrica está ajustado en "Out".

Out: El conector transmite mensajes MIDI procedentes del VS-880. Si desea transmitir mensajes de Nota del metrónomo a los ajustes de los parámetros del mezclador (mensajes de cambio control o mensajes exclusivos), seleccione este ajuste.

Thru: Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se vuelven a transmitir sin cambios.

### SysEx.Rx (Interruptor de recepción de mensajes exclusivos del sistema)

Si desea recibir mensajes exclusivos, ajuste este parámetro en "On". Puede recibir mensajes exclusivos estando la unidad en la condición Play.

### SysEx.Tx (Interruptor de transmisión de mensajes exclusivos del sistema)

Si desea transmitir mensajes exclusivos, ajuste este parámetro en "On". Puede transmitir mensajes exclusivos sólo si el Interruptor MIDI Thru está ajustado en "Out".

### MMC (Modo MIDI Machine Control)

Este ajuste determina la manera como el VS-880 maneja los mensajes MMC.

Off: No se transmiten mensajes MMC ni tampoco se reciben.

MASTER: Se transmiten mensajes MMC. El VS-880 es el aparato maestro de los demás aparatos MIDI externos.

SLAVE: Se reciben mensajes MMC. El VS-880 es el aparato "esclavo" del equipo MIDI externo.

### MetronmCh (Canal del metrónomo)

Especifique el canal MIDI (1-16) utilizado para transmitir los mensajes de Nota del metrónomo.

\* Si utiliza mensajes MIDI para controlar los parámetros del mezclador, se utilizan los canales MIDI 1-15. En este caso, asigne el metrónomo al canal 16.

### Acc.Note (Nota acentuada)

Especifique el número de nota (C<sub>0</sub>-G<sub>9</sub>) del primer tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

### Acc.Velo (Velocidad del acento)

Especifique la fuerza (1-127) del primer tiempo del compás del metrónomo.

### Nrm.Note (Nota normal)

Especifique el número de nota (C<sub>0</sub>-G<sub>9</sub>) utilizado en los tiempos débiles del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

### Nrm.Velo (Velocidad normal)

Especifique la fuerza (1-127) utilizada en los tiempos débiles del compás del metrónomo.

### CtrLocal (Interruptor del control local del mezclador)

Especifique si los movimientos de los controles PAN y los faders de los canales realmente afectarán al panorama y al nivel de volumen o no.

### CtrType (Tipo de control del mezclador)

Seleccione el tipo de mensaje MIDI que se utilizará al transmitir los ajustes del mezclador a un aparato MIDI externo o que se utilizarán al controlar el mezclador mediante mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo. Normalmente, debe seleccionar mensajes de Cambio de Control.

Off: No se transmiten ni se reciben mensajes MIDI relacionados con el funcionamiento del mezclador.

C.C.: Mensajes de Cambio de Control.

Excl: Mensajes Exclusivos

Al utilizar mensajes de cambio de control para controlar los parámetros del mezclador, los canales del mezclador coincidirán con los canales MIDI de la siguiente forma.

Los canales donde haya ajustado la función Channel Link en On utilizan mensajes de cambio de control de los canales MIDI correspondientes a los canales impares del mezclador. Se ignoran los mensajes de cambio de control recibidos mediante los canales MIDI correspondientes a los canales pares de mezclador.

Modo INPUT→TRACK

<u>Canal MIDI</u>	<u>Canal del Mezclador</u>
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
15	master

Modo INPUT MIX / Modo TRACK MIX

<u>Canal MIDI</u>	<u>Canal del Mezclador</u>
1	canal de pista 1
2	canal de pista 2
3	canal de pista 3
4	canal de pista 4
5	canal de pista 5
6	canal de pista 6
7	canal de pista 7
8	canal de pista 8
9	canal de entrada 1
10	canal de entrada 2
11	canal de entrada 3
12	canal de entrada 4
13	canal de entrada 5
14	canal de entrada 6
15	master

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de canal de la siguiente manera.

<u>Número Controlador</u>	<u>Parámetros del Mezclador</u>
16	Ganancia EQ L
17	Frecuencia EQ L
18	Ganancia EQ M
19	Frecuencia EQ M
20	Q EQ M
21	Ganancia EQ H
22	Frecuencia EQ H
7	Nivel de Envío MIX
10	Panorama/Balance del Envío MIX
23	Nivel de Envío AUX
24	Panorama/Balance del Envío AUX

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de la sección master de la siguiente manera.

<u>Número del Controlador</u>	<u>Parámetros del Mezclador</u>
7	Nivel de Volumen General
10	Balance General
23	Nivel del AUX
24	Balance del AUX

## ■ Ajustes de la unidad de disco

### IDE DRV (Unidad de disco IDE)

Si instala un disco duro interno, debe ajustar este parámetro en "On" para que el VS-80 reconozca dicho disco duro. La próxima vez que encienda la unidad, el VS-880 reconocerá el disco duro interno.

Si ajusta este parámetro en "On" sin haber instalado un disco duro interno, al encender la unidad, tardará unos 30 segundos adicionales hasta que el VS-880 empiece a funcionar. Esto sucede porque el VS-880 tarda dicho intervalo de tiempo adicional para determinar si ha instalado o no un disco duro interno. Si no ha instalado un disco duro interno, debe ajustar este parámetro en "Off".

### SCSI Self (Número de Identificación SCSI propio)

Este parámetro ajusta el número de Identificación SCSI (0-7) del propio VS-880. Ajústelo de forma que no haya ningún conflicto con los números de Identificación SCSI de las unidades de disco externos. Normalmente, debe dejarlo ajustado a 7. Si modifica el ajuste, la próxima vez que encienda la unidad, entrará en efecto.

## ■ Ajustes de la Sincronización

Ajuste estos parámetros si desea sincronizar el VS-880 con aparatos MIDI externos.

### Source (Fuente de la Sincronización)

Determina la manera como el VS-880 se sincroniza con otros aparatos.

INT: El VS-880 será controlado por su propio reloj interno. Seleccione este ajuste si no desea sincronizar el VS-880 con otro aparato o si desea que las señales de sincronización procedentes del VS-880 controlen los aparatos externos.

EXT: El VS-880 será controlado por las señales de sincronización (MTC) procedentes de un aparato MIDI externo. En este caso, el VS-880 no funcionará si no recibe señales MTC. Seleccione este ajuste si desea utilizar señales MTC procedentes de un aparato MIDI externo para controlar el VS-880.

### Gen (Generador de la Sincronía)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización transmitida por el conector MIDI OUT. Si utiliza una señal de sincronización procedente del VS-880 para sincronizarlo con aparatos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseada.

OFF: No se transmiten señales de sincronización.

MTC: Se transmite MIDI Time Code.

MIDI Clk: Se transmite MIDI Clock.

SyncTr: Se transmiten los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

### ErrLevel (Nivel de error)

Si utiliza el MTC procedente de un aparato MIDI externo para sincronizar el VS-880, este parámetro ajusta el intervalo (0-10) en que se comprueba el estado de la recepción del MTC. Si no se transmite continuamente el MTC, el VS-880 lo comprobará y si existe algún problema, parará la operación de la sincronización. Si esto ocurriera, aumente el intervalo de comprobación para que la operación de la sincronización continúe aunque se presencien pequeños problemas en la recepción del MTC.

### MTC Type (Tipo de MTC)

Este parámetro ajusta el tipo de MTC utilizado. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utiliza y seleccione el tipo de MTC apropiado.

30: Formato de 30 frames por segundo "non-drop".

Los aparatos de audio como, por ejemplo, las grabadoras de cinta analógica lo utilizan y también los aparatos de vídeo blanco y negro formato NTSC (utilizados en EEUU y Japón, etc.)

29N: Formato de 29.97 frames por segundo "non-drop". Los aparatos de vídeo NTSC en color (utilizados en EEUU y Japón, etc.) lo utilizan.

29D: Formato de 29.97 frames por segundo "drop". Los aparatos de vídeo broadcast en color formato NTSC (utilizados en E.E.U.U y Japón, etc.) lo utilizan.

25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Los aparatos de formato SECAM / PAL (utilizados en Europa, etc.) y los aparatos de audio y cine lo utilizan.

24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Este formato se utiliza en cine en E.E.U.U.

---

< Los formatos Non-drop y Drop >

Los VCRs de formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop, los frames son continuos. En el formato drop, se saltan dos frames al principio de cada minuto excepto en los intervalos que ocurren cada diez minutos.

En la mayoría de las producciones de vídeo y música, es más fácil trabajar con el formato non-drop. No obstante, en los estudios donde graban material destinado a la emisión, que requiere que el código de tiempo coincida con el reloj real, a menudo se utiliza el formato drop.

---

### Tempo

Ajusta el tempo (25.0-250.0) utilizado por el mapa de tempo. Este ajuste afecta al compás y tiempo del compás mostrados en la pantalla, al sonido del metrónomo y a la señales MIDI Clock enviadas por el VS-880.

### Measure

Ajusta el primer compás (1-999) del mapa de tempo.

### Beat

Ajusta el tipo de compás (1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8) utilizado por el mapa de tempo. Este ajuste afecta a los tiempos del compás mostrados en la pantalla, al sonido del metrónomo y a la señales MIDI Clock enviadas por el VS-880.

### Sync Tr.Rec? (Grabación de la pista de sincronía)

Graba datos MIDI Clock procedentes de aparatos MIDI externos en la pista de sincronía (pág. 80).

## ■ Ajustes de las Escenas

### SYS Scene Mode

Este ajuste determina los ajustes de los faders al recuperar una Escena.

All: Todos los ajustes de los faders cambian a los ajustes contenidos en la escena recuperada. En este caso, al recuperar la escena, los ajustes indicados por la posición de los faders del panel frontal no coincidirán con los ajustes actuales.

KeepF: Se aplican los ajustes del mezclador contenidos en la escena recuperada excepto los ajustes de los faders. Esto significa que, al recuperar la escena, los ajustes indicados por la posición de los faders del panel frontal coincidirá con los ajustes actuales.

## ■ Selección de la Unidad de Disco

Al seleccionar este ítem, el VS-880 leerá las unidades de disco conectadas a él. Una vez seleccionada la unidad de disco deseada, pulse [YES] para obtener el mensaje "SYS Change to", y para efectuar el cambio de unidad de disco, pulse otra vez [YES].

### Select Drv (Seleccionar la Unidad de Disco)

Seleccione la unidad de disco y la partición que desee utilizar. Por ejemplo, para seleccionar la partición 2 de la unidad de disco 1, especifique "SC1: 2".

Disco Duro Interno: IDE: 0 - IDE: 3

Unidad de Disco Externa: SC0: 0 - SC0: 3, SC1: 0 - SC1: 3, ...SC7: 0 - SC7: 3

## ■ Inicialización de la Unidad de Disco

Antes de utilizar una unidad de disco nueva o una que haya utilizado con otro aparato, para poder utilizarla con el VS-880, deberá inicializarla. Al seleccionar este ítem, efectúe los ajustes necesarios para obtener la pantalla "SNG Init \*\*\*:U OK?" ("\*\*\*" indica la unidad de disco a inicializar) y pulse [YES]. Al hacerlo la pantalla mostrará el mensaje "SNG Init \*\*\*:U SURE?". Pulse otra vez [YES] para que se efectúe la inicialización. (Para cancelar la operación, pulse [NO].) Una vez finalizada con éxito la operación, el VS-880 volverá automáticamente a la condición Play.

\* La operación de inicializar una unidad de disco de gran capacidad tardará algún tiempo en efectuarse. Esto no significa que la unidad esté funcionando mal. El gráfico de barras muestra el proceso de la inicialización. Asegúrese de no apagar la unidad hasta que termine la inicialización.

---

< La canción creada al inicializar la unidad de disco >

Al inicializar la unidad de disco, se creará una nueva canción en dicha unidad. La nueva canción dispone del nombre "InitSong 001", de la frecuencia de muestreo "44.1 kHz" y del modo de la grabación "MT2" (Multipistas 2).

Si desea que la canción disponga de una frecuencia de muestreo o modo de la grabación diferente, cree otra canción nueva y borre la canción creada por la inicialización.

---

## Init.Drive (Inicializar la unidad de disco)

Seleccione la unidad de disco a inicializar.

## PhsicalFmt (Formateo Físico)

Si desea que se efectúe la operación de "Formateo Físico", ajuste este parámetro en "On". Esta operación comprueba una unidad de disco vacío o una unidad utilizada con otro aparato para ver si contiene bloques defectuosos y, a continuación, señalar dichos bloques para que no se utilicen. También optimiza la colocación de los bloques.

Si utiliza un disco duro utilizado anteriormente con otro aparato o si utiliza una nueva unidad de disco magnética-óptica, ajuste este parámetro en "On". La mayoría de las unidades de disco nuevas han sido formateadas físicamente en la fábrica. En este caso, ajuste este parámetro en "Off". Si ajusta este parámetro en "On", la inicialización requiere más tiempo para finalizarse.

## Partition

Ajusta el tamaño de las particiones (500, 1000 M bytes). Si no necesita especialmente que las particiones sean más pequeñas, seleccione 1000 M bytes.

Puede crear hasta 4 particiones. Esto significa que, si utiliza particiones de 1000 M bytes, una unidad de disco puede manejar hasta 4000 M bytes. Si utiliza una unidad de disco que dispone de una capacidad mayor que 4000 M bytes, el VS-880 la identifica como si fuera una unidad de disco de 4000 M bytes y no será posible utilizar la capacidad restante.

## Capítulo 5: Utilizar aparatos externos

Este capítulo explica la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI y las operaciones que puede efectuar utilizando mensajes MIDI.

- Utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo
- El funcionamiento sincronizado con un secuenciador MIDI
- Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix)

### Acerca del MIDI

Esta sección explica los conceptos básicos del MIDI y la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI.

#### ¿Qué es MIDI?

MIDI significa "Interfase Digital para Instrumentos Musicales" y es un estándar mundial que permite a los instrumentos electrónicos y los ordenadores compartir información acerca de ejecuciones y cambios de sonido. Cualquier aparato compatible con MIDI puede transmitir datos musicales (apropiados para el tipo de aparato) a cualquier otro aparato compatible con MIDI sea cual sea su fabricante o tipo.

#### Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (los datos que el MIDI maneja) se transmiten y se reciben utilizando los tres siguientes tipos de conector. En el VS-880, el MIDI OUT y el MIDI THRU están en un mismo conector. Puede ajustar dicho conector de manera funcione como el tipo de conector deseado.

**MIDI IN:** Recibe los mensajes MIDI procedentes de aparatos MIDI externos.

**MIDI OUT:** Transmite mensajes MIDI procedentes del VS-880.

**MIDI THRU:** Transmite una copia exacta de los mensajes MIDI datos recibidos por el MIDI IN.

#### Canales MIDI

En la comunicación vía MIDI, un único cable puede transmitir información a varios aparatos MIDI independientemente. Esto es posible debido a un concepto denominado Canal MIDI. Los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Aunque la antena recibe a la vez todas las señales emitidas por las emisoras, si cambia de canal en el televisor, puede seleccionar un programa emitido por una emisora en concreto. Esto es debido a que se recibirá la información enviada mediante un canal en concreto sólo cuando los canales de transmisión y de recepción sean idénticos.

De la misma manera, un aparato MIDI cuyo canal de recepción esté ajustado a "1" recibe sólo los datos transmitidos por otro aparato MIDI cuyo canal de transmisión también esté ajustado a "1".

#### Mensajes MIDI

El VS-880 utiliza los siguientes tipos de mensajes MIDI.

##### Mensajes de Nota

Estos mensajes se utilizan para hacer sonar notas. En un teclado, estos mensajes transmiten información sobre qué tecla ha sido pulsada (número de la nota) y la fuerza utilizada al pulsarla (velocidad). En el VS-880, se utilizan estos mensajes para hacer que una fuente de sonido MIDI haga sonar el metrónomo.

##### Mensajes de Cambio de Control

En general, estos mensajes se utilizan para transmitir información sobre vibrato, hold, nivel de volumen, etc., que hace que la ejecución sea más expresiva. Los números de controlador (0-127) definen las diversas funciones. Se asigna un número de controlador a cada función. Las funciones disponibles dependen del aparato utilizado.

En el VS-880, estos mensajes se utilizan de forma completamente diferente a como se utilizan con la mayoría de los instrumentos. Se utilizan para controlar los parámetros del mezclador.

##### Mensajes Exclusivos

Al contrario que con los mensajes de nota y de cambio de control, los mensajes exclusivos se utilizan para transmitir ajustes propios de un aparato específico. En el VS-880, puede utilizar mensajes exclusivos para controlar los parámetros del mezclador (de la misma manera que con los mensajes de cambio de control). Normalmente, es más fácil manejar mensajes de cambio de control y, por lo tanto, debe utilizarlos en vez de los mensajes exclusivos. El Número de Identificación de Aparato y no el canal MIDI identifican los mensajes exclusivos destinados a unidades externas. Si transmite o recibe mensajes exclusivos, debe ajustar el Número de Identificación de Aparato de ambas unidades para que coincidan.

##### Tabla del MIDI implementado

El MIDI hace posible que una gran variedad de instrumentos puedan comunicarse entre sí. No obstante, esto no significa necesariamente que puedan entender todos los diversos tipos de datos que reciban. Para que la comunicación entre dos aparatos MIDI interconectados sea exitosa, los tipos de datos recibidos y enviados deben ser tipos que ambos tengan en común.

El manual del usuario de todos los aparatos MIDI incluye una Tabla del MIDI Implementado. Para ver qué tipos de mensajes MIDI puede recibir un aparato, refiérase a ella. Al comparar las tablas del MIDI implementado de dos aparatos, podrá ver qué tipos de mensajes pueden utilizar para comunicarse entre sí.

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

---

Puede utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo con el sonido que desee. Para conocer los ajustes del tempo y del tipo de compás del metrónomo, vea "Utilizar el Metrónomo" (pág 34).

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con la fuente de sonido MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que el metrónomo suene mediante MIDI. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS System PRM?" y ajuste los siguientes parámetros.

**MetroOut:** Ajústelo en "MIDI". Si no lo hace, no podrá seleccionar los parámetros del siguiente paso.

**MetroMode:** Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione "RecOnly". Si desea que suene durante la grabación y la reproducción, seleccione "Rec&Play".

4. Efectúe los ajustes de los mensajes MIDI de forma que produzcan el sonido del metrónomo. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?" y ajuste los siguientes parámetros.

**MetronmCh:** Seleccione el canal MIDI utilizado para transmitir los mensajes de nota del metrónomo. Ajuste este parámetro de forma que coincida con el canal de recepción MIDI de la fuente de sonido MIDI.

**Acc.Note:** Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) del primer tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

**Acc.Velo:** Especifique la velocidad (1-127) del primer tiempo del compás del metrónomo.

**Nrm.Note:** Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) utilizado en los tiempos débiles del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

**Nrm.Velo:** Especifique la velocidad (1-127) utilizada en los tiempos débiles del compás del metrónomo.

5. Con esto completamos los ajustes del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI

---

Puede utilizar el VS-880 en sincronización con un secuenciador MIDI. Puede lograr la sincronización de las siguientes tres maneras. Utilice el método apropiado a cada situación. No obstante, si utiliza MIDI Clock, sólo será posible sincronizar el secuenciador MIDI desde el VS-880 (siendo el VS-880 el "maestro") y no la inversa.

- Utilizar MTC (MIDI Time Code)
- Utilizar el mapa de tempo
- Utilizar la pista de sincronía

\* Para obtener más detalles acerca del funcionamiento del secuenciador MIDI, vea el manual del usuario del secuenciador.

### ■ Utilizar el MTC

Esta sección explica cómo sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI que sostenga MTC (MIDI Time Code). Al utilizar el MTC, podrá especificar si el secuenciador MIDI será el "esclavo" del VS-880 o si el VS-880 será el "esclavo" del secuenciador MIDI.

---

< Tipos de MTC >

El VS-880 permite seleccionar los siguientes tipos de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utilice y en el VS-880 seleccione el tipo de MTC apropiado.

**30:** Formato "non-drop" de 30 frames por segundo. Los aparatos de audio como, por ejemplo, las grabadoras de cinta analógica lo utilizan y también los aparatos de vídeo NTSC formato blanco y negro (utilizados en E.E.UU. y Japón, etc.)

**29N:** Formato "non-drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC en color (utilizados en EEUU y Japón, etc.) lo utilizan.

**29D:** Formato "drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC formato broadcast en color (utilizados en EEUU y Japón, etc.) lo utilizan.

**25:** Frecuencia de 25 frames por segundo. Los aparatos de formato SECAM/PAL (utilizados en Europa, etc.) y los aparatos de audio y filmación lo utilizan.

**24:** Frecuencia de 24 frames por segundo. Este formato se utiliza en filmaciones en E.E.U.U.

< Los formatos Non-drop y Drop >

Los VCRs de formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop, los frames son continuos. En el formato drop, se saltan dos frames al principio de cada minuto excepto en los intervalos que ocurren cada diez minutos.

En la mayoría de las producciones de vídeo y música, es más fácil trabajar con el formato non-drop. No obstante, en los estudios donde graban material destinado a la emisión que requiere que el código de tiempo coincida con el reloj real, a menudo se utiliza el formato drop.

---

### Sincronizar el secuenciador MIDI al VS-880

Si desea sincronizar el secuenciador MIDI al VS-80, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilice MTC para la sincronización.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?" y ajuste los siguientes parámetros.

Gen.: Ajústelo en "MTC".

MTC Type: Seleccione el tipo de MTC deseado.

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con el MTC que se le envíe y prepárelo para que inicie la reproducción de datos de canción MIDI. Al iniciar la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción de forma sincronizada.

### Sincronizar el VS-880 al secuenciador MIDI

Si desea sincronizar el VS-880 al secuenciador MIDI, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Efectúe los ajustes necesarios para que el VS-880 se sincronice con el MTC que se le envíe.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SYSTEM]. El campo SYNC MODE de la pantalla deja de mostrar "INT" y muestra "EXT". El VS-880 se sincroniza con los mensajes MTC procedentes del aparato externo.

3. Seleccione el tipo de MTC que desee.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione SYS Syn: MTC Type=" y seleccione el tipo de MTC deseado.

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que envíe MTC. En el VS-880, pulse [PLAY] para preparar la reproducción. Al iniciar la reproducción en el secuenciador MIDI, el Vs-880 iniciará la reproducción de forma sincronizada.

## ■ Utilizar el mapa de tiempo

Puede sincronizar un secuenciador MIDI que no sostenga MTC o MMC con el VS-880 utilizando el MIDI Clock. Existen dos métodos de sincronizar aparatos utilizando MIDI Clock: utilizar el mapa de tiempo o utilizar la pista de sincronía. En esta sección, explicamos el método de utilizar el mapa de tiempo.

---

*< Aviso para el uso del mapa de tiempo para la sincronización >*  
*Si utiliza el mapa de tiempo, debe utilizar una canción que haya sido grabada utilizando el metrónomo. El mapa de tiempo determina el tempo y el tipo de compás y, por lo tanto, si ha grabado de forma acompasada con el metrónomo, la ejecución grabada coincidirá con el mapa de tiempo. No obstante, si creó el mapa de tiempo después de grabar la canción, la canción y el mapa de tiempo no coincidirán y, por lo tanto, no logrará la sincronización correcta.*

*Para obtener más detalles acerca de cómo utilizar el metrónomo, vea "Utilizar el metrónomo" (pág. 34).*

---

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=" y ajústelo en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilice el MIDI Clock para la sincronización.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione "SYS Syn:Gen.=" y ajuste este parámetro en "MIDIclk".

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con los mensajes de MIDI Clock que se le envíen y prepárelo para que inicie la reproducción de datos de canción MIDI. Al iniciar la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción de forma sincronizada.

## •SÍMBOLO 110 \f "Wingdings" \s 15 \h• Utilizar la pista de sincronía

En esta sección, explicamos el método de utilizar la pista de sincronía.

Además de las pistas utilizadas para grabar señales de audio, el VS-880 dispone de una pista de sincronía separada para grabar señales de MIDI Clock. Esto significa que, al contrario que con una grabadora multipistas convencional, no es necesario reservar una de las pistas de audio para grabar la señal de sincronización.

Para utilizar la pista de sincronía, primero debe grabar en la pista de sincronía el MIDI Clock de los datos de canción MIDI a los que desea sincronizarse. A continuación, transmita los datos MIDI Clock grabados en el secuenciador MIDI para sincronizar los datos de canción MIDI. Si el método de utilizar el mapa de tiempo explicado en la sección anterior sincroniza la ejecución performance con la canción del VS-880, este método de utilizar la pista de sincronía, sincroniza la ejecución con los datos de canción MIDI. Por lo tanto, este método resulta cómodo si ha creado los datos de canción MIDI antes de crear la canción contenida en el VS-880.

En particular, al sincronizar con datos de canción MIDI en los que el tempo se acelera o decae gradualmente, utilizar el mapa de tiempo permitirá un seguimiento más preciso de los cambios del tempo comparado con el mapa de tiempo en que el tempo fue ajustado individualmente en cada compás.

---

*< Aviso acerca de la sincronización >*

*Los datos de MIDI Clock grabados en la pista de sincronía se transmitirán una vez iniciada la reproducción o la grabación. Esto significa que, si la música empieza a sonar justo al principio de la reproducción, el secuenciador MIDI tendrá que iniciar la reproducción de los datos de canción MIDI en el mismo instante en que reciba la primera transmisión de datos de MIDI Clock. En algunos casos, esto puede dar lugar a que inicialmente la sincronización sea inestable.*

*Si esto ocurre, introduzca varios compases de espacio en blanco al principio de la canción del VS-880 y en la canción del secuenciador MIDI.*

---

## Grabar datos MIDI Clock en la pista de sincronía

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo?", y seleccione "SYS SYN: Sync Tr.Rec?". Pulse [YES]. La pantalla muestra "Wait for Start" y la pista de sincronía está preparada para grabar los datos MIDI Clock.

3. Al iniciar la reproducción de los datos de canción MIDI, los datos MIDI Clockse grabarán en la pista de sincronía.

\* Mientras se graban los datos MIDI Clock en la pista de sincronía, puede escuchar las fuentes la entrada pero, no puede grabar ni reproducir las pistas de audio.

4. Una vez terminada la reproducción de los datos de canción MIDI, el VS-880 dejará automáticamente de grabar los datos de MIDI Clock y volverá a la condición Play.

### Sincronizar un secuenciador MIDI al VS-880

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilicen los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía para la sincronización.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione "SYS Syn:Gen.=" y ajústelo en "SyncTr".

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con los mensajes de MIDI Clock que se le envíen y prepárelo para para que inicie la reproducción de datos de canción MIDI. Al iniciar la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción de forma sincronizada.

## Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix)

El VS-880 es capaz de transmitir los ajustes del mezclador y las operaciones en forma de mensajes MIDI. Si graba los ajustes del mezclador y las operaciones en forma de datos de canción MIDI en un secuenciador MIDI, más adelante podrá reproducir dicha canción para controlar automáticamente el mezclador del VS-880 desde el secuenciador MIDI. Este tipo de control se denomina "Compu-mix".

Puede controlar el mezclador utilizando mensajes de Cambio de Control o mensajes de Exclusivos del Sistema. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea las páginas apropiadas.

< Al utilizar mensajes exclusivos >

Al efectuar la operación compu-mix, normalmente deberá utilizar mensajes de cambio de control. No obstante, si el uso de mensajes de cambio de control afecta a los demás aparatos MIDI en uso, puede utilizar mensajes exclusivos del sistema.

### Correspondencia entre los canales MIDI y los números de controlador

Los canales MIDI corresponden a los números de controlador de la siguiente manera. Los canales en los cuales ajustó el Channel Link en "On" utilizan los mensajes de cambio de control de los canales MIDI correspondientes a los canales impares del mezclador. Se ignoran los mensajes de cambio de control recibidos por los canales MIDI correspondientes a los canales pares del mezclador.

Modo INPUT→TRACK

<u>Canal MIDI</u>	<u>Canal del Mezclador</u>
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
15	master

Modo INPUT MIX / Modo TRACK MIX

<u>Canal MIDI</u>	<u>Canal del Mezclador</u>
1	canal de pista 1
2	canal de pista 2
3	canal de pista 3
4	canal de pista 4
5	canal de pista 5
6	canal de pista 6
7	canal de pista 7
8	canal de pista 8
9	canal de entrada 1
10	canal de entrada 2
11	canal de entrada 3
12	canal de entrada 4
13	canal de entrada 5
14	canal de entrada 6
15	master

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de canal de la siguiente manera.

<u>Números Controlador</u>	<u>Parámetros del Mezclador</u>
16	Ganancia EQ L
17	Frecuencia EQ L
18	Ganancia EQ M
19	Frecuencia EQ M
20	Q EQ M
21	Ganancia EQ H
22	Frecuencia EQ H
7	Nivel de Envío MIX
10	Panorama/Balance del Envío MIX
23	Nivel de Envío AUX
24	Panorama/Balance del Envío AUX

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de la sección master de la siguiente manera.

<u>Números del Controlador</u>	<u>Parámetros del Mezclador</u>
7	Nivel de Volumen General
10	Balance General
23	Nivel del AUX
24	Balance del AUX

## Preparaciones

1. Utilice dos cables MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", pulse [YES] y efectúe los siguientes ajustes en los parámetros apropiados.

MIDIThru: Out  
CtrLocal: On  
CtrType: C.C.

3. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

4. En ambos aparatos, efectúe los ajustes necesarios para que el secuenciador MIDI se sincronice con el VS-880. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN no se vuelvan a transmitir mediante el conector MIDI OUT.

"Sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI" (pág. 78).

---

< Aviso acerca de la sincronización >

Para que se reproduzca correctamente el compu-mix, grabe los ajustes iniciales del mezclador al principio de los datos de canción MIDI. No obstante, si la música empieza a sonar justo al principio de la reproducción, el VS-880 tendrá que modificar los ajustes del mezclador en el mismo instante en que la reproducción se inicie. En algunos casos, esto puede dar lugar a que inicialmente la operación sea más lenta.

Si esto ocurre, introduzca varios compases de espacio en blanco al principio de la canción contenida del VS-880 y en la canción del secuenciador MIDI.

---

## Grabar las operaciones del mezclador

1. Efectúe los ajustes iniciales del mezclador para preparar la reproducción de la canción.
2. Ajuste el secuenciador MIDI para que esté en modo de grabación e inicie la reproducción en el VS-880.
3. Una vez iniciada la reproducción, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SCENE] para grabar los ajustes iniciales del mezclador. A continuación, mientras escucha la canción, ajuste los faders, etc. tal como desee.
4. Una vez terminada la reproducción, pare el VS-880. Los ajustes del mezclador ya han sido grabados. Guarde los datos de canción MIDI en un diskette, etc.

---

< Grabar previamente los ajustes iniciales del mezclador >  
Si desea grabar solo los ajuste iniciales del mezclador antes de reproducir la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe los ajustes iniciales para la reproducción de la canción y guarde dichos ajustes en forma de escena. En este caso, efectúe los ajustes de forma que, al recuperar la escena, los ajustes de los faders también se modifiquen.

Vea "Guardar los ajustes del mezclador (Escena)" (pág. 38).

2. Inicie la grabación en el secuenciador MIDI y recupere la escena guardada en el VS-880. Al recuperar la escena, los ajustes que contiene se transmitirán al secuenciador MIDI, donde se grabarán. Recupere la escena estando parada la canción. No puede recuperar una escena mientras la canción se reproduce. Una vez guardada la escena, no modifique los ajustes del mezclador hasta que empiece a grabar las operaciones del mezclador. Si modifica los ajustes del mezclador antes de iniciar la grabación, el compu-mix no puede reproducir correctamente las operaciones del mezclador.

---

## Efectuar un compu-mix

1. Prepare los datos de canción MIDI y la canción del VS-880 para la reproducción.
2. Al iniciar la reproducción en el VS-880, mientras la canción se reproduce, los datos de canción MIDI controlarán el mezclador.
3. Una vez terminada la reproducción, pare el VS-880.



# Apéndices

---

## VS-880 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

Solucionar Pequeños Problemas ....	86
Mensajes de Error ....	88
Operaciones Especiales de Tecla ....	90
Lista de Parámetros ....	91
Tabla del MIDI Implementado ....	94
Diagrama de Bloques ....	95
Especificaciones ....	96
Índice ....	97

## Solucionar Pequeños Problemas

Si el VS-880 no funciona de la manera esperada o si sospecha que existe algún problema con su funcionamiento, compruebe los siguientes puntos. Si con esto no soluciona el problema, contacte con el personal de servicio postventa de su distribuidor o con el de Roland.

### ■ Problemas con el sonido

#### No hay sonido

- El VS-880 y los aparatos conectados a él no están encendidos.
- Los cables de audio no están conectados correctamente.
- El nivel de volumen del mezclador o del amplificador conectado a la unidad es demasiado bajo.
- El fader master del VS-880 está bajado del todo.
- Los jacks de salida conectados a otros aparatos son diferentes a los seleccionados en la sección master del mezclador (p. 58).

#### Un canal específico no suena

- El nivel de volumen de dicho canal está bajado.
- Al cambiar de modo del mezclador, etc., el nivel de volumen actual puede ser diferente al indicado por la posición de los faders. En este caso, ajuste los faders de forma que coincidan con los ajustes actuales.
- El estado de la pista está ajustado en MUTE (el indicador STATUS está apagado).
- La función Solo está en uso (p. 37).

No podrá escuchar los canales enmudecidos antes de activar la función Solo, aunque pulse [STATUS].

#### No se puede grabar

- El estado de la pista destino de la grabación no está ajustado en REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
- La unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre.
- Si el modo del mezclador especificado es INPUT→TRACK, la fuente de entrada especificada no ha sido seleccionada como destino de la grabación. (p. 54).
- En los modos INPUT MIX y TRACK MIX, el buss REC no ha sido seleccionado para la fuente de entrada a grabar (p. 57).

#### No se puede grabar digitalmente

- El reloj general no está ajustado en "DIGITAL" (p. 71).
- La frecuencia de muestreo de la canción destino de la grabación es diferente que la del aparato de audio digital. Ajuste la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital para que coincida con la de la canción. Si no es posible modificar la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital, debe crear una nueva canción que disponga de la misma frecuencia de muestreo que la del aparato de audio digital.
- La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado). Pulse el botón [VARI PITCH] para que se apague el indicador.

#### Aparece ruido y distorsión en el sonido grabado

- Los ajustes de sensibilidad de entrada son inapropiados. Si los ajustes de la sensibilidad de entrada son demasiado altos, el sonido grabado se distorsionará. Si son demasiado bajos, puede haber mucho ruido de fondo en la grabación. Ajuste el control INPUT SENS de forma que los indicadores de nivel indiquen el máximo nivel posible sin que el indicador PEAK se ilumine.
- Está utilizando el ecualizador en los modos INPUT MIX o TRACK MIX. Algunos ajustes del ecualizador pueden hacer que el sonido distorsione aunque el indicador PEAK no se ilumine. Reajuste el ecualizador.
- Si el ruido o la distorsión ocurre como resultado de efectuar "ping-pongs", significa que los niveles de salida de las pistas eran demasiado altos.

#### La afinación de la reproducción es incorrecta

La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado). Pulse el botón [VARI PITCH] para que se apague el indicador.

### ■ Problemas con la Unidad de Disco

#### No se detecta el disco duro interno

El interruptor IDE está ajustado en Off (p. 74).

#### No se detecta la unidad de disco externa

- La unidad de disco no está conectada correctamente (p.48).
- Existe un conflicto entre los números de Identificación de dos o más unidades de disco.
- La unidad de disco no ha sido inicializada en el VS-880 (p. 49).
- Si utiliza una unidad de disco removible, después de introducir el disco, vuelva a seleccionar la unidad de disco (p. 49).

### **La unidad de disco no funciona correctamente**

No ha sido conectado correctamente un terminador a la unidad de disco (p. 48).

### **■ Problemas con la sincronización (no sincroniza)**

#### **Al sincronizar un secuenciador MIDI al VS-880**

- No ha conectado correctamente el cable MIDI.
- El cable MIDI está estropeado.
- El interruptor MIDI Thru no está ajustado en "Out" (p.73).
- El generador de la sincronización no está ajustado al método de sincronización adecuado (MTC, MIDI Clock, Pista de sincronía) (p. 74).
- La fuente de la sincronización no está ajustada en "INT" (p. 74).
- Si utiliza MTC, los dos aparatos que utiliza no están ajustados al mismo tipo de MTC (p. 75).
- Si utiliza la pista de sincronía, no ha grabado los datos MIDI Clock en la pista de sincronía.
- Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.
- El secuenciador MIDI no está preparado para la reproducción.

#### **Al sincronizar el VS-880 a un secuenciador MIDI**

- No ha conectado correctamente el cable MIDI.
- El cable MIDI está estropeado.
- No puede sincronizar el VS-880 utilizando un método que no sea el de MTC (p. 74).
- La fuente de la sincronización no está ajustada en "EXT" (p. 74).
- Los dos aparatos que utiliza no están ajustados al mismo tipo de MTC (p. 75).
- Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.
- El VS-880 no está preparado para la reproducción.
- Si la sincronización se interrumpe, es posible que la recepción del MTC sea pobre o que el cable MIDI esté estropeado. Si la recepción del MTC es levemente deficiente, puede ajustar el Nivel de Error (p. 75) para solucionar el problema.

### **■ Otros problemas**

#### **Se ha encendido el VS-880, y se ha descubierto que los datos previos no fueron guardados correctamente**

Es probable que se haya apagado el VS-880 sin efectuar un "shut-down". Los datos perdidos no se pueden recuperar.

#### **Los datos contenidos en la unidad de disco han sido dañados**

Las siguientes situaciones pueden dar lugar a que se dañen los datos contenidos en la unidad de disco. Vuelva a inicializar la unidad de disco (y efectúe la operación del formateo físico) (p. 49).

- Se ha apagado el VS-880 sin efectuar un "shut-down".
- Se ha apagado el VS-880 estando funcionando la unidad de disco.
- La unidad de disco recibió un golpe fuerte.
- Se ha conectado/desconectado la unidad de disco o el cable SCSI estando la unidad encendida.

## Mensajes de Error

Si ocurre un error en una operación o si no se ha podido efectuar con éxito una operación, la pantalla muestra un mensaje de error. Lea el mensaje de error mostrado y realice la acción apropiada.

### **Aborted Command Illegal Request**

Situación: El VS-880 no puede utilizar esta unidad de disco.

### **Already Selected**

Situación: Ha vuelto a seleccionar la unidad de disco ya seleccionada.

Acción: Si desea seleccionar otra unidad de disco, vuelva a seleccionarla.

### **Arbitration Fail Busy Status Check Condition Status Error Wait For BUS Free**

Situación: No se ha logrado la comunicación normal con la unidad de disco.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

### **Can't Communicate Drive Time Out Message Error Phase Mismatch Undefined Sense Unit Attention ? Unknown Error**

Situación: Existe un problema con las conexiones de la unidad de disco.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

### **Digital In Unlock**

Situación 1: No llega ninguna señal digital al conector DIGITAL IN.

Acción 1: Compruebe si el aparato digital está encendido y si está conectado correctamente.

Situación 2: La frecuencia de muestreo de la canción no coincide con la del aparato digital conectado al conector DIGITAL IN.

Acción 2: Ajústelos para que coincidan.

### **Disk Memory Full**

Situación 1: El disco no dispone de suficiente espacio libre.

Acción 1: Borre los datos innecesarios o seleccione otra unidad de disco.

Situación 2: Ha sobrepasado el número máximo de canciones (200) que se pueden grabar en una unidad de disco.

Acción 2: Suprima las canciones innecesarias o seleccione otra unidad de disco.

### **Disk Write Error**

Situación: Al escribir datos en la unidad de disco, ocurrió un error.

Acción: Los datos de canción no han sido guardados correctamente en el disco. Haga un backup de los datos de canción en una grabadora DAT, inicialice la unidad de disco y recupere el backup que acaba de grabar en el DAT en la unidad de disco.

### **Drive Too Slow**

Situación 1: Si, nada más empezar a utilizar una unidad de disco con el VS-880, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco es demasiado lenta.

Acción 1: Al utilizar este disco, cree una nueva canción que disponga de una frecuencia de muestreo o un modo de grabación más bajo, y grave utilizando esta canción.

Situación 2: Si después de utilizar la unidad de disco con el VS-880 durante cierto tiempo la pantalla muestra este mensaje, significa que los datos contenidos en la unidad de disco han quedado fragmentados. Esto causa retrasos en la lectura y la escritura de datos.

Acción 2: Utilice la operación ping-pong para volver a grabar los datos en otra pista o utilice la operación optimizar. Si una vez efectuadas estas acciones, la pantalla muestra el mismo mensaje, copie los datos de canción en otra unidad de disco e inicialice la unidad de disco que produjo el problema.

### **Hardware Error**

Situación: Existe un problema con la unidad de disco.

Acción: Contacte con el fabricante de la unidad de disco o con el establecimiento donde la adquirió.

### **Medium Error**

Situación: Existe un problema con el disco de la unidad de disco.

Acción: El VS-880 no puede utilizar este disco.

### **No Effect Board**

Situación: No ha instalado la placa de expansión VS8F-1 (suministrada por separado).

Acción: Puede efectuar esta operación solo si instala una placa de expansión VS8F-1.

### **Not Formated**

Situación 1: El VS-880 no ha inicializado la unidad de disco.

Acción 1: Inicialícela.

Situación 2: Si el VS-880 ha inicializado la unidad de disco y la pantalla muestra este mensaje, significa que existe un problema con las conexiones de la unidad de disco.

Acción 2: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

**Not Ready**

Situación: La unidad de disco no está preparada para la efectuar la operación.

Acción: Espere unos instantes.

**No Drive Ready**

Situación: No ha conectado ninguna unidad de disco o no ha instalado ningún disco duro interno.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

**SCSI ID Error**

Situación: Existe un conflicto entre los Números de Identificación SCSI de dos o más unidades de disco.

Acción: Efectúe los ajustes necesarios para que no existan conflictos entre los Números de Identificación SCSI (p.74).

**SPC Not Available**

Situación: Los componentes SCSI del VS-880 han funcionado incorrectamente.

Acción: Contacte con el personal de servicio postventa de Roland o con el del establecimiento donde adquirió la unidad.

**Write Protected**

Situación: La unidad de disco está protegida.

Acción: Si utiliza una unidad de disco removible, efectúe un "shut-down", extraiga el disco y ajuste la pestaña de protección a la posición de escritura permitida. Vuelva a introducir el disco y encienda otra vez el VS-880.

## Operaciones especiales de tecla

Esta es una lista de las operaciones que puede efectuar pulsando combinaciones de botones o utilizando un botón en conjunto con el dial TIME/VALUE.

### Botones MIXER MODE

[SHIFT] + [SELECT] Alternar entre el modo INPUT→TRACK y el modo INPUT MIX / TRACK MIX

### Botones CH EDIT

[SHIFT] + [Input/BUSS (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes de selección de la entrada (en el modo INPUT→TRACK)  
Ir a la página de los ajustes de selección del buss (en el modo INPUT MIX/TRACK MIX)

[SHIFT] + [V.Track (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes de las Pistas V ( en el modo INPUT→TRACK/TRACK MIX)

[SHIFT] + [EQ Low (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes de la ganancia de graves/frecuencia del ecualizador

[SHIFT] + [EQ Mid (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes de la ganancia de medios del ecualizador (en el modo INPUT→TRACK)

[SHIFT] + [EQ Hi (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes de la ganancia de agudos/frecuencia del ecualizador

[SHIFT] + [AUX Send (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes del interruptor AUX

[SHIFT] + [EFFECT-1 (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes del interruptor Effect 1

[SHIFT] + [EFFECT-2 (CH EDIT)] Ir a la página de los ajustes del interruptor Effect 2

[SHIFT] + [SOLO (EDIT)] Activar la función Solo

### Botones EDIT CONDITION

[SHIFT] + [SYSTEM] Cambiar de fuente de sincronización

### Botones de control de transporte

[SHIFT] + [STORE (ZERO)] Guardar datos de canción en la unidad de disco

[SHIFT] + [SONG TOP (REW)] Desplazarse al momento donde grabó el primer sonido de la canción

[SHIFT] + [SONG END (FF)] Desplazarse al momento donde grabó el último sonido de la canción

[SHIFT] + [SHUT/EJECT (STOP)] Shut-down

[SHIFT] + [RESTART (PLAY)] Volver a iniciar (después de efectuar la operación shut-down)

[REC] + [STATUS] Ajustar el estado de la pista a REC (el indicador parpadea en rojo)

[STOP] + [STATUS] Ajustar el estado de la pista a PLAY (el indicador parpadea en verde)

### Botones LOCATOR

[SHIFT] + LOC Registrar un localizador 5-8

[SHIFT] + [CLEAR] + LOC Borrar el ajuste de un localizador 5-8

[SHIFT] + [TAP] Ir a la página que contiene los ajustes del Mapa de tiempo

[CLEAR] + [TAP] Borrar un marcador

[SHIFT] + [CLEAR] + Borrar todos los marcadores

[TAP]→[YES]

### Otros

[SHIFT] + [VARI PITCH] Ir a la página que contiene los ajustes del Vari-pitch

[SHIFT] + [UNDO] Efectuar la operación Redo (si el indicador UNDO está iluminado)

[SHIFT] + [SCENE] Transmitir la condición del mezclador digital en forma de datos MIDI por el MIDI OUT

[SHIFT] + [SCRUB] Ir a la página de los ajustes del Scrub Length

[SHIFT] + [TO] Ir a la página de los ajustes del Preview Length

[SHIFT] + [FROM] Ir a la página de los ajustes del Preview Length

[SHIFT] + [PLAY (DISPLAY)] Cambiar de gráfico de barras

[PLAY] y el dial TIME/VALUE Ir a la página que de ajuste del Contraste de la Pantalla

[SHIFT] y el dial TIME/VALUE Modificar el valor a diez veces la velocidad normal

En la condición Play, desplazar el momento actual por unidades de 10 frames

En la condición Play, si se muestra "←" al principio de la pantalla de tiempo, desplazar el momento actual por unidades de aproximadamente 1/100 de un frame

## Lista de Parámetros

### ■ Parámetros del Mezclador (por canal)

\* Si la función Channel Link está en "ON", el parámetro Pan se convierte en el parámetro Balance.

#### Modo INPUT→TRACK

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Selección de Entrada	Input	INPUT-1↑INPUT-4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B	INPUT-1↑ 4
Interruptor Mix	MIX Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Nivel Mix	MIX Level	0 - 127	ajustes actuales de panel
Pan/Balance Mix	MIX Pan / MIX Bal	L63 - 0 - R63	ajustes actuales del panel
Pista Virtual	V.Track	1 - 8	1
Interruptor Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz ↑ 1.5 kHz	300 Hz
Ganancia de Medios	EQM	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Q de Medios	EQM Q	0.5 ↑ 16	0.5
Frecuencia de Medios	EQM F	200 Hz ↑ 8 kHz	1.4 kHz
Ganancia de Agudos	EQH	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz ↑ 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off
Nivel AUX	AUX Level	0 ↑ 127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan / AUX Bal	L63↑0↑R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off

\* Si la función Channel Link está en "ON", los valores de ajuste de la Selección de la Entrada son INPUT-12, INPUT-34, DIGITAL, MIX y AUX-AB.

#### Modo INPUT MIX

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Interruptor BUSS	BUSS Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Selección BUSS	BUSS Sel	MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	1-2, 3-4, 5-6, 7-8
Nivel BUSS	BUSS Level	0↑127	100
Pan/Balance BUSS	BUSS Pan/BUSS Bal	L63↑0↑R63	0
Interruptor Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz ↑ 1.5 kHz	300 Hz
Ganancia de Agudos	EQH	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz ↑ 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off
Nivel AUX	AUX Level	0↑127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan / AUX Bal	L63↑0↑R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off

#### Modo TRACK MIX

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Interruptor BUSS	BUSS Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Selección BUSS	BUSS Sel	MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	1-2, 3-4, 5-6, 7-8
Nivel BUSS	BUSS Level	0↑127	100
Pan/Balance BUSS	BUSS Pan/BUSS Bal	L63↑0↑R63	0
Pista Virtual	V.Track	1↑8	1
Interruptor Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz ↑ 1.5 kHz	300 Hz
Ganancia de Agudos	EQH	-12 ↑ 12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz ↑ 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off
Nivel AUX	AUX Level	0↑127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan / AUX Bal	L63↑0↑R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off

## ■ Parámetros del Mezclador (master)

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Modo de Salida Master	Master Mode	MIX, M+A, M+B, MAB, -A-, -B-, A+B	MIX
Nivel Master	MasterLevel	0↑127	ajustes actuales del panel
Balance Master	Master Bal	L63↑0↑R63	ajustes actuales del panel
Nivel AUX	AUX Level	0 127	ajustes actuales del panel
Balance AUX	AUX Bal	L63 0 R63	0

\* En los modos INPUT MIX/TRACK MIX, los valores de ajuste del Modo de Salida Master son "MIX, M+A, M+B, MAB, -A-, -B-, A+B, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8".

## ■ Parámetros del Sistema

### System

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Reloj Principal	MasterClk	INT, DIGITAL	INT
Visualización del Tiempo	TimeDispFmt	ABS, REL	ABS
Offset	Ofs	00h00m00s00 23h59m59s00	00h00m00s00
Marker Stop	Marker Stop	Off, On	Off
Record Monitor	RecordMon	AUTO, SOURCE	AUTO
Vari Pitch	VariPitch	24.06 50.43 kHz (32 kHz) 24.06 50.48 kHz (44.1 kHz) 24.06 50.43 kHz (48 kHz)	32.00 kHz 44.10 kHz 48.00 kHz
Asignación del Pedal	FottSw	Play/Stop, Record, TapMarker, Next, Previous, GPI	Play/Stop
Longitud del Fundido	FadeLength	10, 20, 30, 40, 50 ms	10 ms
Longitud del Scrub	Scrub Len	25 100 ms	45 ms
Longitud del Preview	PreviewLen	1.0 10.0 s	1.0 s
Salida del Metrónomo	MetroOut	Off, INT, MIDI	Off
Nivel del Metrónomo	MetroLevel	0 127	100
Modo del Metrónomo	MetroMd	Rec Only, Rec&Play	Rec Only
Mensaje Undo	UNDO MSG	Off, On	On
Contrast	LCD Contrast	0 15	7

\* Los límites de los ajustes de parámetro Offset cambian ligeramente según el tipo de MTC seleccionado (parámetro de la sincronización)

### MIDI

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Núm. de Identificación del Aparato	DeviceID	1 32	17
Interruptor MIDI Thru	MIDIThr	Out, Thru	Out
Interruptor Recepción SysEx	SysEx.Rx	Off, On	Off
Interruptor Transmisión SysEx	SysEx.Tx	Off, On	Off
Modo MMC	MMC	Off, MASTER, SLAVE	MASTER
Canal del Metrónomo	MetronmCh	1 16	10
Nota del Acento	Acc.Note	C_0 G_9	C#2
Velocidad del Acento	Acc.Velo	1 127	100
Nota Normal	Nrm.Note	C_0 G_9	C#2
Velocidad Normal	Nrm.Velo	1 127	60
Interrup. Local Control Mezcl.	CtrLocal	Off, On	On
Tipo de Control del Mezclador	CtrType	Off, C.C., Excl	C.C.

## Disco

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Unidad IDE	IDE Drv	Off, On	On
Núm. ID SCSI Propio	SCSI Self	0 7	7

## Sync

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Fuente de la Sincronía	Source	INT, EXT	INT
Generador de Sincronía	Gen.	Off, MTC, MIDIClk, SyncTr	Off
Nivel de Error	ErrLevel	0 10	5
Tipo de MTC	MTC Type	30, 29N, 29D, 25, 24	30
Número del Mapa de Tempo	-	1 50	1
Tempo	-	25.0 250.0	120.0
Compás	-	1 999	-
Tipo de Compás	-	1/1 8/1, 1/2 8/2, 1/4 8/4, 1/8 8/8	4/4

## Escena

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Modo de Escena	Scene Mode	All, KeepF	ALL

## Selección de la Unidad de Disco

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Selección de la Unidad	Select Drv	IDE :0 3, SC0: 0 SC7: 3	-

## Inicialización de la Unidad de disco

<u>Nombre del Parámetro</u>	<u>Pantalla</u>	<u>Valor</u>	<u>Valor Inicial</u>
Inicializar Unidad	Init.Drive	IDE: 0 3, SC0 0 SC7: 3	-
Formateo Físico	PhysicalFmt	Off, On	Off
Partición	Partition	500, 1000 MB	1000 MB

### Tabla del MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal Básico	Por defecto Cambiado	1-15 1-16	1-15 *****	
Modo	Por defecto Mensajes Alterado	modo 3 X *****	modo 3 X X	
Número de Nota:	Voces reales	0-127 *1 *****	X X	
Velocidad	Note ON Note OFF	1-127 *1 X 9n, V=0	X X	
After Touch	De tecla De canal	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		7 O 10 O 12 O 13 O 14 O 15 O 16 O 17 O 18 O 19 O 20 O 21 O 22 O 23 O 24 O 25 O 26 O 27 O 28 O	O O X X X X O O O O O O O O O O O O O	*2 Nivel de Envío/Nivel Master Panorama de Envío/Balance Master Medidor de Nivel Master -L Medidor de Nivel Master -R Medidor de Nivel AUX -L Medidor de Nivel AUX -R Ganancia EQ L Frecuencia EQ L Ganancia EQ M Frecuencia EQ M Q EQ M Ganancia EQ H Frecuencia EQ H Nivel de Envío AUX Panorama de Envío AUX Nivel de Envío EFFECT-1 Panorama de Envío EFFECT-1 Nivel de Envío EFFECT-2 Panorama de Envío EFFECT-2
Program Change	: Reales	X *****	X	
System Exclusive		O *3	O *4	*5
System Common	: Quarter Frame: : Song Pos : Song Sel : Tune	O *6 O *7 X X	O *6 X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O *7 O	O *8 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	
Notas		*1 Ajustable solo para el metrónomo MIDI. *2 Solo cuando "MID: CtrType=C.C" *3 Solo cuando "MID:SysEx.Tx=On" *4 Solo cuando "MID:SysEx.Rx=On"	*5 Ajustes del mezclador si "MID:CtrlType=Exc" y MMC *6 Solo cuando "Syn:Gen.=MTC" *7 Solo cuando "Syn:Gen.=MIDIclk (o SyncTr)" *8 Solo al grabar "Sync Track"	

Modo 1 : OMNI ON, POLY  
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO  
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí  
X : No

Nota: El VS-880 puede utilizar mensajes de cambio de control para controlar las operaciones del mezclador, pero las funciones de los números de los controladores son son exclusivas del VS-880, y son distintas de las definidas por la especificación MIDI.

## Diagrama de Bloques

■ Modo INPUT→TRACK

■ Modos INPUT MIX y TRACK MIX

# Especificaciones

VS-880: Digital Studio Workstation

- **Pistas**

Pistas: 8

Pistas Virtuales: 64 (8 Pistas V por cada Pista)

\* Puede grabar simultáneamente hasta 4 pistas, y puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas.

- **Capacidad Máxima Utilizable**

32 G bytes: 1 G byte x 4 (Particiones) x 8 (Discos)

- **Canciones**

200 (en cada partición)

- **Ecuador**

HI, MID, LOW (en el modo INPUT→TRACK)

HI, LOW (en el modo INPUT MIX o TRACK MIX)

- **Formato de los Datos**

Mastering (MAS)

Multitrack 1 (MT1)

Multitrack 2 (MT2)

Live (LIV)

- **Procesado de la Señal**

Conversión AD: 18 bits, sobremuestreo x 256

Conversión DA: 18 bits, sobremuestreo x 8

Procesado Interno: 24 bits (sección mezclador)

- **Frecuencia de Muestreo**

48.0 kHz, 44.1 kHz, 32.0 kHz

- **Respuesta de Frecuencias**

Frec. de Muestreo

48.0 kHz      10 Hz – 22.6 kHz (+0/-3 dB)

44.1 kHz      10 Hz – 21.0 kHz (+0/-3 dB)

32.0 kHz      10 Hz – 15.5 kHz (+0/-3 dB)

- **Distorsión Armónica Total**

0,08 % o menos (INPUT SENS = -10 dBm, 1 kHz al nivel de salida nominal, modo de grabación: MAS)

- **Tiempo de Grabación (a 1 G byte, 1 pista)**

<u>Modo Grabación</u>	<u>Frecuencia de Muestreo</u>		
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Mastering	186 minutos	203 minutos	280 minutos
Multitrack 1	373 minutos	406 minutos	559 minutos
Multitrack 2	497 minutos	541 minutos	746 minutos
Live	596 minutos	649 minutos	894 minutos

(Los tiempos son aproximados)

- **Nivel de la Entrada Nominal (Variable)**

Entrada A: -50 – +4 dBm

Entrada B: -50 – +4 dBm

- **Impedancia de Entrada**

Entrada A: 20kΩ

Entrada B: 20 kΩ

- **Nivel de la Salida Nominal**

AUX Send: -10 dBm

Master Out: -10 dBm

- **Impedancia de Salida**

Envío AUX: 1.6 kΩ

Salida Master: 1.6 kΩ

Auriculares: 100 Ω

- **Impedancia de Carga Recomendada**

Envío AUX: 10 kΩ o mayor

Salida Master: 10 kΩ o mayor

Auriculares: 8-50 Ω

- **Nivel de Ruido Residual (entrada terminada con 1 kΩ, INPUT SENS = +4 dBm, tipo IHF-A)**

Envío AUX: -91 dBm o menos

Salida Master: -91 dBm o menos

- **Crosstalk**

82 dB o menos (1 kHz entre canales)

- **Interface**

SCSI: tipo DB-25

Entrada/Salida Digital: Coaxial (de acuerdo con S/P DIF)

- **Pantalla**

70.6 x 24.5 mm (LCD)

- **Conectores**

Conector SCSI (tipo DB-25)

Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

Conector Entrada Digital (tipo coaxial)

Conector Salida Digital (tipo coaxial)

Jack Interruptor de Pedal (tipo fono 1/4 pulgada)

Jack Auriculares (tipo fono 1/4 pulgada)

Jacks Entrada A 1 a 4 (tipo fono 1/4 pulgada)

Jacks Entrada B 1 a 4 (tipo fono RCA)

Jacks Envío AUX A, B (tipo fono RCA)

Jacks Salida Master L, R (tipo fono RCA)

- **Alimentación**

AC 230 V

- **Consumo (incluyendo el disco duro interno)**

22 W

- **Dimensiones**

434 (ancho) x 317 (fondo) x 88 (alto) mm

- **Peso**

4.0 kg (incluyendo el disco duro interno)

- **Accesorios**

Cable AC

Manual del Usuario

- **Opciones**

Unidad para Disco Duro Interno: Serie HDP88

Placa de Expansión de Efectos: VS8F-1

0 dBm = 0.775 V rms

\* Debido al interés en mejorar el producto, las especificaciones y/o el aspecto externo de esta unidad están sujetos a cambios sin notificación previa.

# Índice

## (A)

Acceso Aleatorio .....	22
Acceso Secuencial .....	22
Archivos .....	42
Auriculares .....	13
AUX	
Buss AUX .....	95
Jack AUX SEND .....	24

## (B)

Backup .....	46
Bucle .....	18

## (C)

Cadena SCSI .....	48
Canal	
Canal de Entrada .....	25
Canal de Pista .....	26
Canal MIDI .....	77
Canción .....	27
Borrar Canción .....	62
Condición Song Edit .....	59
Copiar Canción .....	61
Datos de Canción .....	27
Final de la Canción .....	31
Guardar la Canción .....	32
Inicio de la Canción .....	31
Nombre de la Canción .....	60
Nueva Canción .....	59
Número de la Canción .....	43
Optimizar la Canción .....	62
Proteger la Canción .....	60
Seleccionar la Canción .....	59
Channel Link .....	36
Cinta Master .....	20
Coaxial .....	33
Código de Tiempo SMPTE .....	31
Compresión/Expansión del Tiempo .....	70
Compu-Mix .....	81
Condición .....	27
Condición Channel Edit .....	54
Contraste .....	43

## (D)

DAT	
Backup a DAT .....	46
Recuperar de DAT .....	47
Digital Compact Cassette .....	33
DIGITAL I/O .....	13
Interface Digital .....	9
Unidad de Disco .....	26
Formato Drop .....	75

## (E)

Ecuador .....	20
Edición Destructiva .....	22
Edición No Destructiva .....	22

## Efectos

Buss EFFECT .....	95
Condición Effect Edit .....	27
Jack de Envío de Efecto .....	51
Procesador de Efectos .....	51
Procesador de Efectos Externo .....	51
Escena .....	38

## (F)

Fader de Canal .....	30
Formato Non-Drop .....	75
Frame .....	31
Frecuencia de Muestreo .....	33
Fuente .....	23
Fuente de la Sincronización .....	74
Función Locate .....	14

## (G)

GPI .....	72
Grabador de Disco Digital .....	22
Grabadora de Cinta Analógica .....	22
Gráfico de Barras .....	30

## (H)

### (I)

IDE .....	48
Inicializar	
Unidad de Disco .....	49
Mezclador / Sistema .....	72
Interruptor de Pedal .....	17

### (L)

Live .....	42
Localizador .....	14
Locator Edit (Condición).....	64
Loop .....	18

### (M)

Mapa de tiempo .....	34
Marcador .....	15
MASTER OUT (Jack).....	13
Master Block Edit (Condición).....	58
Mastering .....	42
Mensaje de Cambio de Control .....	77
MIDI .....	77
MIDI Clock.....	80
MIDI Time Code (MTC) .....	78
MIX (Buss) .....	24
Modo del Mezclador .....	23
Modo INPUT MIX .....	25
Modo INPUT→TRACK .....	24
Modo Master Out .....	58
Modo TRACK MIX .....	25
Mensaje de Nota .....	77
Mensaje Exclusivo .....	77
Metrónomo .....	20

Mezcla Final .....	20
Multitrack 1 .....	42
Multitrack 2 .....	42

**(N)**

Name (Recuperar de DAT) .....	63
Nivel de Error .....	75

**(O)**

Offset .....	71
Óptica .....	33
Overdubbing .....	16

**(P)**

PAN .....	10
Partición .....	26
Pinchar .....	17
Pinchar Automáticamente .....	18
Pinchar Manualmente .....	17
Despinchar .....	17
Pista .....	23
Borrar .....	68
Canal de Pista .....	26
Condición Track Edit .....	65
Copiar .....	66
Desplazar .....	67
Estado de la Pista .....	29
Intercambiar Pistas .....	68
Introducir .....	69
Ping-pong .....	19
Recortar .....	69
Pista Virtual .....	16
Pista de sincronía .....	80
Placa de Expansión de Efectos .....	27
Play (Condición) .....	27
Playlist .....	30
Potencia del Terminador .....	48
Post Level .....	30
Pre Level .....	30
Preview .....	39

**(R)**

REC (Buss) .....	25
Record Monitor .....	71
Recuperar .....	47
Redo .....	40
Removible .....	48

**(S)**

SCMS .....	9
SCSI .....	48
Cable SCSI .....	48
Cadena SCSI .....	48
Número de Identificación SCSI .....	49
Scrub .....	39
Secuenciador MIDI .....	78
Shut Down .....	32
Solo .....	37
Sub-Frame .....	31
System Edit (Condición) .....	71

**(T)**

Tabla del MIDI Implementado .....	77
Tap Marker .....	15
Teclas Numéricas .....	29
Terminador .....	48
Tipo Peaking (Ecuador) .....	24
Tipo Shelving (Ecuador) .....	24

**(U)**

Undo .....	40
Unidad de Disco Actual .....	27

**(V)**

Vari-Pitch .....	37
Verificar (Recuperar de DAT) .....	64
VS8F-1.....	27

**(Z)**

Zero Return .....	11
-------------------	----



Este producto cumple con los requisitos de la Directiva Europea 89/336/EEC.

**Roland®**

**DIGITAL STUDIO WORKSTATION**  
**VS-880**

## **MANUAL DEL USUARIO**

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (pág. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" (pág. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (pág. 11). Dichas secciones proporcionan información acerca de la correcta utilización de la unidad. Además, para entender el funcionamiento de todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer íntegramente este manual. Debe conservar este manual y tenerlo a mano para utilizarlo como documento de referencia.

**Copyright 1996 ROLAND CORPORATION**

**Todos los derechos reservados. No puede reproducirse ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.**



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

El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de instrucciones de mantenimiento importantes en el manual que acompaña al producto.

## INSTRUCCIONES RESPECTO A RIESGO DE FUEGO, DESCARGA ELÉCTRICA, O DAÑOS PERSONALES.

# INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

**PRECAUCIÓN-** Cuando utilice productos eléctricos debe tener en cuenta precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Antes de utilizar el producto, lea las instrucciones.
2. No utilice este producto en lugares cercanos al agua por ejemplo, cerca de una bañera, una jofaina, un fregadero, en un lugar húmedo o cerca de una piscina.
3. Sólo debe utilizar este producto con un soporte que sea el recomendado por el fabricante.
4. Este producto tanto por si solo como en combinación con un amplificador y unos auriculares o unos altavoces, puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar una pérdida permanente en la capacidad auditiva. No lo utilice durante mucho rato a un volumen muy alto que no le resulte cómodo al oído. Si experimenta una pérdida de la capacidad auditiva o experimenta zumbidos en la orejas, hágase visitar por un otorrinolaringólogo.
5. Este producto debe estar colocado de manera que no se interfiera su ventilación.
6. Este producto debe encontrarse alejado de fuentes de calor como radiadores u otros productos que irradian calor.
7. Debe conectar el producto a una toma de corriente del tipo indicado en las instrucciones de funcionamiento o en el mismo producto.
8. Debe desconectar de la toma de corriente de la pared el cable de corriente si no va a utilizarlo durante mucho tiempo.
9. Debe tener cuidado de que no entren objetos ni se derramen líquidos en el interior del producto a través de las aberturas.
10. Debe llevar el producto al personal del servicio técnico cuando:  
A: El cable de alimentación o el conector estén dañados; o  
B: Hayan entrado objetos, derramando líquidos en el interior del producto; o  
C: Haya sido expuesto a la lluvia; o  
D: El producto no funcione normalmente o cuando se produzca un gran cambio en las prestaciones; o  
E: El producto haya sufrido algún golpe, o cuando el mueble esté dañado.
11. No intente arreglar el producto realizando acciones no descritas en el manual de instrucciones. Todo el mantenimiento que no sea el descrito debe realizarlo el personal del servicio técnico.

# UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA

## INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL FUEGO, EL SHOCK ELÉCTRICO Y LAS LESIONES

Acerca de los avisos AVISO y PRECAUCIÓN

<b>AVISO</b>	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.
<b>PRECAUCIÓN</b>	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales. * Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos en la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

### ----- SIEMPRE DEBE OBSERVAR LOS SIGUIENTES PUNTOS -----

#### AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.
- Nunca debe desmontar la unidad o modificar sus elementos internos (La única excepción sería la especificada por el manual acerca de la explicaciones específicas para la instalación de las opciones que el usuario pueda instalar en la unidad (vea la página 43).
- Asegúrese de colocar siempre la unidad en una superficie nivelada y estable. No la coloque nunca sobre soportes inestables o superficies inclinadas.
- Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a un shock eléctrico o incendios. No debe utilizar nunca un cable de alimentación que haya sufrido desperfectos.
- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro.
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje que se caiga al suelo!)
- Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargó, debe asegurarse de que el consumo total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargó. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, eventualmente, se funda.
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con su distribuidor, o con el personal de servicio especializado Roland
- Antes de proceder a la instalación de la Placa de Ampliación de Voces, desactive siempre la unidad y desconecte el cable de corriente.

#### AVISO

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con su distribuidor, o con el personal de servicio especializado Roland
- Antes de proceder a la instalación de la unidad para disco duro (serie HDP88) o la placa de ampliación de Efectos VS8F-1, desconecte siempre la unidad y desenchufe el cable de corriente.

#### PRECAUCIÓN

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo.
- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad.
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.
- Nunca debe manejar el cable de alimentación con la manos mojadas.
- Antes de desplazar la unidad, desenchufe el cable de alimentación y desconecte todos los cables que están conectados a los aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el cable de alimentación.
- Si hubiese una tormenta con relámpagos, debería desenchufar el cable de alimentación.
- Cuando instale la unidad para disco duro (serie HDP88) o la placa de ampliación de Efectos, deberá quitar sólo los tornillos especificados.

Gracias por adquirir el VS-880 V-Xpanded Digital Studio Workstation o el Kit de Ampliación del Sistema VS-880-S1 de Roland.

El VS-880 V-Xpanded es una revolución en equipos de estudio doméstico que hace que el entorno de estudio más sofisticado esté al alcance del músico. El grabador en disco, el mezclador digital y los efectos están agrupados en un sistema unificado que permite que el proceso entero desde la grabación hasta la mezcla, efectos y salida al equipo de PA se lleve a cabo enteramente en el dominio digital.

El VS-880-S1 es un kit de ampliación que **eleva** el sistema operativo del VS-880 que ha estado utilizando a la plena funcionalidad del V-Xpanded. Además de la increíble funcionalidad de estudio digital que ya ha estado disfrutando, ahora podrá experimentar unas funciones aún más potentes e incluso una operación más fácil.

La documentación del VS-880 V-Xpanded consta de dos manuales: “Inicio Rápido” y “Manual del usuario” (este documento). Si está utilizando el VS-880 por primera vez, lea primero el “Inicio Rápido”.

## Acerca del contenido del paquete

---

### ■ Si ha adquirido el VS-880 V-Xpanded

El paquete VS-880 V-Xpanded incluye los siguientes elementos. Asegúrese de que los tiene todos.

- VS-880
- Cable de alimentación
- Inicio Rápido
- Manual del usuario (este manual)
- Lista de programas Preset del VS8F-1
- Hoja “Notas al utilizar una unidad Zip”
- Etiqueta adhesiva V-Xpanded

### ■ Si ha adquirido el VS-880-S1

El paquete VS-880-S1 incluye los siguientes elementos. Asegúrese de que los tiene todos.

- VS-880-S1 (disco Zip)
- Ampliar la funcionalidad del VS-880
- Manual del usuario (este manual)
- Lista de Programas Preset del VS8F-1
- Etiqueta adhesiva V-Xpanded

## Cómo está organizado este manual

---

Este manual está organizado como sigue.

### ■ Capítulo 1 Probar las funciones ampliadas

Este capítulo proporciona algunos ejemplos simples que explican la operación del VS-880 ampliado. Si ha adquirido el VS-880-S1, lea esto primero para aprender qué funciones se añaden con la actualización a V-Xpanded.

Si ha adquirido el VS-880 V-Xpanded, lea primero el otro manual, “Inicio Rápido”.

### ■ Capítulo 2 Antes de empezar (terminología del VS-880)

Este capítulo explica los **conceptos** básicos que necesitará entender a fin de usar el VS-880. También explica varios **términos** que deberá conocer.

### ■ Capítulo 3 Operación básica (como sustituto de un grabador multipistas de cinta)

Este capítulo explica los pasos reales a seguir al crear una cinta master.

**■ Capítulo 4 Editar una ejecución grabada (edición de pista)**

Este capítulo explica el procedimiento para “editar el sonido”, algo imposible en unidades de grabación en cinta convencionales.

**■ Capítulo 5 Utilización con aparatos MIDI**

Este capítulo explica los procedimientos para utilizar el VS-880 en conjunto con aparatos MIDI. Lea este capítulo cuando desee utilizar el VS-880 en sincronización con otros aparatos MIDI

**■ Capítulo 6 Utilización con una unidad Zip**

Este capítulo explica los procedimientos para utilizar el VS-880 con una unidad Zip. Lea este capítulo cuando desee utilizar una unidad Zip para grabar una ejecución. Este capítulo también explica cómo utilizar el VS-880 con un disco duro o disco magneto-óptico.

**■ Capítulo 7 Utilización con un grabador DAT**

Este capítulo explica los procedimientos para utilizar el VS-880 en conjunto con un grabador a DAT. Lea este capítulo cuando desee guardar su ejecución en una cinta DAT.

**■ Capítulo 8 Utilizar los efectos internos**

Este capítulo explica los procedimientos de operación cuando se ha instalado la placa de ampliación de efectos VS8F-1. Lea el manual del usuario del VS8F-1 junto con este capítulo.

**■ Capítulo 9 Otras cómodas funciones**

Este capítulo explica la operación y funciones que no se han discutido en capítulos anteriores, como son el uso del metrónomo durante la grabación, o la conexión de un pedal interruptor.

**■ Capítulo 10 Ajustes generales y comprobación de estado**

Este capítulo explica cómo hacer los ajustes que afectan a la operación global del VS-880.

**■ Capítulo 11 Sacar partido del VS-880 (ideas y ejemplos)**

El paquete VS-880-S1 incluye los siguientes elementos. Asegúrese de que los tiene todos.

**■ Apéndices**

Este capítulo contiene material que le ayudará a hacer el mejor uso del VS-880, como la “Solución de Problemas” y la “Lista de mensajes de error”.

# Contenido

Prestaciones principales.....	10
Notas Importantes .....	11
Los paneles Frontal y Posterior .....	13
Sección Mezclador .....	13
Sección Grabador.....	14
Sección Pantalla .....	15
Panel posterior .....	16

## Capítulo 1 Probar las funciones ampliadas

En relación al mezclador .....	17
Utilizar la mezcla automática .....	17
Utilizar el ecualizador de 3 bandas en INPUT MIX/TRACK MIX .....	20
Mezclar con una fuente estéreo (Stereo In).....	21
Ajustar el nivel de cada pista (Track Level).....	21
Hacer que las operaciones de los controles de panorama y faders del panel tomen efecto inmediatamente .....	21
Funciones relacionadas con el grabador.....	22
Cuando el Modo de grabación está ajustado a Mastering.....	22
Cuando se introduce una señal digital con énfasis .....	22
Crear una cinta master que impida la copia digital.....	22
En relación a los efectos .....	23
Nuevos programas preset añadidos .....	23
Nuevos algoritmos añadidos.....	23
Ajustar el nivel de envío y balance para todos los efectos .....	33
Insertar un efecto .....	34
En relación a la pantalla .....	37
Mantener los picos del medidor de nivel .....	37
Comprobar la capacidad de disco restante .....	37
En relación a la unidad de disco .....	38
Comprobar la fiabilidad de un disco.....	38
Comprobar que el disco no está dañado.....	38
En relación a la sincronización.....	40
Asignar marcadores de acuerdo con el tempo .....	40
Cuando se utiliza la pista de sincronía.....	40
Utilizar el mapa de tempo .....	42
Añadir un offset a la pista de sincronía/mapa de tempo .....	42
En relación al MIDI.....	43
Utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar escenas.....	43
Utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar efectos.....	43
Utilizar mensajes de cambio de control para controlar efectos.....	43
Otros .....	44
Utilizar el teclado numérico ([NUMERICS]).....	44
Mantener la función del [SHIFT] (Shift Lock).....	44
Ajuste cómodo del tiempo .....	45

## Capítulo 2 Antes de empezar (terminología del VS-880)

Fuentes, pistas y canales .....	46
Hacerlo todo en el dominio digital (Digital Studio Workstation).....	46
Flujo de señal (busses).....	46
Dónde se graba una ejecución (Canción) .....	47
Sección del Mezclador.....	48
Acerca de los modos del mezclador .....	48
Cambiar el modo del mezclador .....	51
Grabar el estado actual del mezclador (Escena) .....	51
Sección del Grabador .....	53
Diferencias con un grabador multipistas de cinta .....	53

Número de pistas que pueden reproducirse / grabarse simultáneamente.....	53
Pistas virtuales proporcionadas para cada pista (Pistas-V).....	53
<b>Sección de Efectos.....</b>	<b>54</b>
Acerca de la placa de ampliación de efectos (VS8F-1).....	54
<b>Operación del VS-880.....</b>	<b>54</b>
Cómo están organizadas las operaciones (Condiciones).....	54
Cambiar de Condición.....	54
Seleccionar el menú de operación.....	55
Seleccionar parámetros.....	55
Modificar el valor de los ajustes.....	55
Ejecutar una operación.....	55
Cambiar el estado de la pista (Track Status).....	55
Cambiar la localización actual.....	56
<b>Almacenar una localización de tiempo, método 1 (Localizador).....</b>	<b>57</b>
Almacenar una localización de tiempo.....	57
Ir a una localización almacenada.....	58
Modificar una localización almacenada.....	58
Borrar una localización almacenada.....	58
<b>Almacenar una localización de tiempo, método 2 (Marcadores).....</b>	<b>59</b>
Marcar una localización de tiempo.....	59
Ir a una localización marcada.....	59
Modificar una localización marcada.....	60
Borrar un marcador.....	60

### **Capítulo 3 Operación básica (como sustituto de un grabador multipistas de cinta)**

<b>Antes de empezar.....</b>	<b>61</b>
Cuando enciende la unidad.....	61
<b>Escuchar la canción de demo.....</b>	<b>61</b>
Escuchar las variaciones de la canción de demo.....	61
<b>Hacer una nueva grabación.....</b>	<b>62</b>
Especificar el modo de grabación (Song New).....	62
Dar nombre a la canción (Song Name).....	62
<b>Procedimiento general para la grabación multipistas.....</b>	<b>63</b>
Conecte los instrumentos.....	63
Grabe una ejecución en una pista.....	63
Cambiar de Pista-V.....	63
Grabar pistas adicionales mientras escucha la ejecución (Sobregrabación).....	64
Volver a grabar únicamente los errores (Punch-in / out).....	64
Especificar de antemano la localización para la regrabación (Auto punch-in).....	65
Grabar repetidamente sobre la misma zona (Grabación en bucle).....	66
Combinar las ejecuciones de dos o más pistas en otra pista (Ping-pong).....	67
Crear una cinta master.....	67
<b>Grabación digital.....</b>	<b>72</b>
Respecto al copyright.....	72
Acerca del SCMS.....	72
Conectar aparatos digitales.....	72
Hacer coincidir la frecuencia de muestreo.....	73
Seleccionar la entrada digital como fuente.....	73
Cuando no es posible la grabación digital.....	73
<b>Antes de acabar las operaciones.....</b>	<b>74</b>
Guardar la ejecución en el disco (Song Store).....	74
Prevenir el borrado accidental de su ejecución (Protección de Canción).....	74
Seleccionar una canción (Song Select).....	75
Apagar la unidad (Shut Down).....	75
<b>Reiniciar el VS-880.....</b>	<b>75</b>

## Capítulo 4 Editar una ejecución grabada (edición de pista)

¿Qué es editar? .....	76
Encontrar la localización deseada (Preescucha) .....	76
Utilizar [TO] y [FROM] .....	76
Reproducción de barrido ([SCRUB]) .....	76
Procedimiento básico .....	77
Volver a utilizar parte de la ejecución (Copiar) .....	78
Modificar la organización de la ejecución (Mover) .....	79
Borrar parte de una ejecución (Borrar) .....	81
Intercambiar los datos de ejecución entre pistas (Intercambiar) .....	81
Insertar un espacio en blanco en una ejecución (Insertar) .....	82
Anular una porción de una ejecución (Cortar) .....	83
Modificar el tiempo de reproducción de una ejecución (Compresión/expansión del tiempo) .....	84

## Capítulo 5 Utilización con aparatos MIDI

Acerca del MIDI .....	85
Qué es el MIDI .....	85
Conectores MIDI .....	85
Canales MIDI .....	85
Mensajes MIDI .....	85
Tabla del MIDI implementado .....	85
Utilizar el MIDI para cambiar el estado de la pista .....	86
Sincronizar con un secuenciador MIDI .....	86
Utilizar MTC .....	86
Utilizar el mapa de tiempo .....	89
Utilizar la pista de sincronía .....	91
Cuando tenga problemas con la sincronización .....	92

## Capítulo 6 Utilización con una unidad Zip

Conectar una unidad Zip .....	93
Inicializar el disco (Drive Initialize) .....	93
Seleccionar la unidad Zip como destino de la grabación (Drive Select) .....	93
Guardar los datos de ejecución en un disco Zip (Copiar Canción) .....	94
Guardar en un solo disco (Playable) .....	94
Cuando los datos no se pueden guardar en un solo disco (Archive) .....	95
Si tiene problemas guardando los datos .....	96

## Capítulo 7 Utilización con un grabador DAT (backup a DAT)

Guardar datos de ejecución en un grabador DAT (Backup) .....	97
Cargar datos de ejecución de un grabador DAT (Recover) .....	98
Comprobar los nombres de los datos de ejecución que se han guardado (Name) .....	99
Comprobar el estado de almacenaje de los datos de ejecución que se han guardado (Verify) .....	99

## Capítulo 8 Utilizar los efectos internos

Ejemplos de cómo pueden utilizarse los efectos .....	100
Aplicar reverb a una ejecución grabada (Loop) .....	100
Aplicar reverb mientras graba (Loop) .....	102
Aplicar un vocoder mientras graba (Insert) .....	104
Aplicar reverb mientras ejecuta un ping-pong (Loop) .....	106
Si el efecto no suena como esperaba .....	108

## Capítulo 9 Otras cómodas funciones

Hacer sonar el metrónomo .....	109
Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para hacer el metrónomo .....	109
Utilizar un pedal interruptor para reproducir/parar .....	110
Parar automáticamente (Detención por marcador) .....	110

Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch).....	111
Escuchar solo un canal específico (Solo) .....	111
Ajustar simultáneamente una fuente estéreo (Channel Link) .....	112
Deshacer una grabación u operación de edición.....	112
Operaciones de grabación/edición que pueden deshacerse (Undo) .....	112
Cancelar el último Undo (Redo).....	113
Cancelar solo la última operación efectuada.....	113
Cuando el disco tiene poco espacio disponible.....	113
Borrar solo los datos de ejecución innecesarios (Song Optimize) .....	113
Borrar una canción (Song Erase).....	113

## Capítulo 10 Ajustes generales y comprobación de estado

Si la pantalla es difícil de leer (Contraste) .....	114
Cambiar el contenido de la pantalla (Visualización de barras).....	114
Visualizar compases/tiempos.....	115
Comprobar el tamaño de una ejecución grabada.....	115
Restaurar los ajustes del mezclador al estado inicial .....	116
Si no hay un disco duro interno.....	116

## Capítulo 11 Sacar partido del VS-880 (ideas y ejemplos)

Grabar varias fuentes en una pista .....	117
Coger solo las secciones que le gustan.....	118
Copiar la ejecución de un grabador de cinta de 8 pistas en el VS-880 .....	119
Controlar el mezclador desde un secuenciador.....	120
Operar el VS-880 desde otro aparato (MMC).....	122
Sincronizar la operación de dos unidades VS-880.....	122
Operar el VS-880 desde un aparato compatible MMC.....	125
Si tiene problemas con la sincronización .....	126
Utilizar unidades de efecto externas.....	127
Aplicar un efecto durante la reproducción.....	127
Aplicar un efecto mientras hace un ping-pong.....	127

## Apéndices

Utilizar una unidad de disco externa (Acerca del SCSI) .....	130
Solución de problemas .....	132
Mensajes de error .....	134
Operaciones de tecla especiales .....	136
Lista de parámetros .....	138
Tabla del MIDI Implementado .....	143
Diagrama de bloques de la sección del mezclador .....	144
Glosario .....	145
Especificaciones .....	146
Respecto a la etiqueta adhesiva incluida .....	147
Índice .....	149

\* Iomega es una marca registrada de Iomega Corporation.

\* Zip es una marca de Iomega Corporation.

\* Todos los nombres de producto mencionados en este documento son marcas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

## Prestaciones Principales

### ■ Estación de trabajo de audio digital

La sección del grabador de disco digital proporciona 8 pistas, y permite grabar cuatro pistas simultáneamente. Cada pista tiene ocho pistas virtuales (Pistas-V), permitiendo un total máximo de 64 pistas de grabación. Esto significa que puede utilizar cómodas técnicas como por ejemplo grabar muchas tomas de solos de guitarra, voces o coros.

Pueden cumplirse fácilmente operaciones de edición que eran imposibles para un grabador multipistas de cinta como copiar, mover y borrar. Por ejemplo, un patrón de batería de cuatro compases grabado puede repetirse varias veces como ritmo de break. O se puede colocar la misma estrofa al inicio y al final de una canción.

El VS-880 utiliza edición no destructiva, un método exclusivo de los grabadores de disco. Las operaciones de grabación o edición ejecutadas pueden deshacerse retrocediendo hasta 999 pasos atrás (la función Undo/Redo).

Pueden almacenarse hasta ocho juegos de ajustes del mezclador (escenas) en cada canción. Cuando desee ajustar el balance durante la mezcla, o comparar ajustes de los efectos, puede reclamar fácilmente los ajustes previos.

En cada canción, pueden almacenarse hasta 32 localizaciones de tiempo (localizadores). Si registra tiempos como el final de la introducción o el inicio de un break, podrá saltar inmediatamente a los puntos deseados de la canción sin tener que rebobinar o utilizar el avance rápido.

Se pueden marcar hasta 1.000 localizaciones de tiempo en cada canción (marcadores). Esto es útil para colocar marcas al inicio de cada compás, o en localizaciones que desee escuchar.

Se puede crear una pista de sincronía a partir de marcadores que se asignaron siguiendo el tiempo. Transmitiendo mensajes de MIDI Clock acordes a la pista de sincronía, podrá sincronizar fácilmente el VS-880 con un secuenciador MIDI.

Pueden grabarse movimientos basados en el tiempo de faders, de los canales, panoramas, etc. (mezcla automática). Sin equipo adicional, el VS-880 puede efectuar operaciones de mezcla como fundidos de entrada o salida.

### ■ Controles fáciles de manejar

El VS-880 puede manejarse tan fácilmente como los grabadores multipistas analógicos convencionales. Podrá disfrutar de las ventajas de la grabación digital desde el mismo día que lo adquirió.

La gran pantalla LCD proporciona confirmación visual de muchos ajustes a la vez. En particular, la visualización de barras proporciona una indicación gráfica de los medidores de nivel, ajustes de panoramas y faders, y el estado de grabación de las pistas.

### ■ Un pleno complemento de conectores

Se proporcionan cuatro entradas de audio analógicas, y tiene la opción de utilizar jacks phone de 1/4" o jacks del tipo phono RCA. La sensibilidad de entrada de cada jack puede ajustarse desde nivel de línea (+4 dBm) hasta nivel de micro (-50 dBm). Para la salida, se proporcionan jacks de salida master del tipo phono RCA (estéreo) y jacks de envío AUX (dos salidas).

Su conector SCSI es estándar, permitiéndole conectar unidades de disco externas como discos duros o discos removibles.

Se proporcionan conectores de entrada/salida digitales del tipo coaxial, permitiendo la grabación/reproducción de audio digital con otro aparato de audio digital (reproductor de CD, grabador a DAT, grabador a MD, etc.).

Los conectores MIDI (IN, OUT/THRU) permiten transmitir y recibir mensajes MIDI. El VS-880 puede utilizarse con un secuenciador MIDI para automatizar la mezcla, o sincronizarse con un secuenciador MIDI.

Además de las pistas que graban señales de audio, el VS-880 tiene una pista de sincronía que puede grabar datos de MIDI Clock. Utilizando esta pista de sincronía, el VS-880 puede sincronizarse incluso con un secuenciador MIDI que no implemente el MTC (MIDI Time Code) o el MMC (MIDI Machine Control).

### ■ Un completo abanico de opciones

Si se instala internamente un disco duro (2.5"), el VS-880 será un sistema de grabación autónomo, compacto y portátil. En contraste con el caso de utilizar unidades de disco externas, serán imposible los problemas derivados de conexiones erróneas. Le recomendamos que instale un disco duro interno cuando utilice el VS-880.

Si se instala una placa de ampliación de efectos VS8F-1, estarán disponibles una amplia variedad de efectos para utilizarlos con el VS-880.

## Notas Importantes

Además de los puntos contenidos en "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" de las páginas 2 y 3, lea y observe lo siguiente:

### Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apáguelos todos. Esto evitará el mal funcionamiento y/o daño de altavoces u otros aparatos.

### Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.
- No exponga la unidad a la luz del sol directa, colocarla cerca de aparatos que produzcan calor, dejarla dentro de un vehículo cerrado ni de ninguna forma exponerla a temperaturas extremas. Las temperaturas extremas pueden deformarla o descolorarla.

### Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido ligeramente humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un trapo impregnado con un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo, a fin de evitar la deformación y/o el descolorimiento de la unidad.

### Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer un "backup" en una grabadora DAT o en una unidad de disco externo de todos los datos importantes. Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la memoria misma), lamentamos que no siempre es posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de dichos datos.

### Manejar la unidad de disco

Las unidades de disco son aparatos de precisión. Al manejar un VS-880 que tenga una unidad de disco duro instalada, o al manejar una unidad de disco externo, observe las siguientes precauciones.

- Para obtener más detalles acerca del manejo de las unidades de disco, vea también el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.
- Antes de efectuar las siguientes acciones, asegúrese de ejecutar la operación *shut-down*. Si no lo hace, puede dañar no sólo los datos grabados en el disco duro sino también la unidad de disco en sí.
  - Apagar la unidad de disco
  - Apagar el VS-880
  - Extraer un disco de la unidad de disco removible
- Si el indicador MIDI/DISK del VS-880 o el de la unidad de disco removible está iluminado, significa que se están transfiriendo datos a o desde la unidad de disco. Si utiliza una unidad de disco removible, antes de extraer el disco, asegúrese de que el indicador esté apagado.
- Coloque la unidad en una superficie sólida, nivelada y libre de vibraciones. Si coloca la unidad en una superficie muy desnivelada, puede dar lugar a efectos desfavorables en el funcionamiento de la unidad de disco.
- Al utilizar el VS-880, tenga cuidado de no exponerlo a vibraciones o golpes y evite desplazarlo mientras esté encendido. Al transportar la unidad, hágalo con el embalaje original.
- Evite utilizar la unidad inmediatamente después de transportarla a un lugar cuyo nivel de humedad sea superior al del lugar anterior. Los cambios rápidos en el entorno pueden dar lugar a la formación de condensación dentro de la unidad de disco. Esto puede afectar desfavorablemente a la operación de la unidad de disco y/o dañar los discos removibles. Si Ud. cambia la unidad de lugar, deje que se adapte a la temperatura ambiente (unas horas) antes de utilizarla.

### Acerca de los copyrights

La ley prohíbe grabar, utilizar en actuaciones públicas, emitir, vender o distribuir, etc., sin autorización, una obra (CD, vídeo, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de terceros.

El VS-880 no sostiene datos SCMS. Esta decisión en el diseño de la unidad fue tomada bajo el concepto de que la creación de composiciones originales que no violan ninguna norma de copyright no debe verse restringida por el uso de datos SCMS. Roland no asume ninguna responsabilidad por la violación de las normas de copyright que Ud. pueda cometer utilizando el VS-880.

< Acerca del SCMS >

“SCMS” significa “Serial Copy Management System”. Es una función que protege los derechos de los poseedores de copyright prohibiendo la grabación a través de conexiones digitales para más de dos generaciones. Cuando se hacen conexiones digitales entre grabadores digitales que implementan esta función, se graban datos SCMS junto con los datos de audio. Los datos de audio digital que contienen estos datos SCMS no pueden volver a grabarse a través de una conexión digital.

### Denegación de responsabilidad

Roland no se hará responsable de ningún “daño directo”, “daño consecuente” o “cualquier otro daño” que pueda resultar de su utilización del VS-880. Estos daños pueden incluir (pero no limitarse a) los siguientes eventos que pueden suceder al utilizar el VS-880.

Cualquier pérdida de beneficios que le pueda suceder.

Pérdida permanente de sus datos musicales.

Imposibilidad de seguir utilizando el propio VS-880 o un aparato conectado.

### Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse irremediablemente a causa de un mal funcionamiento o de una operación inadecuada de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que guarde periódicamente en un grabador DAT o unidad de disco externa (ej.: disco duro o disco MO) una copia de seguridad de los datos importantes que haya guardado en la memoria de la unidad.
- Por desgracia, puede ser imposible restaurar el contenido de datos guardados en un grabador DAT o unidad de disco externa una vez se han perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad respecto a tal pérdida de datos.
- Utilice un mínimo cuidado cuando utilice los botones, deslizadores u otros controles de la unidad; y cuando utilice sus jacks y conectores. Un manejo rudo puede ocasionar un mal funcionamiento.
- Nunca golpee ni aplique una presión fuerte a la pantalla.
- Al conectar/desconectar todos los cables, sujételos por su propio conector; nunca estire del cable. De esta manera, evitará causar cortocircuitos o daños en los elementos internos del cable.
- La unidad irradiará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, intente mantener el volumen de la unidad a un nivel razonable. Tal vez prefiera utilizar auriculares, así no tendrá que preocuparse por los que le rodean (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando tenga que transportar la unidad, si es posible, utilice el embalaje (incluido el acolchado) en el que venía. De otro modo, tendrá que utilizar materiales de embalaje equivalentes.

## Sección del Mezclador

---

### 1. Indicadores PEAK

Estos indicadores permiten evitar la distorsión del sonido enviado a los jacks de entrada (1-4). Cuando la señal llegue a -6 dBm antes de la saturación, los indicadores *peak* se iluminarán en rojo. Ajuste la sensibilidad de la entrada de forma que los indicadores *peak* no se iluminen.

### 2. Controles INPUT SENS (sensibilidad de entrada)

Estos controles ajustan la sensibilidad de los jacks de entrada (1-4). Para conseguir el nivel de micrófono (-50 dBm), gírelos totalmente a la derecha, y para el nivel de línea (+4 dBm), totalmente a la izquierda.

### 3. Controles PAN

Estos controles ajustan el panorama (la posición en la salida estereofónica) de cada canal.

### 4. Botones CHEDIT/SEL (edición/selección de canal)

Utilice estos botones para hacer ajustes en un canal del mezclador. Los nombres de los grupos de parámetros que pueden ajustarse en cada canal están impresos debajo de CH EDIT. Para especificar directamente un grupo en particular, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón correspondiente al nombre de ese grupo. Al editar una canción, utilice estos botones para seleccionar las pistas a editar.

### 5. Botones STATUS

Estos botones cambian el estado de cada canal. El indicador del botón indica el estado actual.

SOURCE (naranja):	Se está enviando a los jacks de salida la fuente de entrada asignada a este canal.
REC (rojo intermitente):	Ha seleccionado grabar en la pista asignada a este canal.
PLAY (verde):	Se reproducirá la pista asignada a este canal.
MUTE (apagado):	Este canal está enmudecido.

### 6. Faders de los Canales

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

### 7. Botón SELECT

Este botón cambia el modo de funcionamiento del mezclador. Los indicadores localizados a la derecha del botón muestran el modo actual del mezclador. Cada vez que pulse el botón, alternará entre el modo INPUT MIX y el modo TRACK MIX. Para cambiar del modo INPUT → TRACK al modo INPUT MIX / TRACK MIX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón SELECT. Utilice la misma operación para hacer lo contrario.

Modo INPUT → TRACK

Modo INPUT MIX

Modo TRACK MIX

### 8. Control PHONES

Este control ajusta el volumen de los auriculares.

### 9. Control AUX SEND

Este control ajusta el nivel de salida de los jacks AUX SEND.

### 10. Botón EDIT/SOLO

Pulse este botón para efectuar ajustes en la sección master del mezclador.

Si desea utilizar la función Solo para escuchar sólo un canal específico, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón.

### 11. Fader Master

Utilice este fader para ajustar el nivel general de salida.

## Sección del grabador

### 1. Botón PLAY/DISPLAY

Pulse este botón para volver al estado normal (condición play) después de efectuar un ajuste (condición de edición). Para cambiar de elemento mostrado en la visualización de barras, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón.

### 2. Botones EDIT CONDITION

Las funciones y los parámetros del VS-880 están organizados con estos botones. Para efectuar la operación deseada, pulse el botón correspondiente.

### 3. Botones LOCATOR

Pulse estos botones cuando utilice las funciones Locator o Marcador Tap.

Si el indicador NUMERICS está iluminado, estos botones funcionan como teclas numéricas para introducir números directamente. Si el indicador SCENE está iluminado, estos botones se utilizan para guardar y recuperar escenas (instantáneas de los ajustes del mezclador).

### 4. Botones de control de transporte

Se utilizan estos botones para hacer funcionar el grabador.

[ZERO]: Vuelve el momento actual a la posición "00h00m00s00" (retorno a cero).

[REW]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia atrás. Este botón corresponde al botón de rebobinado de una grabadora de cinta.

[FF]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia delante. Este botón corresponde al botón de avance rápido de una grabadora de cinta.

[STOP]: Detiene la grabación/reproducción.

[PLAY]: Inicia la grabación/reproducción desde el momento actual.

[REC]: Pulse este botón para grabar una canción.

### 5. Dial TIME/VALUE

Normalmente (es decir, en la condición Play), este dial se utiliza para desplazar el momento actual. Al efectuar ajustes (es decir, en la condición de Edición), este dial se utiliza para modificar los valores de los parámetros.

### 6. Botones PARAMETER

Utilice estos botones para cambiar de pantalla de parámetros.

### 7. Botón SHIFT

Este botón se utiliza en combinación con otros botones para tener acceso a las funciones adicionales de estos. Para más detalles, vea "Operaciones Especiales de Tecla" (p. 136).

### 8. Botones CURSOR, NO/YES, CANCEL/ENTER

Si una operación requiere una respuesta de Sí/No (YES/ NO), utilice estos botones para darla. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice estos botones para seleccionar el deseado.

### 9. Botón NUMERICS

Al pulsar este botón haciendo que se ilumine su indicador, los diez botones LOCATOR funcionarán como teclas numéricas para introducir números.

### 10. Botón VARI PITCH

Pulse este botón para cambiar la afinación de la reproducción.

### 11. Botón UNDO

Pulse este botón para cancelar una grabación que haya efectuado. También, después de editar una canción, podrá pulsar este botón para volver a la condición en que estaba antes de la edición. Al efectuar la operación undo, el indicador del botón se iluminará.

### 12. Indicador MIDI/DISK

Si la unidad recibe mensajes MIDI, este indicador se iluminará en verde, y si la unidad de disco está escribiendo o leyendo datos, se iluminará en rojo. Si ocurriera ambos a la vez se iluminaría en naranja.

### 13. Botón SCENE

Si desea memorizar escenas (instantáneas de los ajustes del mezclador) o recuperarlas, pulse este botón.

### 14. Botón PREVIEW

Pulse este botón para utilizar la función Preview. Dicha función reproduce una sección de datos de una duración específica antes y después del punto actual.

## Sección de la Pantalla

### 1. CONDITION

Indica la condición actual.

- PLY: Play (normal. Cuando active la Protección de Canción, se indicará "Ply".)
- CHn: Edición de Canal (n=1-8, a-d) (en el modo INPUT→TRACK)
- INn: Edición de Canal (n=1-8, a-d) (en el modo INPUT MIX)
- TRn: Edición de Canal (n=1-8, a-d) (en el modo TRACK MIX)
- MST: Edición del bloque Master
- SNG: Edición de Canción
- LOC: Edición del Locator
- TRK: Edición de Pista
- EFF: Edición de Efectos
- SYS: Edición del Sistema

\* La pantalla de edición de canal mostrada depende del modo del mezclador seleccionado. Además, la pantalla muestra los canales donde ha ajustado la función Channel Link en OFF por el número correspondiente (1-8) y los canales donde ha ajustado dicha función en ON, por la letra correspondiente (a-d).

### 2. MARKER

Muestra el número del marcador asignado al momento actual. Si no ha asignado ningún marcador al momento actual, se muestra el número del marcador más cercano al momento actual situado antes de éste.

### 3. TIME

Muestra el momento actual de la canción.

### 4. MEASURE

Muestra el compás actual de la canción.

### 5. BEAT

Muestra el tiempo del compás actual de la canción.

### 6. SYNC MODE

Indica el método de sincronización seleccionado.

### 7. SCENE

Muestra el número de la escena (ajuste del mezclador) en uso. Si se muestra un asterisco "\*" delante del número de la escena, significa que los ajustes actuales del mezclador han sido modificados.

### 8. REMAINING TIME

Muestra la cantidad de tiempo disponible para la grabación.

### 9. Visualización de Barras

Estando en la condición Play, los elementos seleccionados mediante [DISPLAY (PLAY)] se muestran en forma de gráfico. Al efectuar un ajuste, los datos del ajuste se muestran gráficamente.

## Panel Posterior

---

### 1. Interruptor POWER

Este interruptor enciende/apaga el VS-880.

### 2. AC IN (Entrada de Alimentación)

Conecte aquí el cable de alimentación incluido.

### 3. Conector SCSI

Éste es un conector SCSI del tipo DB-25 para conectar unidades de disco (de disco duro y disco removible). Si desea conectar una unidad de disco al VS-880, vea "Utilización con una unidad Zip" (p. 93).

### 4. Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

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

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

**OUT/THRU:** Puede utilizar este conector como conector MIDI OUT o como MIDI THRU. Con los ajustes de fábrica, funciona como conector MIDI OUT.

### 5. Conectores DIGITAL (5,6) (IN,OUT)

Estos son conectores de entrada/salida digitales del tipo coaxial (S/P DIF).

**IN:** Éste sirve como entrada de la señal de audio digital (estéreo)

**OUT:** Éste sirve como salida de la señal de audio digital (estéreo). El sonido producido aquí es el mismo que el de los jacks MASTER OUT.

\* Para grabar una señal de audio digital, no es suficiente con simplemente conectar un aparato de audio digital al conector DIGITAL IN. Si desea entrar una señal de audio digital, vea "Grabación digital" (p. 72).

\* El conector digital no puede introducir o sacar señales de audio analógico.

### 6. Jack FOOT SWITCH

Aquí puede conectar un interruptor de pie opcional para controlar las funciones del grabador, colocar marcadores, y pinchar y despinchar. Con los ajustes de fábrica, puede iniciar/parar el grabador mediante el interruptor. Para cambiar de función, vea "Utilizar un pedal interruptor para reproducir/parar" (p. 110).

### 7. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares. El sonido producido aquí es idéntico al de los jacks MASTER OUT.

### 8. Jacks INPUT B (1-4)

### 9. Jacks INPUT A (1-4)

Estos jacks sirven como entradas de las señales de audio analógicas. Los INPUT A son jacks phone de 1/4" y los INPUT B jacks phone RCA. Puede utilizar cualquiera de los dos tipos. Si conecta cables a ambos, los jacks INPUT A tienen prioridad. Utilice el control INPUT SENS para ajustar la sensibilidad de la entrada de cada uno.

### 10. Jacks AUX SEND (A,B)

### 11. Jacks MASTER OUT (L,R)

Estos jacks (tipo phone RCA) sirven como salida de las señales de audio analógicas.

Con los ajustes de fábrica, todas las señales salen por los jacks MASTER OUT y no saldrá nada por los jacks AUX OUT. La sección master del mezclador determina el envío de las señales y los ajustes de cada canal.

También puede utilizar los jacks AUX SEND para conectar al VS-880 una unidad de efectos externa.

## Capítulo 1 Probar las funciones ampliadas

Este capítulo proporciona algunos ejemplos simples que explican el funcionamiento del VS-880 ampliado. Lea las explicaciones secuencialmente, a fin de entender las funciones añadidas.

\* Si una canción creada en el VS-880 V-Xpanded se carga en un VS-880 Ver.1, los datos de las funciones añadidas en el V-Xpanded (Mezcla automática, etc.) pueden perderse. Para evitar que esto suceda, active la Protección de Canción (p. 74).

### En relación al mezclador

#### ■ Utilizar la mezcla automática

Ahora pueden grabarse en marcadores movimientos basados en el tiempo de faders y panorama de los canales (mezcla automática). Cuando vaya a un marcador, se reproducirán los ajustes del mezclador grabados.

La mezcla automática puede grabarse por separado en cada modo del mezclador. Los ajustes del mezclador que pueden grabarse son los siguientes.

#### INPUT→TRACK

##### Nivel MIX

##### Panorama MIX/Balance MIX

Nivel AUX

Panorama AUX/Balance AUX

Nivel de Envío de EFFECT1

Panorama EFFECT1/Balance EFFECT1

Nivel de Envío de EFFECT2

Panorama EFFECT2/Balance EFFECT2

#### INPUT MIX

##### Nivel del BUSS

##### Panorama BUSS/Balance BUSS

Nivel AUX

Panorama AUX/Balance AUX

Nivel de Envío de EFFECT1

Panorama EFFECT1/Balance EFFECT1

Nivel de Envío de EFFECT2

Panorama EFFECT2/Balance EFFECT2

#### TRACK MIX

##### Nivel del BUSS

##### Panorama BUSS/Balance BUSS

Nivel AUX

Panorama AUX/Balance AUX

Nivel de Envío de EFFECT1

Panorama EFFECT1/Balance EFFECT1

Nivel de Envío de EFFECT2

Panorama EFFECT2/Balance EFFECT2

#### Bloque Master

##### Nivel Master

Balance Master

##### Nivel AUX

Balance AUX

Nivel de Envío EFFECT1

Balance de Envío EFFECT1

Nivel de Retorno EFFECT1

Balance de Retorno EFFECT1

Nivel de Envío EFFECT2

Balance de Envío EFFECT2

Nivel de Retorno EFFECT2

Balance de Retorno EFFECT2

#### Efecto

EFFECT-1 (Número del Efecto 1)

EFFECT-2 (Número del Efecto 2)

< En qué se diferencia la mezcla automática de las escenas >  
En cuanto a que la mezcla automática “graba ajustes del mezclador”, su funcionamiento es **similar al de las escenas**. Se diferencia de las escenas en lo siguiente. Utilice las dos funciones según sus necesidades.  
Pueden grabarse 1.000 (el número de marcadores).  
Válido incluso durante la reproducción de la canción.  
No puede cambiar el modo del mezclador.  
No puede cambiar de Pista-V.

### Preparaciones para la mezcla automática

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que se muestre "SYS Scene/Auto Mix?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS A.Mix Mode=".

4. Gire el dial TIME/VALUE.  
Cuando el ajuste esté activado, el indicador [SELECT] parpadeará.

#### A.Mix Mode (Modo de mezcla automática)

Off: No se utilizará el modo de mezcla automática (igual que en la Ver.1).

On: Se utilizará la mezcla automática.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Vuelve a la condición Play.

\* Si mantiene pulsado [SCENE] y pulsa [SELECT], podrá activar/desactivar el Modo de Mezcla Automática con una sola operación,

### Grabar los ajustes del mezclador, método 1 (Instantánea)

Los ajustes del mezclador pueden grabarse en un Marcador. Cuando vaya a ese Marcador, los ajustes del mezclador que se grabaron se reproducirán.

Por ejemplo, esto es cómodo cuando quiera que la intro y el final tengan distintos niveles de volumen para la parte de guitarra o distintos niveles de envío de efecto, etc.

1. Estando la Mezcla Automática activada, mantenga [SCENE] pulsado y pulse [TAP].

Se añadirá un marcador en la localización actual. Al mismo tiempo, los ajustes del mezclador se grabarán en ese marcador. Un marcador en el que haya ajustes del mezclador grabados se indicará seguido de un " ".

\* Si ya existe un marcador dentro de los 0,1 segundos anteriores al lugar en el que intenta colocar un nuevo marcador (esto es, el momento actual), los datos de mezcla automática se grabarán en ese marcador anterior. No se asignará un nuevo marcador.

### Grabar los ajustes del mezclador, método 2 (Gradual)

Este método crea una mezcla automática que conecta suavemente los ajustes del mezclador grabados en dos marcadores adyacentes. Por ejemplo, es cómodo cuando desea hacer un fundido en un momento especificado.

1. Vaya a la localización en la que desea empezar la mezcla automática.
2. Ejecute el procedimiento "Grabar los ajustes del mezclador, método 1".
3. Vaya a la localización en la que desea acabar la mezcla automática.
4. Ejecute el procedimiento para "Grabar los ajustes del mezclador, método 1" otra vez.

Ahora se han asignado dos marcadores.

5. Con la mezcla automática activada, mantenga [SCENE] pulsado y pulse [PREV].  
Se añadirá automáticamente un marcador entre los otros dos, y los ajustes del mezclador se interpolarán.

\* Si desea interpolar con el marcador previo, pulse [SCENE]+[PREV]. Si desea interpolar con el marcador siguiente, mantenga [SCENE] pulsado y pulse [NEXT].

### Grabar los ajustes del mezclador, método 3 (Tiempo Real)

Con este método, solo se grabarán a tiempo real en marcadores aquellos ajustes del mezclador que pueden ajustarse desde el panel superior. Por ejemplo, es cómodo cuando desea hacer fundidos en pistas individuales.

1. Vaya a la localización en la que desea grabar la mezcla automática.
2. Con la mezcla automática activada, mantenga [SCENE] pulsado y pulse [REC].

La columna CONDITION alternará entre el nombre de la condición actual y "mix", indicando que se está preparado para grabar la mezcla automática a tiempo real.

3. Especifique los canales para los que se grabará la mezcla automática. Lleve los faders y panoramas del panel superior a las posiciones deseadas.

4. Pulse [PLAY].  
Empezará la reproducción.

5. Opere los faders y panoramas de los canales y el fader master del panel superior.

Solo se grabarán los datos de mezcla automática de los canales que se modifiquen.

6. Cuando acabe la mezcla, pulse [STOP].  
Se crearán automáticamente marcadores en la zona que se ha reproducido.  
Si desea volver a hacer la mezcla automática, repita los pasos 1-5.

### Si no desea grabar los ajustes del panel superior (Mask Fader)

En “Grabar los ajustes del mezclador, método 1 (Instantánea)”, puede especificar que los ajustes ajustables desde el panel superior no se graben. Por ejemplo, esto es cómodo cuando ha hecho ajustes de volumen de acuerdo con “Grabar los ajustes del mezclador, método 2”, y luego quiere modificar los niveles de envío de efecto.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca “SYS Scene/Auto Mix?”.
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca SYS A.Mix Snap=“.

4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### A.Mix Snap (Instantánea de la mezcla automática)

Seleccione los ajustes que se grabarán con la instantánea.

- All: Se grabarán todos los ajustes.
- MskF: Se ignorarán los ajustes que pueden ajustarse con el panel superior (faders de canal, etc.)

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)]. Volverá a la condición Play.
6. Ejecute el procedimiento de “Grabar los ajustes del mezclador, método 1”.

#### Reproducir la mezcla automática

1. Asegúrese de tener la mezcla automática activada.
2. Pulse [PLAY].

Se reproducirá la mezcla automática. Mientras se está reproduciendo la mezcla automática, la operación sobre un fader o panorama hará que la mezcla automática se anule para ese canal. Si detiene la reproducción y luego la vuelve a poner en marcha, la mezcla automática volverá a tener efecto. Por otro lado, puede desactivar temporalmente la Mezcla Automática durante la reproducción y luego volverla a activar, haciendo que la Mezcla Automática vuelva a ser válida.

#### Borrar la mezcla automática

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca “SYS Scene/Auto Mix?”.
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca “SYS A.Mix Erase?”.
4. Pulse [YES].

5. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el primer marcador de la zona en la que desea borrar la mezcla automática.
6. Pulse CURSOR [>].  
El cursor se desplazará a la derecha.
7. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el último marcador de la zona en la que desea borrar la mezcla automática.

8. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “SYS EraseMode=”.

9. Gire el dial TIME/VALUE.

#### EraseMode (Modo de borrado de la mezcla)

Seleccione los datos de mezcla automática que se borrarán.

- Event: Solo se borrarán los datos de la mezcla automática.
- Marker: Se borrarán los datos de la mezcla automática y los marcadores.

10. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “SYS Erase\_\_<=>\_\_?”. La zona subrayada mostrará los marcadores especificados en los pasos 5-7.
11. Pulse [YES].  
Un mensaje le pedirá confirmación de que realmente desea borrar los datos.
12. Pulse [YES] otra vez.  
La mezcla automática se borrará.

< ¿Qué es un evento? >

Un evento es la menor unidad de memoria utilizada por el VS-880 para almacenar en disco el resultado de lo grabado. Una canción acabada de crear proporciona aproximadamente 12.000 eventos.

Por cada pista, una pasada de grabación utiliza dos eventos. Operaciones como pinchar o copiar pista también consumen eventos. El número de eventos consumido fluctuará de forma compleja. Por ejemplo, la mezcla automática consume cinco eventos por cada marcador.

Incluso si hay suficiente espacio en el disco, no podrá hacer más grabaciones o ediciones de pista si se han consumido todos los eventos. En tales casos, aparecerá un mensaje de error como "Event Mem Full" (p. 134).

### Acerca de la pantalla !!! Lack of EVENT !!

En la pantalla aparecerá "!!! Lack of EVENT !!" en los siguientes casos, y no podrá continuar la operación en curso.

- Si pulsa los botones [SCENE]+[REC] para grabar datos de mezcla automática a **tiempo real**, cuando el número de EVENTOS restante es **menor que 1.000**.
- Si intenta un **UNDO** o un **REDO** cuando el número de Eventos restante es **menor que 200**.

La unidad de memoria más pequeña utilizada por el VS-880 para guardar en el disco el resultado de lo grabado son los **eventos**. Una canción acabada de crear proporciona aproximadamente 12.000 eventos por canción.

En cada pista, un pase de grabación utiliza dos eventos. Operaciones como pinchar/despinchar o copiar una pista también consumen eventos. El número de eventos consumidos fluctuará de forma compleja. Por ejemplo, la mezcla automática gasta cinco eventos por cada marcador.

Cuando haga muchas grabaciones, ediciones (Copiar o Mover Pista) o grabe una Mezcla Automática larga, compruebe el número de Eventos restante frecuentemente. El procedimiento es el siguiente.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS RemainDsp=".
4. Seleccione "Event" con el dial TIME/VALUE.

El número de Eventos restante puede incrementarse con los siguientes procedimientos. Utilice el más apropiado para su situación.

### • Ejecute el Guardar Canción (p. 74)

Guarde la canción si está en la condición UNDO (indicador [UNDO] encendido). Los eventos utilizados para el REDO se liberarán. Pero observe que no podrá cancelar (REDO) el último UNDO una vez guarde la canción.

### • Ejecute el Optimizar Canción (p. 113)

Optimize la canción si ha hecho muchas grabaciones por Pinchado. Los eventos utilizados para los datos de audio innecesarios se liberarán. Pero observe que solo podrá hacer un UNDO de un solo nivel.

### • Borre datos de la Mezcla Automática (p. 19)

Si ha grabado datos de Mezcla Automática, borre los datos innecesarios. Los eventos destinados a ello se liberarán.

## ■ Utilizar el ecualizador de 3 bandas en INPUT MIX / TRACK MIX

Del total de catorce canales de INPUT MIX/TRACK MIX, ahora puede utilizar un ecualizador de 3 bandas en ocho canales cualesquiera seleccionados.

\* Si se activa el ecualizador en más de 8 canales, no será posible utilizar el ecualizador de 3 bandas. Desactive el ecualizador en los canales en los que no sea necesario.

### Activar/desactivar el ecualizador

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT MIX/TRACK MIX.
2. Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [EQ Low (CH EDIT)] del canal 3.
3. Pulse PARAMETER [<<].
4. Pulse el [CH EDIT] de los canales o pistas en los que desea desactivar el ecualizador.
5. Gire el dial TIME/VALUE.

### EQ Switch (interruptor del ecualizador)

Si desea utilizar el ecualizador, ajústelo a "On". Si no, ajústelo a "Off". Cuando se estén haciendo ajustes del ecualizador, se mostrará gráficamente la curva de ecualización en la visualización de barras. Si está en "Off", no estarán disponibles los parámetros relacionados con el ecualizador.

### Utilizar el ecualizador de 3 bandas

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT MIX/TRACK MIX.  
Si es INPUT→TRACK, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SELECT].
2. Pulse [EDIT(SOLO)] varias veces hasta que aparezca "MST EQ Sel=".
3. Gire el dial TIME/VALUE.

### EQ Sel (Selección del Ecualizador)

Seleccione el tipo de ecualizador que desea utilizar.

- 2BandEQ: 14 canales de ecualizadores de 2 banda (igual que la Ver.1).
- 3BandEQ: 8 canales de ecualizadores de 3 bandas.

### ■ Mezclar con una fuente estéreo (Stereo In)

Incluso reproduciendo el total de las 8 pistas en INPUT→TRACK, ahora puede mezclar la entrada de una fuente estéreo externa y sacarla por la salida Master.  
Por ejemplo, esto es cómodo cuando están funcionando dos unidades VS-880 en sincronía.

1. Pulse [EDIT(SOLO)] varias veces hasta que aparezca "MST StereoIn=".
2. Seleccione la fuente de entrada de la fuente estéreo. Gire el dial TIME/VALUE.

### StereoIn (Entrada Estéreo)

- Off: No se utilizará la Entrada Estéreo.
- Input12: Las entradas 1 y 2 entrarán en estéreo.
- Input34: Las entradas 3 y 4 entrarán en estéreo.
- Digital: La entrada digital entrará en estéreo.

3. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "MST StIn Level=".
4. Ajuste el volumen de la entrada estéreo. Gire el dial TIME/VALUE.
5. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "MST StIn Bal=".
6. Ajuste el balance izquierda/derecha de la entrada estéreo. Gire el dial TIME/VALUE.

### ■ Ajustar el nivel de cada pista (Track Level)

Ahora es posible ajustar el nivel de volumen de cada pista independientemente de los faders de canal.

Por ejemplo, esto es cómodo cuando desea subir el nivel de reproducción de una pista que se grabó a un bajo nivel de volumen.

1. Pulse el [CH EDIT] de la pista cuyo volumen desea ajustar.
2. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "TrackLevel=".
3. Gire el dial TIME/VALUE.

### TrackLevel (Nivel de la Pista)

El nivel de volumen de cada pista puede ajustarse en un margen de -12-12dB.

### ■ Hacer que las operaciones de los controles de panorama y faders del panel tomen efecto inmediatamente

Cuando se ha ajustado el volumen o panorama en la condición Channel Edit, al cambiar entre INPUT MIX y TRACK MIX puede que las posiciones de los faders o panoramas ya no coincidan con los auténticos niveles de volumen o panorama. En tales casos, se añade un símbolo " " a los valores mostrados de los ajustes. También, cuando se muestran las posiciones de fader o panorama en la visualización de barras, las posiciones reales de los faders de canal parpadean.

1. Pulse el [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS FaderMatch".
4. Gire el dial TIME/VALUE.

### FaderMatch (Coincidencia de Faders)

Seleccione cómo actuarán los faders cuando las posiciones de fader o panorama no coincidan con el nivel de volumen o panorama reales.

- Null: No habrá cambios hasta que el fader o el control de panorama del canal se lleven a los valores reales (igual que la Ver.1).
- Jump: El valor real cambiará en el instante en que se mueva el fader o el control de panorama.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

## Funciones relacionadas con el grabador

### ■ Cuando el Modo de Grabación está ajustado a Mastering

Cuando el Modo de grabación (p. 62) está ajustado a Mastering (MAS), ahora es posible reproducir hasta seis pistas simultáneamente. En ese momento, el VS-880 funcionará como un grabador de 6 pistas (pistas 1–6). Las pistas 7–8 no pueden utilizarse.

Previamente, solo se podían reproducir simultáneamente cuatro pistas cuando el Modo de grabación era Mastering (MAS).

< Cuando utilice una unidad Zip >

Una unidad Zip no es capaz de leer o escribir datos con la suficiente rapidez. Por este motivo, cuando se está utilizando como unidad en curso (esto es, la unidad para grabar y reproducir), no será posible reproducir seis pistas simultáneamente. Refiérase a la siguiente tabla, y limite el número de pistas reproducidas simultáneamente de acuerdo con ello. Para más detalles, refiérase a la hoja incluida “Notas al utilizar una unidad Zip”.

\* Los números son orientaciones del número de pistas que pueden reproducirse simultáneamente.

Los números entre paréntesis son orientaciones del número de pistas de la canción en las que se ejecutan repetidamente operaciones como el pinchado o la copia.

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo		
	48.0kHz	44.1kHz	32.0kHz
Mastering	3 (2)	4 (2)	5 (4)
Multitrack 1	7 (6)	7 (5)	8 (6)
Multitrack 2	7 (6)	8 (7)	8 (8)
Live	8 (8)	8 (8)	8 (8)

### ■ Cuando se introduce una señal digital con énfasis

Cuando se introduce una señal digital con énfasis por el conector digital, ésta será automáticamente desenfatisada.

### ■ Crear una cinta master que impida la copia digital

Cuando haga una mezcla digital del VS-880 a un grabador a DAT, etc., ahora puede prohibir que se hagan copias digitales desde la cinta que ha recibido la mezcla.

Por ejemplo, una generación de grabación digital de un reproductor CD a un grabador DAT está permitida. Pero no será posible hacer una copia digital desde el DAT grabado digitalmente a otro aparato digital (p. 72). Esta función hace que una cinta que se haya grabado digitalmente a partir del VS-880 se comporte de la misma manera que una cinta grabada digitalmente a partir de un CD.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca “SYS System PRM?”.
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca “SYS D.CopyProtect=”.
4. Gire el dial TIME/VALUE. Si desea prohibir el copiado digital, active el ajuste.

#### D.CopyProtect (Interruptor de Protección Digital)

Especifique si se permitirá o no el copiado digital de una cinta que haya recibido digitalmente una mezcla acabada.

Off: Se permitirá la copia digital (igual que la Ver.1).

On: Se prohibirá la copia digital.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.
6. Haga una mezcla digital del VS-880 a un grabador DAT, etc. (p. 73).  
No será posible copiar digitalmente esta cinta master a otro grabador DAT, etc.

## En relación a los efectos

Cuando se ha instalado una placa de ampliación de efectos VS8F-1, un mismo VS-880 le permite ahora utilizar dos efectos estéreo. Lea el manual del usuario del VS8F-1 junto con esta explicación.

### ■ Nuevos programas preset añadidos

Se han añadido cien programas preset a los programas de efectos. Refiérase a la nueva “Lista de Programas Preset” incluida. Debido al número incrementado de programas preset, los números de los programas han cambiado de la siguiente forma.

Ver.1	V-XPANDED
Preset 001–100 (añadidos ahora)	Preset A00–A99 Preset B00–B99
User 001–100	User U00–U99

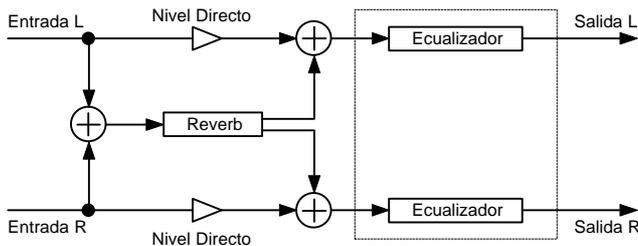
### ■ Nuevos algoritmos añadidos

Se han añadido los siguientes algoritmos de efectos.

- Reverb 2 (p. 23)
- Space Chorus (p. 24)
- Procesador Lo-Fi (p. 25)
- Ecuador Paramétrico de 4 Bandas (p. 26)
- Ecuador Paramétrico de 10 Bandas (p. 27)
- Cancelador de Zumbidos (p. 28)
- Cancelador de Voz (p. 28)
- Vocoder 2 (p. 29)
- Transformador de Voz (p. 30)
- Simulador de Micro (p. 32)

#### • Reverb2

Es una reverb que proporciona una función de puerta (gate) y una función ducking. Puede utilizarse tanto en el EFFECT1 como en el EFFECT2. Puede utilizar dos reverbs con distintos ajustes, o utilizarla en combinación con una reverb previa.



#### REV (Reverb)

Reverb	On, Off
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate
Time	0,1–10,0 seg
PreDLY	0–200 msec
Density	0–100
HPF	Thru, 20–2.000 Hz
LPF	1,0–20,0 kHz, Thru
EFLevel	0–100
DiLevel	0–100
Gate	Off, On
Mode	Gate, Ducking
Thresh	0–100
Attack	1–100

Release	1–100
HoldTime	1–100

#### Reverb

Active o desactive la reverb. Cuando esté desactivada, los siguientes parámetros no se visualizarán.

#### Type (Tipo de reverb)

Seleccione el tipo de reverb.

- Room1: Reverb de habitación normal.
- Room2: Reverb de habitación con un tono más suave que el de Room1.
- Hall1: Reverb de sala normal.
- Hall2: Reverb de sala con un tono más suave que el de Hall1.
- Plate: Reverb de placa.

#### Time (Tiempo)

Ajuste la longitud (tiempo) de la reverberación.

#### PreDLY (Per Delay)

Ajuste el tiempo que tarda la reverb en aparecer.

#### Density (Densidad)

Ajuste la densidad de la reverb.

#### HPF (Filtro Pasa-Altos)

Ajuste la frecuencia a la que el filtro pasa-altos empezará a tomar efecto. Con un ajuste de Thru, el filtro pasa-altos no funcionará.

#### LPF (Filtro Pasa-Bajos)

Ajuste la frecuencia a la que el filtro pasa-bajos empezará a tomar efecto. Con un ajuste de Thru, el filtro pasa-bajos no funcionará.

#### EFLevel (Nivel del efecto)

Ajuste el volumen de la reverb.

#### DiLevel (Nivel directo)

Ajuste el volumen del sonido directo.

#### Gate

Active/desactive la función Gate. Cuando esté desactivada, los siguientes parámetros no se visualizarán.

#### Mode (Modo del Gate)

Seleccione la forma en que operará la función Gate.

- Gate:** La puerta empezará a abrirse cuando el nivel de la señal directa exceda el nivel de umbral, y empezará a cerrarse cuando caiga por debajo del nivel de umbral
- Ducking:** La función será el opuesto del ajuste Gate. La puerta empezará a cerrarse cuando el nivel de señal directa exceda el nivel de umbral, y empezará a abrirse cuando caiga por debajo del nivel de umbral.

### Thresh (Umbral)

Ajuste el nivel básico al que se controlará el abrir o cerrar de la puerta.

### Attack (Ataque)

Ajuste el tiempo desde que el nivel del sonido directo excede el nivel de umbral hasta que la puerta está completamente abierta.

### Release

Ajuste el tiempo desde que el tiempo de mantenimiento se ha acabado hasta que el sonido se enmudece totalmente.

### HoldTime (Tiempo de mantenimiento)

Ajuste el tiempo desde que la puerta se abre completamente hasta que se cierra completamente.

### EQ (Ecuador)

EQ	Off, On
LowType	Shel, Peak
Low.G	-12-12 dB
Low.F	20-2000 Hz
Low.Q	0.3-10
Mid.G	-12-12 dB
Mid.F	200-800 Hz
Mid.Q	0.3-10
HiType	Shelv, Peak
Hi.G	-12-12 dB
Hi.F	1.4-20.0 kHz
Hi.Q	0.3-10
OutLevel	0-100

### EQ (Ecuador)

Active/desactive el ecualizador. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

### LowType

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de graves.

Shlv:	Tipo Repisa
Peak:	Tipo Pico

### Low.G (Ganancia de graves)

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de graves.

### Low.F (Frecuencia de graves)

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de graves.

### Low.Q (Q de graves)

Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de graves en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

### Mid.G (Ganancia de medios)

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de medios.

### Mid.F (Frecuencia de medios)

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios.

### Mid.Q (Q de medios)

Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de medios en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

### HiType

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de agudos.

Shlv:	Tipo Repisa
Peak:	Tipo Pico

### Hi.G (Ganancia de agudos)

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de agudos.

### Hi.F (Frecuencia de agudos)

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de agudos.

### Hi.Q (Q de agudos)

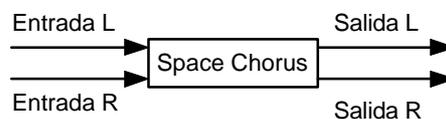
Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de agudos en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

### OutLevel (Nivel de salida)

Ajuste el nivel de volumen posterior al paso del sonido por el ecualizador.

### • Space Chorus

Es un Chorus que simula el SDD-320 de Roland.



### SCH (Space Chorus)

SpaceCho	Off, On
InMod	Mono, Stereo
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4
MixBal	0-100

### SpaceCho (Space Chorus)

Active/desactive el space chorus. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

### InMod (Modo de entrada)

Especifique si la señal de entrada es estéreo o mono.

### Mode (Modo del Space)

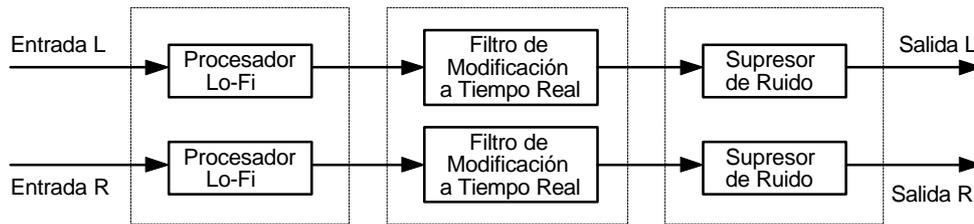
Seleccione la forma en que cambiará el chorus.

### MixBal (Balance de mezcla)

Ajuste el balance entre el volumen del chorus y el volumen del sonido directo.

• **Procesador Lo-Fi**

Esto le permite crear un sonido de “baja fidelidad” (low-fidelity) reduciendo la frecuencia de muestreo y/o disminuyendo el número de bits. Los filtros de modificación a tiempo real conectados en serie le permiten remodelar el sonido libremente.



**LFP (Procesador Lo-fi)**

LoFiPros	Off, On
PreFilt	Off, On
Rate	Off, 1/2–1/32
Bit	Off, 15–1 bit
PostFilt	Off, On
EFLevel	0–100
DiLevel	0–100

**LoFiPros (Procesador lo-fi)**

Active/desactive el Procesador Lo-fi. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

**PreFilt (Pre-filtro)**

Este filtro disminuye la distorsión digital. Desactivándolo, podrá crear un sonido de extremada baja fidelidad que incluya *aliasing*.

**Rate**

Modifique la frecuencia de muestreo. Si lo desactiva, la frecuencia de muestreo será la misma que la de la canción seleccionada.

**Bit**

Modifique el número de bits de datos. Si lo desactiva, el número de bits de datos permanecerá inalterado. Si se selecciona un número de bits extremadamente bajo, puede aparecer un ruido fuerte incluso cuando no hay ningún sonido, dependiendo de la fuente de sonido. En tales casos, suba el umbral del supresor de ruido.

**PostFilt (Post-filtro)**

Este filtro disminuye la distorsión digital producida por la baja fidelidad. Desactivándolo, podrá crear un sonido de extremada baja fidelidad.

**EFLevel (Nivel de efecto)**

Ajuste el volumen del sonido lo-fi.

**DiLevel (Nivel directo)**

Ajuste el volumen del sonido directo.

**RMF (Filtro de modificación a tiempo real)**

RMF	Off, On
Type	LPF, BPF, HPF
CutOff	0-100
Reso	0-100
Gain	0-24 dB

**RMF (Filtro de modificación a tiempo real)**

Active/desactive el filtro de modificación a tiempo real. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Type (Tipo de filtro)**

Seleccione el tipo de filtro.

LPF:	Filtro pasa-bajos
BPF:	Filtro pasa-banda
HPF:	Filtro pasa-altos

**CutOff**

Ajuste la frecuencia de corte.

**Reso (Resonancia)**

Ajuste la resonancia.

**Gain**

Ajuste el nivel de volumen del sonido que ha pasado por el filtro de modificación a tiempo real.

**NS (Supresor de ruido)**

Thresh	0-100
Release	0-100

**Thresh (Umbral)**

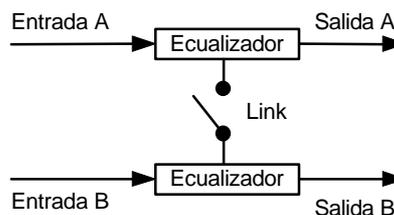
Ajuste el nivel al que el supresor de ruido empezará a tomar efecto.

**Release**

Ajuste el tiempo desde que el supresor de ruido empieza a tomar efecto hasta que el volumen llega a 0.

**• Ecuador Paramétrico de 4 bandas**

Este ecualizador paramétrico de 4 bandas puede utilizarse como dos unidades monoaurales o como una unidad estéreo.



**LNK (Link)**

EQLink Off, On

**EQLink (Interruptor aparejador del ecualizador)**

Esto es un interruptor aparejador para los canales A y B. Si se desactiva, los canales funcionarán independientemente como dos canales mono.

Si se activa, ambos canales serán controlados simultáneamente por los ajustes del canal A.

**EQA/eqB**

**(Canal A / canal B del ecualizador paramétrico)**

EQAch (eqBch)	Off, On
InputG	-60-12 dB
LowType	Shel, Peak
LowG	-12-12 dB
LowF	20-2000 Hz
LowQ	0.3-10
LoMidG	-12-12 dB
LoMidF	200-8000 Hz
LoMidQ	0.3-10
HiMidG	-12-12 dB
HiMidF	200-8000 Hz
HiMidQ	0.3-10
HiType	Shelving, Peaking
HiG	-12-12 dB
HiF	1.4-20.0 kHz
HiQ	0.3-10
Level	-60-12 dB

**EQA/eqB (Canal A / canal B del ecualizador)**

Active/desactive el ecualizador. Cuando esté desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

**InputG (Ganancia de entrada)**

Ajuste el nivel de volumen general del sonido antes de que entre en el ecualizador.

**LowType (Tipo de graves)**

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de graves.

Shelv:	Tipo Repisa
Peak:	Tipo Pico

**LowG (Ganancia de graves)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de graves.

**LowF (Frecuencia de graves)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de graves.

**LowQ (Q de graves)**

Especifique el ancho de la banda centrada en la frecuencia central del ecualizador de la gama de graves en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir el ajuste, el ancho de la banda afectada se estrechará.

**LoMidG (Ganancia de medios graves)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de medios graves.

**LoMidF (Frecuencia de medios graves)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios graves.

**LoMidQ (Q de medios graves)**

Especifique el ancho de la banda centrada en la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios graves en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir el ajuste, el ancho de la banda afectada se estrechará.

**HiMidG (Ganancia de medios agudos)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de graves.

**HiMidF (Frecuencia de medios agudos)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios agudos.

**HiMidQ (Q de medios agudos)**

Especifique el ancho de la banda centrada en la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios agudos en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir el ajuste, el ancho de la banda afectada se estrechará.

**HiType (Tipo de agudos)**

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de agudos.

- Shelv: Tipo Repisa
- Peak: Tipo Pico

**HiG (Ganancia de agudos)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de agudos.

**HiF (Frecuencia de agudos)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de agudos.

**HiQ (Q de agudos)**

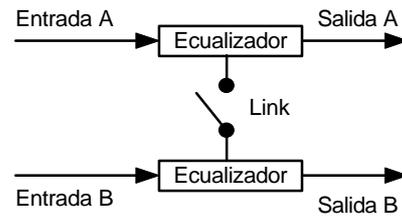
Especifique el ancho de la banda centrada en la frecuencia central del ecualizador de la gama de agudos en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir el ajuste, el ancho de la banda afectada se estrechará.

**Level (Nivel de salida)**

Ajuste el nivel de volumen general del sonido que ha pasado por el ecualizador.

**• Ecualizador gráfico de 10 bandas**

Simula un ecualizador gráfico de 10 bandas. Puede utilizarse como dos unidades monoaurales o como una unidad estéreo.



**LNK (Link)**

EQLink Off, On

**EQLink (Emparejador del ecualizador)**

Esto es un interruptor emparejador para los canales A y B. Cuando esté desactivado, los canales funcionarán independientemente como dos ecualizadores mono.

Cuando esté activado, ambos canales serán controlados simultáneamente por los ajustes del canal A.

**EQA/EQB**

**(Canal A / canal B del ecualizador gráfico)**

EQAch (EQBch)	Off, On
InputG	-60-12 dB
31.2Hz	-12-12 dB
62.5Hz	-12-12 dB
125Hz	-12-12 dB
250Hz	-12-12 dB
500Hz	-12-12 dB
1kHz	-12-12 dB
2kHz	-12-12 dB
4kHz	-12-12 dB
8kHz	-12-12 dB
16kHz	-12-12 dB
Level	-60-12 dB

**EQA/EQB (Canal A / canal B del ecualizador)**

Active/desactive el ecualizador. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

**InputG (Ganancia de entrada)**

Ajuste el nivel de volumen general del sonido antes de pasar por el ecualizador.

**31.2Hz-16kHz (Ganancia)**

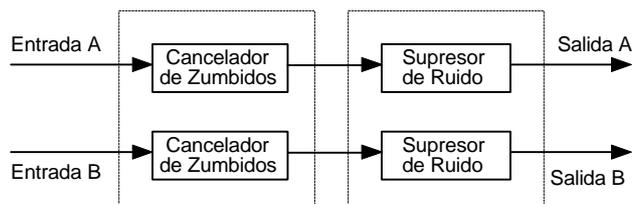
Ajuste la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador para cada frecuencia.

**Level (Nivel de salida)**

Ajuste el nivel de volumen del sonido que ha pasado por el ecualizador.

### • Cancelador de Zumbidos

Esto quita los zumbidos no deseados (ruidos eléctricos).



### HC (Cancelador de zumbidos)

HumCancel	Off, On
Freq	20.0–800.0 Hz
Width	10–40 %
Depth	0–100
Thresh	0–100
RngL	Unlimit, 20–2000 Hz
RngH	1.0–20.0 kHz, Unlimit

#### HumCancel (Cancelador de zumbidos)

Active/desactive el cancelador de zumbidos. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

#### Freq (Frecuencia)

El zumbido se quitará en la frecuencia especificada y en los múltiplos de esa frecuencia. Ajústelo para que coincida con la frecuencia de su suministro de corriente.

#### Width (Ancho)

Especifique la anchura del filtro que quitará el zumbido.

#### Depth (Profundidad)

Especifique la profundidad del filtro que quitará el zumbido.

#### Thresh (Umbral)

Ajuste el nivel al que el cancelador de zumbidos empezará a tomar efecto. Si la señal cae por debajo del nivel especificado, solo se quitará el zumbido de la señal. Con el ajuste máximo, el zumbido siempre se quitará independientemente del nivel de la señal.

#### RngL (Margen inferior)

Especifique el límite inferior de la gama de frecuencia en la que operará el cancelador. Con un ajuste de *Unlimit* (Sin límite), el límite será la frecuencia más baja que el VS-880 es capaz de reproducir.

#### RngH (Margen superior)

Especifique el límite superior de la gama de frecuencia en la que operará el cancelador. Con un ajuste de *Unlimit*, el límite será la frecuencia más alta que el VS-880 es capaz de reproducir.

### NS (Supresor de ruido)

NoiseSup	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

#### Thresh (Umbral)

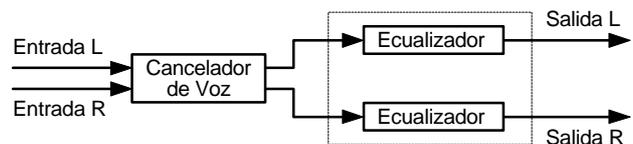
Ajuste el nivel al que el supresor de ruido empezará a operar.

#### Release

Ajuste el tiempo desde que el supresor de ruido empieza a operar hasta que el volumen llega a 0.

### • Cancelador de Voz

Cuando se introduce una fuente estéreo desde un CD, DAT, etc., esto cancela el sonido que esté situado en el centro del estéreo, como sería la voz o el bajo.



\* Dependiendo de la fuente musical, puede que también se cancelen sonidos que no desee cancelar. En particular, si la fuente musical tiene una fuerte reverb o si el sonido que desea anular no está localizado en el centro, puede que el cancelador de voz no produzca el efecto deseado.

### VC (Cancelador de voz)

VclCancel	Off, On
Balance	0–100
RngL	Unlimit, 20–2000 Hz
RngH	1.0–20.0 kHz, Unlimit

#### VclCancel (Cancelador de voz)

Active/desactive el cancelador de voz. Si se desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

#### Balance

Si el sonido que desea cancelar no está situado en el centro, busque el punto en el que se cancela más eficazmente.

#### RngL (Margen inferior)

Especifique el límite inferior de la gama de frecuencias desde donde desea cancelar un sonido. Utilice este ajuste cuando desee reducir el volumen de la voz sin afectar a un instrumento de registro grave (como un bajo) situado en el centro. Con un ajuste de *Unlimit* (Sin límite), la frecuencia más baja que el VS-880 es capaz de reproducir será el límite inferior.

#### RngH (Margen superior)

Especifique el límite superior de la gama de frecuencias desde donde desea cancelar un sonido. Utilice este ajuste cuando desee reducir el volumen de la voz sin afectar a un instrumento de registro agudo situado en el centro. Con un ajuste de *Unlimit*, la frecuencia más alta que el VS-880 es capaz de reproducir será el límite superior.

**EQ (Ecuador)**

EQ	Off, On
LowType	Shel, Peak
Low.G	-12-12 dB
Low.F	20-2000 Hz
Low.Q	0.3-10
Mid.G	-12-12 dB
Mid.F	200-8000 Hz
Mid.Q	0.3-10
HiType	Shelving, Peaking
Hi.G	-12-12 dB
Hi.F	1.4-20.0 kHz
Hi.Q	0.3-10
OutLevel	0-100

**EQ (Ecuador)**

Active/desactive el ecualizador. Si lo desactiva, los siguientes elementos no se visualizarán.

**LowType**

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de graves.

Shlv:	Tipo Repisa
Peak:	Tipo Pico

**Low.G (Ganancia de graves)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de graves.

**Low.F (Frecuencia de graves)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de graves.

**Low.Q (Q de graves)**

Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de graves en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

**Mid.G (Ganancia de medios)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de medios.

**Mid.F (Frecuencia de medios)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de medios.

**Mid.Q (Q de medios)**

Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de medios en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

**HiType (Tipo de agudos)**

Seleccione el tipo de ecualizador de la gama de agudos.

Shelv:	Tipo Repisa
Peak:	Tipo Pico

**Hi.G (Ganancia de agudos)**

Especifique la ganancia (cantidad de énfasis/corte) del ecualizador de la gama de agudos.

**Hi.F (Frecuencia de agudos)**

Especifique la frecuencia central del ecualizador de la gama de agudos.

**Hi.Q (Q de agudos)**

Especifique el ancho de la banda alrededor de la frecuencia central especificada para el ecualizador de la gama de agudos en la que ocurrirá el ajuste de ganancia. Al subir este ajuste, el ancho de banda afectado se estrechará.

**OutLevel (Nivel de salida)**

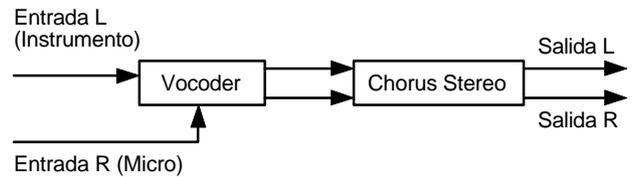
Ajuste el nivel de volumen del sonido que ha pasado por el ecualizador.

**• Vocoder 2**

Esto es un vocoder de 19 bandas. Se puede obtener un sonido claro que no era posible con vocoders convencionales.

Introduzca un sonido instrumental por el canal izquierdo, y una voz por el canal derecho.

\* El Vocoder 2 solo puede utilizarse para el EFFECT-1. Además, el EFFECT-2 no estará disponible para su utilización.



**VOC (Vocoder)**

Env	Sharp, Soft, Long
Pan	Mono, Stereo, L→R, R→L
Hold	Off, MIDI
MicSens	0-100
SynInLev	0-100
V.Chart1-19	0-100
MHPF	Thru, 1.0-20.0 kHz
MHPFPan	L63-R63
MicMix	0-100
NSThresh	0-100

**Env (Envolvente)**

Sharp:	Se enfatizará la voz humana.
Soft:	Se enfatizará el sonido instrumental.
Long:	Se producirá un sonido vintage con decay largo.

**Pan**

Seleccione Mono, Stereo, L→R o R→L. Con un ajuste de Mono, los componentes de cada banda de frecuencia se situarán en el centro. Con un ajuste de Stereo, las bandas de frecuencia impares se situarán a la izquierda, y los componentes pares a la derecha. Con un ajuste de L→R, las gamas de frecuencia graves se situarán en aumento hacia la izquierda, y las bandas de frecuencia agudas se situarán en aumento hacia la derecha. Inversamente con un ajuste de R→L.

### Hold

Esto activa/desactiva la función Hold (Sustain). Cuando se haya seleccionado MIDI, se recibirá el mensaje MIDI de cambio de control Hold. Si activa el Hold mientras se está introduciendo una voz por el micro, el instrumento sonará con los formantes de voz fijados en ese momento.

### MicSens (Sensibilidad del micro)

Ajuste la sensibilidad de entrada del micro.

### SynInLev (Nivel de entrada del sintetizador)

Ajuste el nivel de entrada del instrumento.

### V.Char1-19 (Carácter de la voz)

Ajuste el volumen de cada banda de frecuencia. Esto ajusta el tono del vocoder.

Al incrementar el valor, la frecuencia subirá.

### MHPF (HPF del micro)

Cuando se utiliza la mezcla del micro, esto ajusta la frecuencia a la que el filtro pasa-altos (HPF) empezará a afectar al audio del micro. Valores más altos de este ajuste le permitirán mezclar solo las consonantes. Con un ajuste de Thru, el HPF no se aplicará.

### MHPFPan (Panorama del HPF del micro)

Ajuste el panorama del audio del micro.

### MicMix (Mezcla del micro)

Ajuste la cantidad de audio del micro (canal derecho) que ha pasado por el HPF que se añadirá a la salida del vocoder.

### NSThresh (Umbral del supresor de ruido)

Ajuste el nivel al que el supresor de ruido aplicado a la entrada instrumental (canal izquierdo) empezará a funcionar.

### CHO (Chorus)

Chorus	Off, On
Rate	0.1-10.0 Hz
Depth	0-100
PreDLY	0-50.0 msec
MixBal	0-100

### Chorus

Active/desactive el chorus. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

### Rate (Frecuencia)

Ajuste la rapidez de la modulación del chorus.

### Depth (Profundidad)

Ajuste la profundidad de la modulación del chorus.

### PreDLY (Pre delay)

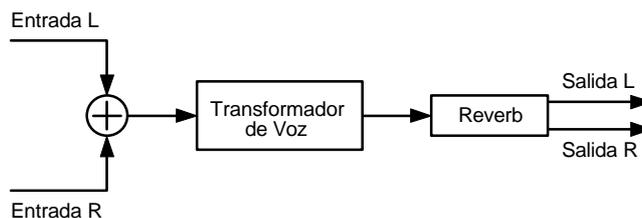
Ajuste el tiempo desde que sale el sonido directo hasta que sale el chorus.

### MixBal (Balance de la mezcla)

Ajuste el balance entre el volumen del chorus y el volumen directo.

### • Transformador de Voz

Controla independientemente la afinación básica y los formantes, permitiendo crear una variedad de caracteres de voz.



\* El Transformador de Voz solo puede utilizarse en el EFFECT-1. Además, el EFFECT-2 no estará disponible para su uso.

### < Trucos para introducir la voz >

Introduzca solo una única voz. Si se introducen varias voces, el VS-880 no operará adecuadamente.

Asegúrese de que el sonido del altavoz no entra por el micro que está utilizando. Esto tendría el mismo efecto que introducir varias voces en la unidad (y el VS-880 no operaría adecuadamente).

Le recomendamos que utilice un micro unidireccional. Hable o cante tan cerca del micro como pueda.

### VT (Transformador de voz)

VoiceTrns	Off, On
Robot	Off, On
C.Pitch	-12-36
F.Pitch	-100-100
C.Formant	-12-12
F.Formant	-100-100
MixBal	0-100

### VoiceTrns (Transformador de voz)

Active/desactive el transformador de voz. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

### Robot

Active/desactive la función Robot. Cuando está activada, el audio saldrá a una afinación fija independientemente de la afinación que se introduzca, produciendo un carácter de voz sin inflexiones.

### C.Pitch (Afinación gruesa)

Ajuste la afinación del carácter de la voz en pasos de semitono. Puede ajustarse sobre un margen de 1 octava abajo y 3 octavas arriba.

### F.Pitch (Afinación fina)

Haga ajustes finos de la afinación del carácter de la voz.

### C.Formant (Formantes gruesos)

Ajuste los formantes del carácter de la voz en pasos de semitono.

### F.Formant (Formantes finos)

Haga ajustes finos de los formantes del carácter de la voz.

< Formantes >

Un formante es un elemento importante que determina el carácter de un sonido vocal. Es un sobretono fijo cuya posición está determinada por el tamaño de las cuerdas vocales.

Los *pitch shifters* convencionales modifican la afinación de tal manera que también cambia la posición de los formantes (que de natural no cambian). Por ejemplo, cuando un *pitch shifter* sube la afinación, se produce una “voz de pitufo” como si las cuerdas vocales se hubieran encogido, y cuando baja la afinación se produce una “voz de gigante”, como si se hubieran dilatado.

El Transformador de Voz modifica separadamente la afinación básica y los formantes, permitiendo crear una variedad de caracteres de voz.

**MixBal (Balance de la mezcla)**

Ajuste el balance entre el volumen de la voz de carácter y el volumen de voz normal.

**REV (Reverb)**

Reverb	Off, On
Time	0.1–10.0 seg
PreDLY	0–200 mseg
Density	0–100
RevLevel	0–100

**Reverb**

Active/desactive la reverb. Si está desactivada, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Time (Tiempo)**

Ajuste el tiempo de reverb.

**PreDLY (Pre delay)**

Ajuste el tiempo que tarda en aparecer el sonido de reverb.

**Density (Densidad)**

Ajuste la densidad del sonido de reverb.

**RevLevel (Nivel de reverb)**

Ajuste el volumen del sonido de reverb.

**FE (Edición con faders)**

FaderEdit Off, On

**FaderEdit (Edición con faders)**

Este interruptor le permite utilizar los faders de canal del panel superior para modificar los distintos ajustes del Transformador de Voz. Si está activado, los faders de canal 1 al 5 controlarán los siguientes ajustes.

\* La Edición con Faders solo es válida cuando está en la condición de Edición de Efectos. En otras condiciones, los faders controlarán el nivel de volumen de cada canal como es habitual. Además, no funcionará en la Mezcla Automática (p. 17).

- Canal 1: Robot
- Canal 2: C.Pitch+F.Pitch
- Canal 3: C.Formant+F.Formant
- Canal 4: MixBal
- Canal 5: RevLevel

< Canal 1 (Robot) >

Moviendo el fader por encima de la mitad, lo activa; llevándolo por debajo de la mitad, lo desactiva.

< Canal 2 (C.Pitch+F.Pitch) >

La Afinación Gruesa y la Afinación Fina cambiarán simultáneamente para alterar suavemente la afinación.

< Canal 3 (C.Formant+F.Formant) >

Los Formantes Gruesos y los Formantes Finos cambiarán simultáneamente para alterar suavemente los formantes.

**MID (Control MIDI)**

MIDICtrl	Off, On
PitchBnd	Off, 1–12
Portamen	Off, 1–100

**MIDICtrl (Control MIDI)**

Active/desactive el control MIDI. Cuando esté activado, los mensajes MIDI Note On y los mensajes Pitch Bend ajustarán la afinación y los formantes. Esto es eficaz cuando se conecta un teclado MIDI etc.

- Canal MIDI 1: C.Pitch+F.Pitch (C2–C6, la tecla original es C3)
- Canal MIDI 2: C.Formant+F.Formant (C2–C4, la tecla original es C3)

\* Los canales MIDI en los que se ajustan la afinación y los formantes están fijados previamente a 1 y 2. No pueden cambiarse por otros canales.

**PitchBnd (Pitch Bend)**

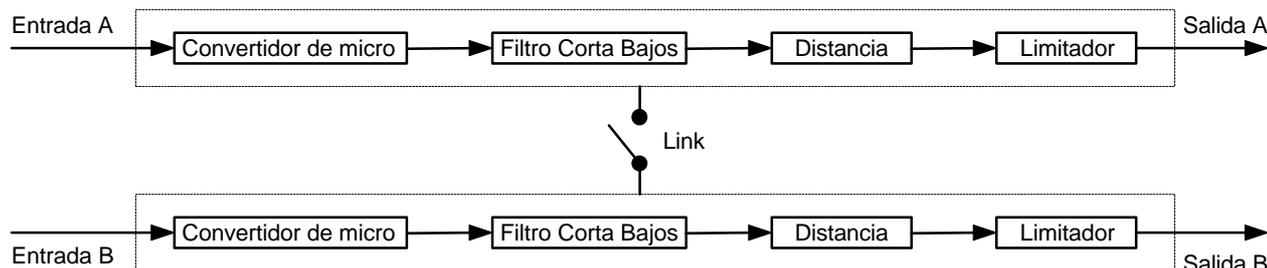
Especifique el máximo cambio producido por el pitch bend (bend range), en pasos de semitonos.

**Portamen (Portamento)**

Especifique la rapidez con la que cambiará el efecto de portamento.

• **Simulador de Micro**

Modifica el sonido que se ha grabado con un micro dinámico convencional, micro de solapa o directo de línea, haciendo que suene como si hubiera sido grabado con un micro de condensador caro o un micro especial de estudio. El simulador de micro puede añadir efectos de proximidad o distancia.



**LNK (Link)**

MSLink Off, On

MSLink (Emparejador del simulador de micro)

Esto es el interruptor emparejador para los canales A Y B. Si está desactivado, los dos canales funcionarán independientemente como dos canales mono.

Si está activado, ambos canales serán controlados simultáneamente por los ajustes del canal A.

**MCA/MCB (Canal A / canal B del convertidor de micro)**

MicConv Off, On

Input DR-20, Sml.Dy, Hed.Dy, Min.Cn, Flat

Out Sml.Dy, Voc.Dy, Lrg.Dy, Sml.Cn, Lrg.Cn, Vnt.Cn, Flat

Phase Normal, Invers

< Micrófono → Conversión de micrófono >

Convierte las características de un micro económico de propósito general en las características de un micro caro de estudio. Para un sonido ya grabado, puede crear el mismo cambio tonal que si hubiera cambiado el tipo o distancia del micro.

< Línea → Conversión de micrófono >

Añade un “aire especial” a un sonido instrumental que se grabó por entrada de línea directa, haciéndolo sonar como si hubiera sido grabado con un micrófono.

**MicConv (Convertidor de micro)**

Active/desactive el convertidor de micro. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Input (Entrada)**

Seleccione el tipo de micro que realmente se utilizó en la grabación.

DR-20: Roland DR-20

Sml.Dy: Micrófono Dinámico Pequeño

Hed.Dy: Micrófono Dinámico Tipo Casco

Min.Cn: Micrófono de Condensador Miniatura

Flat: Entrada de línea

**Out**

Especifique el micro que se simulará.

Sml.Dy: Micro dinámico de propósito general para instrumentos o voces. Ideal para ampli de guitarra o caja de batería.

Voc.Dy: Un popular micro dinámico para voces. Caracterizado por una apretada gama de medios. Utilícelo para voces.

Lrg.Dy: Micro dinámico con el extremo grave ampliado. Utilícelo para bombo o tom, etc.

Sml.Cn: Micro de condensador pequeño para instrumentos.

Caracterizado por una brillante gama de agudos. Para percusión metálica o guitarra acústica.

Lrg.Cn: Micro de condensador con respuesta plana.

Utilícelo para voces, narraciones, o instrumentos acústicos, etc.

Vnt.Cn: Micro de condensador antiguo. Utilícelo para voces o instrumentos acústicos, etc.

**Flat:** Micro con respuesta de frecuencia plana.  
Para cancelar las características del micro empleado en la grabación.

\* Cuando selecciona un simulador de micro del tipo condensador, se refuerza la respuesta de la gama de graves. Esto puede hacer que se enfatice el ruido transmitido por el pie de micro. En este caso, o bien utilice un filtro corta bajos para recortar la gama de graves no deseada, o bien equipe el pie de micro que utiliza en el momento de grabar con una montura aislante (una pinza de micro de goma, etc., para absorber la vibración).

**Phase**

Normalmente la ajustará a Normal.  
En aquellos casos en que se sitúan micros tanto delante como detrás del instrumento para grabarlo, ajustando uno de ellos en Invert, producirá un sonido compacto con una fase unificada.

**Normal:** Misma fase que la de entrada.  
**Invers:** Fase opuesta a la de entrada.

**BCA/BCB (Canal A / canal B del filtro corta bajos)**

**BassCut** Off, On  
**Freq** Thru, 20–2000 Hz

< Filtro corta bajos >  
Es un filtro que recorta los ruidos no deseados de la gama de graves. Simula el interruptor de corte de bajos que hay en algunos micros.

**BassCut (Corta bajos)**

Active/desactive el corta bajos. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Freq (Frecuencia)**

Normalmente seleccionará Thru. Puede ajustar la frecuencia si el ataque contiene una sección de bajo volumen.

**DSA/DSB (Distancia canal A / canal B)**

**Distance** Off, On  
**Prox.Fx** -12–+12  
**Time** 0–3000 cm

< Distancia (Efectos de proximidad) >  
Los micrófonos tienen una característica que hace que la gama de frecuencias graves se realce cuando la fuente de sonido está cerca. Este ajuste simula esta fenómeno.

**Distance (Distancia)**

Active/desactive la Distancia. Si está desactivada, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Prox.Fx (Efectos de proximidad)**

Ajuste la respuesta de frecuencia grave que queda afectada por la distancia del micro a la fuente de sonido. Un ajuste en la dirección [+] acercará el micro a la fuente de sonido, y en la dirección [-] alejará el micro de la fuente de sonido.

**Time**

Simula la diferencia de tiempo debida a la distancia desde la fuente de sonido.

**LMA/LMB (Limitador canal A / canal B)**

**Limiter** Off, On  
**Freq** Thru, 20–2000 Hz  
**Level** -60–24 dB  
**Thrsh** -60–0 dB  
**Attack** 0–100  
**Release** 0–100

**Limiter (Limitador)**

Active/desactive el limitador. Si está desactivado, los siguientes elementos no se visualizarán.

**Freq (Frecuencia)**

Ajuste la frecuencia de corte de la sección de detección de nivel. Con un ajuste de Thru, operará como un limitador convencional.

**Level (Nivel)**

Ajuste el nivel de salida.

**Thrsh (Umbral)**

Ajuste el nivel al que el limitador empezará a funcionar.

**Attack (Ataque)**

Ajuste el tiempo desde que el nivel de entrada excede el nivel de umbral hasta que el limitador empieza a aplicarse.

**Release**

Ajuste el tiempo desde que el nivel de entrada cae por debajo del nivel de umbral hasta que el limitador cesa de aplicarse.

**■ Ajustar el nivel de envío y balance para todos los efectos**

Ahora puede ajustar el nivel de envío general y el balance de cada efecto sin afectar al nivel de envío de efecto y panorama del efecto (manual del usuario del VS8F-1 p. 9) ajustados en cada canal.

1. Pulse [EDIT(SOLO)] varias veces hasta que aparezca “MST EFF1 SND Lev=”.

Esta pantalla no aparecerá (no podrá hacerse el ajuste) si el EFFECT-1 está insertado en otro canal, o insertado en el jack MASTER OUT.

2. Gire el dial TIME/VALUE.

**EFF1 SND Lev (Nivel de envío al efecto 1)**

Ajuste el nivel de envío. El valor por defecto es 100.

3. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará “MST EFF1 SND Bal=”.

Esta pantalla no aparecerá si el EFFECT-1 está insertado en otro canal o en el jack MASTER OUT.

4. Gire el dial TIME/VALUE.

**EFF1 SND Bal (Balance de envío al efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha. El valor inicial es 0 (centro).

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].

Volverá a la condición Play.

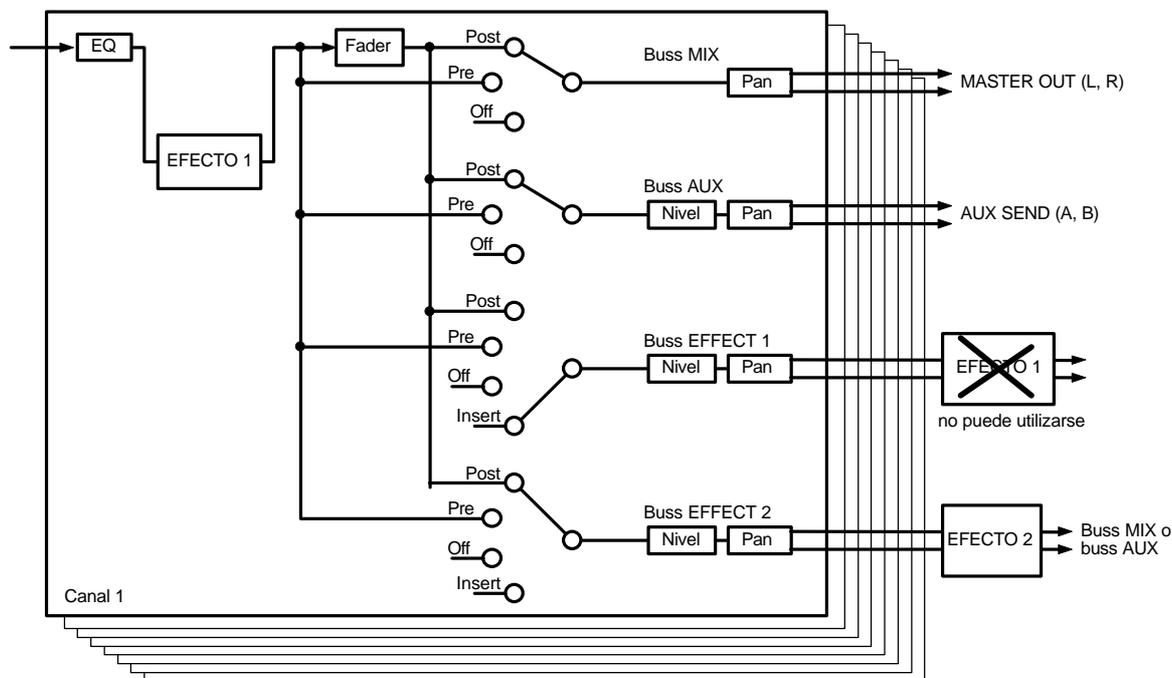
El nivel de envío y balance pueden ajustarse para el EFFECT-2 de la misma forma.

### ■ Insertar un efecto

Cuando desee utilizar un efecto como sería un compresor o una distorsión que modifican el propio sonido directo, inserte el efecto entre el ecualizador y el fader.

Cuando se ha insertado un efecto en uno de los canales, el efecto no puede ser utilizado por otros canales. Por ejemplo, si inserta el EFFECT-1 en el canal 1, no será posible que otros canales utilicen el EFFECT-1.

\* Si inserta distintos efectos en cada canal, o mezcla un canal en el que se han insertado efectos con un canal en el que no se han insertado efectos, pueden suceder diferencias de tiempo dependiendo del tipo de efecto, y el resultado puede no ser siempre el esperado.

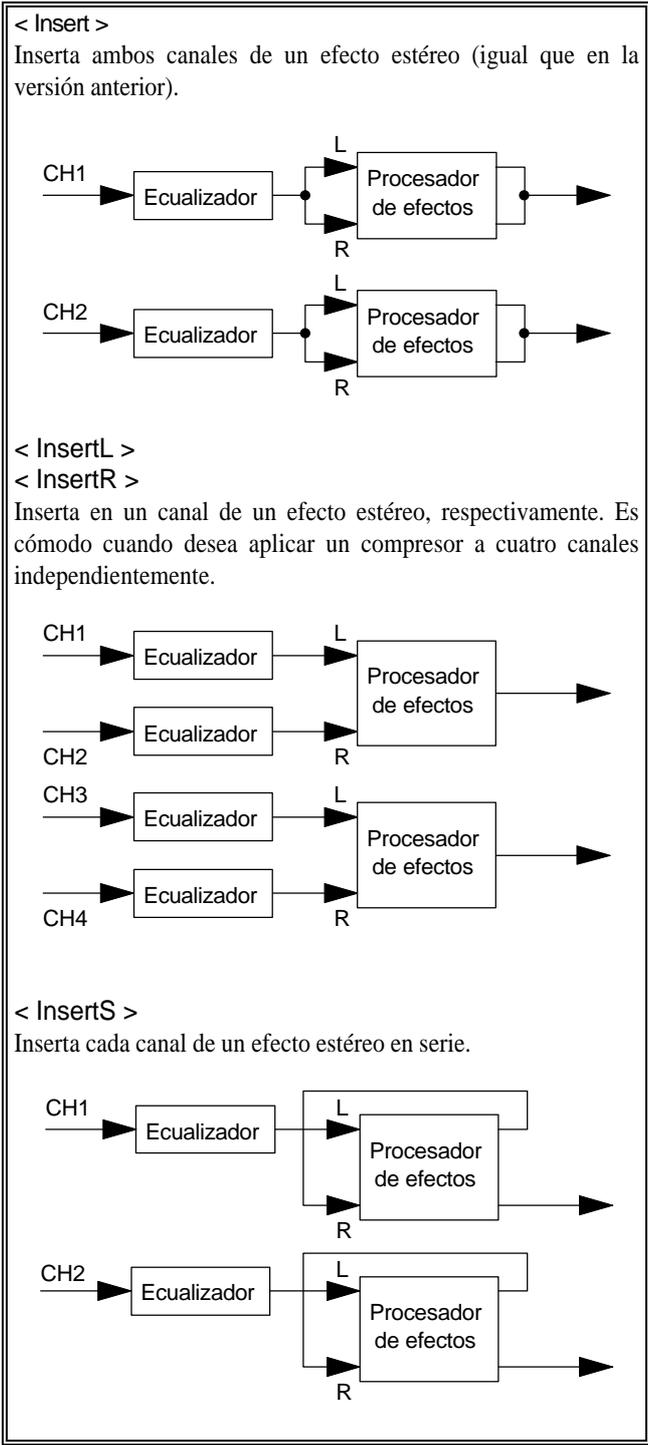


1. Pulse el [CH EDIT] del canal al que desea aplicar el efecto.
2. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1(CH EDIT)] del canal 7.
  
3. Gire el dial TIME/VALUE.

**EFFECT1 (Interruptor del Efecto 1)**

Seleccione cómo se enviará la señal al buss EFFECT1.

- Off: No se envía.
- PreFade: Se enviará la señal anterior al fader de canal.
- PstFade: Se enviará la señal posterior al fader de canal.
- Insert: Se inserta entre el ecualizador y el fader.
- InsertL: Se inserta en el lado L (izquierdo) de un efecto estéreo.
- InsertR: Se inserta en el lado R (derecho) de un efecto estéreo.
- InsertS: Se inserta en los lados L y R de un efecto estéreo en serie.



El procesado cuando se selecciona InsertL o InsertR es el mismo que si se insertara el efecto con el Channel Link (p. 112) activado. Además, si el Channel Link está activado, InsertL, InsertR e InsertS no se visualizarán.

4. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla indicará "EFF1 InsSend=".
5. Ajuste el nivel de envío de efecto: Gire el dial TIME/VALUE.
6. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla indicará "EFF1 InsRtn=".
7. Ajuste el nivel de retorno del efecto: Gire el dial TIME/VALUE.

\* Los pasos 4-7 solo se visualizarán si se está insertando el efecto. El EFFECT-2 puede insertarse de la misma forma. En este caso, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-2 (CH EDIT)] del canal 8 en el paso 2.

**Grabar mientras está insertado un efecto**

Al grabar guitarras o voces, a menudo convendrá insertar un efecto como un multi de guitarra o de voz. Este tipo de "grabación húmeda" ahora puede hacerse en INPUT→TRACK. Aquí explicaremos el procedimiento para conectar una guitarra a la entrada 1, utilizar un programa multi de guitarra para aplicar efectos estéreo, y grabar el resultado en las pistas 1 y 2.

1. Conecte una guitarra a la entrada 1.

< Cuando conecte una guitarra >  
 A fin de grabar la guitarra con la mejor calidad de sonido posible, utilice una guitarra del tipo activa. Como alternativa, utilice una caja de directo (como el DI-1 de BOSS) o un pedal de efecto. En este caso, el pedal se utilizará para reducir la impedancia. Por lo tanto, encienda y desactive el efecto si no necesita utilizarlo.

2. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT→TRACK. Si no lo es, pulse [SHIFT]+[SELECT].
3. Pulse el [CH EDIT] de la pista 1.
4. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [Input/Buss (CH EDIT)] del canal 1.
5. Seleccione la entrada que se grabará en la pista 1: Gire el dial TIME/VALUE. Para este ejemplo, seleccione INPUT-1.
6. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (CH EDIT)] de la pista 7.
7. Seleccione cómo desea utilizar el efecto: Gire el dial TIME/VALUE. Para este ejemplo, seleccione InsertL.
8. Pulse PARAMETER [ >> ] cuatro veces. La pantalla indicará "CH1 REC Sel=".
9. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "On".

### EQ/EffPrelns (Interruptor de pre-inserción del ecualizador/efecto)

Seleccione si el ecualizador y el efecto se insertarán durante la grabación.

Off: No se insertarán (igual que la Ver.1).

On: Se grabará la señal en la que se han insertado el ecualizador y el efecto.

10. Pulse el [CH EDIT] del canal 2.

11. Repita los pasos 5–9 para hacer los mismos ajustes que para la pista 1. Sin embargo, en el paso 7, seleccione InsertR.

12. Pulse [EFFECT] varias veces hasta que la pantalla indique "EFF EFFECT-1 PRM?".

13. Pulse [YES].

14. Seleccione el efecto que desea utilizar: Gire el dial TIME/VALUE.

Para este ejemplo, será fácil oír los resultados con una selección del A51 GT:Country .

15. Pulse [YES].

16. Siguiendo el procedimiento de "Grabación" (Inicio Rápido, p. 9), grabe en las pistas 1 y 2.

### Insertar dos efectos en un canal

Ahora es posible insertar dos efectos en el mismo canal.

Siga el procedimiento para "Insertar un efecto" (p. 34) e "Insertar un efecto en la salida master", e inserte los EFFECT-1 y EFFECT-2 en el mismo canal.

\* Los efectos siempre se insertarán en el orden de EFFECT-2→EFFECT-1. No es posible cambiar el orden de conexión.

### Insertar en estéreo

Si desea insertar un efecto (con un algoritmo de programa estéreo) en estéreo, active el Channel Link (p. 112).

Si inserta un efecto en un canal cuyo Channel Link esté desactivado, se convertirá en un efecto de entrada/salida mono independientemente del programa.

\* También es posible insertar en estéreo seleccionando InsertL para el lado izquierdo e InsertR para el lado derecho, como en "Grabar con un efecto insertado" (p. 35).

### Insertar en la salida master

Ahora es posible insertar el efecto en los jacks MASTER OUT. Esto es cómodo cuando desee aplicar un compresor o ecualizador a la salida combinada de los canales que se han mezclado.

1. Pulse [EDIT(SOLO)] varias veces hasta que aparezca la pantalla "MST EFF1 INS Sw=".

Si ya se ha insertado el EFFECT-1 en algún canal, la pantalla indicará "MST EFF1 INS Sw=—" (no puede hacerse el ajuste).

2. Gire el dial TIME/VALUE.

### EFF1 INS Sw (Interruptor de inserción del efecto 1)

Off: El efecto no se insertará en la salida master (igual que la Ver.1).

On: El efecto se insertará en la salida master.

3. Pulse [PLAY(DISPLAY)].

Volverá a la condición Play.

El EFFECT-2 puede insertarse de la misma forma.

## En relación a la pantalla

### ■ Mantener los picos del medidor de nivel

Cuando la visualización de barras (p. 114) es el medidor de nivel, ahora puede hacer que el valor de volumen máximo (pico) permanezca (se mantenga) en la pantalla.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que la pantalla indique "SYS PeakHoldSw=".

4. Gire el dial TIME/VALUE.

### PeakHoldSw (Interruptor de mantenimiento del pico)

Cuando en la visualización de barras se muestre el Pre Level o el Post Level, ahora puede especificar si los picos se mantendrán.

OFF: Los picos no se mantendrán (igual que la Versión 1).

ON: Los picos se mantendrán.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.  
Para *resetear* la visualización de picos, pulse [PLAY(DISPLAY)].

### ■ Comprobar la capacidad restante del disco

La columna REMAINING TIME indica el tiempo (capacidad) restante aproximado para grabar en la canción en curso. Ahora puede especificar el tipo de esta visualización.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca la pantalla "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca la pantalla "SYS RemainDisp=".
4. Gire el dial TIME/VALUE.

### RemainDisp (Visualización del espacio disponible)

Especifique cómo se visualizará la capacidad restante del disco.

Time: Mostrada como tiempo de grabación (minutos/segundos) (igual que la Ver.1).

CapaMB: Mostrada como capacidad real (Mbytes).

Capa%: Mostrada como porcentaje (%) de la capacidad del disco entero.

Event: Mostrada como el número de eventos utilizados en la grabación.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

## En relación a la unidad de disco

### ■ Comprobar la fiabilidad de un disco

Cuando se inicializa una unidad de disco, ahora se comprueba toda el área de esa unidad (rastreo de superficie) para determinar si la lectura y escritura pueden ejecutarse correctamente. Si se encuentra una localización donde no puede leerse o escribirse correctamente, el VS-880 etiquetará esa localización como **memoria no utilizable**. Consecuentemente, tales localizaciones no se utilizarán para grabar o reproducir, etc.

Cuando se ejecute este procedimiento, el contenido de lo que esté guardado en el disco **se perderá por completo**. Ejecute este procedimiento en un disco acabado de adquirir, o en un disco que se haya utilizado en otro ordenador y que ahora esté en el VS-880. Antes de ejecutar este procedimiento en un disco que esté utilizando actualmente, asegúrese de hacer una copia de seguridad (backup).

\* La operación de rastreo de superficie requiere una considerable cantidad de tiempo. Por ejemplo, una unidad IDE interna de 540 MB requerirá aproximadamente 30 minutos. Esto le dará una idea del tiempo requerido para la capacidad de su unidad de disco.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que se visualice "SYS DriveInitialize?".
2. Pulse [YES].
3. Seleccione la unidad que se inicializará: Gire el dial TIME/VALUE.

#### Init.Drive (Inicializar unidad)

Seleccione la unidad de disco que se inicializará.

4. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS SurfaceScan=".

Para el formateo físico (PhysicalFmt) y las particiones (Partition), refiérase a "Inicializar un disco" (p. 93).

5. Gire el dial TIME/VALUE.

#### SurfaceScan (Rastreo de superficie)

Off: No se ejecutará la comprobación de lectura y escritura (igual que la Ver.1).

On: Se ejecutará la comprobación de lectura y escritura.

6. Pulse [YES].

Un mensaje le pedirá que confirme que realmente quiere inicializar el disco.

7. Pulse [YES] dos veces más.

Empezará la inicialización del disco.

8. Cuando acabe la inicialización, empezará automáticamente el rastreo de superficie.

### Para detener el procedimiento

Para detener el rastreo de superficie durante el procedimiento, pulse [CANCEL(NO)]. Sin embargo, incluso si se ha encontrado memoria no utilizable, esta no se registrará.

### Si la pantalla indica File System Err

Ha ocurrido un fallo de lectura o escritura en una localización que guarda datos básicos utilizados por el VS-880 para grabar y reproducir. **Esta unidad de disco no puede utilizarse con el VS-880.**

- 9-1. Pulse [YES].

El VS-880 se reiniciará.

### Si la pantalla indica Defect

La parte subrayada indicará el número de **localizaciones de memoria no utilizable** de esta unidad. Como mayor sea el número, menor será la fiabilidad de esta unidad.

- 9-2. Pulse [YES].

El VS-880 se reiniciará.

### Si la pantalla indica ---Complete---

Esta unidad no tiene memoria no utilizable.

- 9-3. Pulse [YES].

El VS-880 se reiniciará.

### ■ Comprobar que un disco no está dañado

Ahora es posible comprobar que la unidad que está utilizando puede leerse correctamente (Drive Check).

Esto proporciona una manera de determinar si un fallo durante la Copia de Canción (p. 78) o Backup a DAT (p. 97) es debido a problemas de la propia canción que se ha guardado en el disco, o si es un problema con las conexiones etc.

Si los datos no pueden leerse correctamente, la pantalla indicará la canción en la que ocurrió el error.

1. Pulse [SYSTEM] hasta que aparezca la pantalla "SYS Drive Check?".

2. Pulse [YES].

3. Seleccione la unidad que desea comprobar: Gire el dial TIME/VALUE.

#### CheckDrive (Comprobar la unidad)

Seleccione la unidad de disco que desea comprobar.

4. Pulse [YES].

Un mensaje le pedirá que confirme que desea comprobar la unidad.

5. Pulse [YES] otra vez.

La pantalla indicará "STORE Current?".

6. Si desea guardar la canción en curso, pulse [YES].

Si desea ejecutar la comprobación sin guardar la canción en curso, pulse [NO].

7. Empezará la comprobación de la unidad.
  
8. Cuando acabe la comprobación, aparecerá la siguiente pantalla. Gire el dial TIME/VALUE.

### Para detener el procedimiento

Para detener la comprobación de la unidad durante el procedimiento, pulse [CANCEL(NO)].

### Si la pantalla indica **No Err**

- 9-1. Pudo leerse correctamente todo el disco. Pulse [YES].  
Volverá a la condición Play.

### Si la pantalla indica     Err

La parte subrayada mostrará el número de veces en que ha ocurrido un error de lectura. Gire el dial TIME/VALUE.

La pantalla indicará "Err" en las localizaciones en que se encontró un error. Las localizaciones en las que se muestre "OK" no tienen problemas.

### Result List (Resultado de la comprobación)

- System: Localización en la que se guardan los datos básicos utilizados por el VS-880 para grabar y reproducir.
- Song List: Localización donde se manejan las canciones guardadas.
- InitSong 001:
- InitSong 002: Cada canción (en realidad se muestran los nombres de las canciones).
- InitSong 200:

### Cluster Info. (Información de Clusters)

- Total: Número de clusters del disco entero.
- Defect: Número de clusters etiquetados como **memoria no utilizable**.
- Used: Número de clusters actualmente en uso.
- Free: Número de clusters actualmente sin utilizar.
- X-Link Err: Número de clusters en *cross-link*.
- Loose Area: Número de clusters cuya cadena se ha perdido.
- IllegalDIR: Número de directorios con contenido incorrecto.
- Read Error: Número de errores de lectura detectados por esta operación.

< Clusters >  
 Son la más pequeña unidad de memoria que el VS-880 utiliza para manejar los datos de una unidad de disco. Las más pequeñas unidades físicas de una unidad de disco se llaman **sectores** o **bloques**, y dependiendo del aparato, puede seleccionarse el tamaño que se maneja. Por ejemplo, el VS-880 está diseñado para utilizar discos con 512 bytes/sector. Cuando el VS-880 opera con datos de canción, maneja 64 sectores como una sola unidad (1 cluster). Esto significa que 512 (bytes) x 64 (sectores) = 32.768 bytes (32 K) son un cluster.

< Cross link >  
 Es un error en el que se ha detectado que un cluster está incluido en dos o más canciones. En tal caso, en medio de una canción, puede oírse una canción totalmente distinta. Este tipo de error se conoce como **cross link**.

< Loose Areas >  
 Un error en el que se ha detectado que clusters que no pertenecen a ninguna canción contienen datos válidos. En este caso, el VS-880 no guardará datos en esos clusters. Una situación que provoque este error se llama **Loose Area**.

< Directorios >  
 El VS-880 guarda en el disco datos como los datos de audio o valores de parámetros en unidades llamadas *archivos*. A fin de manejar grandes números de archivos, el VS-880 crea listas con nombres de archivos y las posiciones en el disco en las que están guardados los datos de esos archivos. Estas listas se llaman **directorios**. El mensaje **Illegal Directory** aparecerá cuando esta lista sea incorrecta. Por ejemplo, aparecerá si los datos de cierto archivo se supone que están grabados en una zona del disco que en realidad no existe, o si la propia lista se vuelve permanentemente ilegible.

Si se encuentra un error de disco, es posible borrar solo los datos que se perdieron a resultas del error. Esto es, el disco puede restablecerse a una condición de funcionamiento correcto sin dejar de mantener tantos datos correctos como sea posible.

\* Este procedimiento no corrige el error del disco. Se borrarán todas las localizaciones erróneas. Esto significa que, dependiendo de la localización en la que ocurrió el error, ya no será reproducible una toma que se grabó, se pueden perder datos de mezcla automática, o incluso se puede borrar la canción entera. Si el error ha ocurrido en el sistema o en la lista de canciones, la probabilidad de este peligro es especialmente alta.

### 9-2. Pulse PARAMETER [>>>].

La pantalla indicará "RecoverDriveTry?".

### 9-3. Pulse [YES].

9-4. Si se ha de perder cualquier dato, la pantalla indicará "You'll Lose Data". Pulse [YES]. Para cancelar la operación pulse [NO].

### 9-5. Gire el dial TIME/VALUE.

Las canciones que se hayan modificado parcialmente se marcarán como "Adj", y las canciones que se borren se marcarán como "Del". Las canciones que no queden afectadas no se visualizarán.

### RecoverResult (Resultado del restablecimiento)

InitSong 001:

InitSong 003: Canciones modificadas (en realidad, el nombre de la canción)

:

InitSong 200:

### Cluster Info. (Información de clusters)

Total: Número de clusters de todo el disco.

Defect: Número de clusters marcados como memoria no utilizable.

Used: Número de clusters actualmente en uso.

Free: Número de clusters actualmente sin utilizar.

### 9-6. Pulse [YES].

Volverá a la condición Play.

## En relación a la sincronización

Puede haber casos en los que desee utilizar mensajes MIDI Clock para sincronizar un secuenciador MIDI externo con una canción que se grabó sin utilizar el metrónomo. En tales casos, ahora es posible asignar marcadores de acuerdo con el tiempo de la ejecución grabada, y luego generar una pista de sincronía o mapa de tiempo a partir de esos marcadores.

### ■ Asignar marcadores de acuerdo con el tiempo

1. Pulse [ZERO].

2. Pulse [PLAY].

Se empezará a reproducir la canción.

3. Mientras escucha la canción, pulse [TAP] al inicio de cada compás o tiempo.

4. Cuando acabe de asignar marcadores, pulse [STOP].

\* Si desea asignar marcadores al inicio de los compases (o tiempos) con precisión, utilice la Preescucha (p. 76).

### ■ Cuando utilice la pista de sincronía

#### Generar una pista de sincronía a partir de marcadores

Se puede generar una pista de sincronía a partir de marcadores asignados de acuerdo con el tiempo de una ejecución grabada previamente. Esto es cómodo cuando ya ha grabado una ejecución de un instrumento acústico como una guitarra, y ahora quiere sincronizarlo con un secuenciador MIDI.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS Sync/Tempo?".

2. Pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [>>>].

La pantalla indicará "SYS Syn:Gen".

4. Con el dial TIME/VALUE, elija SyncTr.

#### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice señal de sincronización del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronización deseado.

Off: No se transmitirán señales de sincronía.

MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.

MIDIck: Se transmitirá MIDI Clock.

SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

5. Pulse PARAMETER [>>>] varias veces hasta llegar a la pantalla "SYS Sync.Tr Cnv?".

6. Pulse [YES].

7. Con el dial TIME/VALUE, elija CV1.

**CV (Conversión)**

- CV1=Tap→S.Tr: Crea una pista de sincronía a partir de marcadores.
- CV2=Tap→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de marcadores.
- CV3=S.Tr→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de la pista de sincronía.
- CV4=Time→S.Tr: Crea automáticamente una pista de sincronía.

8. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV:Beat=".

9. Especifique el número de tiempos de un compás: Gire el dial TIME/VALUE.

10. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV:Tap Beat=".

11. Especifique el número de marcadores de cada compás: Gire el dial TIME/VALUE.

12. Pulse [YES].

Un mensaje le pedirá que confirme que desea recrear la pista de sincronía.

13. Pulse [YES] una (o dos) veces más.

Se creará la pista de sincronía.

**Generar el mapa de tempo a partir de la pista de sincronía**

Puede crearse un mapa de tempo a partir de la pista de sincronía grabada por el VS-880.

Esto es cómodo cuando desea convertir la señal de sincronización de la pista de sincronía del VS-880.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS Sync/Tempo?".

2. Pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS Syn:Gen".

4. Con el dial TIME/VALUE, elija MIDIClk.

**Gen (Generador de sincronía)**

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice señal de sincronización del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronización deseado.

- Off: No se transmitirán señales de sincronía.
- MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.
- MIDIClk: Se transmitirá MIDI Clock.
- SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

5. Pulse PARAMETER [ >> ] varias veces hasta llegar a la pantalla "SYS Sync.Tr Cnv?".

6. Pulse [YES].

7. Con el dial TIME/VALUE, elija CV3.

**CV (Conversión)**

- CV1=Tap→S.Tr: Crea una pista de sincronía a partir de marcadores.
- CV2=Tap→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de marcadores.
- CV3=S.Tr→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de la pista de sincronía.
- CV4=Time→S.Tr: Crea automáticamente una pista de sincronía.

8. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV3:S.TrBeat=".

9. Especifique el número de tiempos por compás en la señal de sincronización grabada en la pista de sincronía: Gire el dial TIME/VALUE.

10. Pulse [YES].

11. Un mensaje le pedirá que confirme que desea recrear el mapa de tempo.

12. Pulse [YES] otra vez.

Se creará el mapa de tempo.

**Crear la pista de sincronía automáticamente**

Puede crear automáticamente una pista de sincronía especificando los tiempos de inicio y fin de la canción, y el número de compases que contiene. Esto es cómodo cuando ya sabe la longitud de la canción, como en las de anuncios.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS Sync/Tempo?".

2. Pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS Syn:Gen".

4. Con el dial TIME/VALUE, elija SyncTr.

5. Pulse PARAMETER [ >> ] varias veces hasta llegar a la pantalla "SYS Sync.Tr Cnv?".

6. Pulse [YES].

7. Con el dial TIME/VALUE, elija CV4.

**CV (Conversión)**

- CV1=Tap→S.Tr: Crea una pista de sincronía a partir de marcadores.
- CV2=Tap→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de marcadores.
- CV3=S.Tr→T.Map: Crea un mapa de tempo a partir de la pista de sincronía.
- CV4=Time→S.Tr: Crea automáticamente una pista de sincronía.

8. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS:St=".

9. Especifique el tiempo de inicio de la canción: Gire el dial TIME/VALUE.

10. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS:End=".

11. Especifique el tiempo final de la canción: Gire el dial TIME/VALUE.

12. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV4:Measure=".

13. Especifique el número de compases incluidos en el lapso de tiempo especificado: Gire el dial TIME/VALUE.

14. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV4:Beat=".

15. Especifique el número de tiempos de cada compás: Gire el dial TIME/VALUE.

16. Pulse [YES].

Un mensaje le pedirá que confirme que desea recrear la pista de sincronía.

17. Pulse [YES] otra vez.

Se creará la pista de sincronía.

### ■ Utilizar el mapa de tiempo

#### Generar un mapa de tiempo a partir de marcadores

Puede crearse un mapa de tiempo a partir de marcadores asignados de acuerdo con el tempo de una canción ya grabada. Esto es cómodo cuando desea sincronizar un secuenciador MIDI con una ejecución de un instrumento acústico grabada previamente.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS Sync/Tempo?".

2. Pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS Syn:Gen".

4. Con el dial TIME/VALUE, elija MIDIClk.

#### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice señal de sincronización del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronización deseado.

Off: No se transmitirán señales de sincronía.

MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.

MIDIClk: Se transmitirá MIDI Clock.

SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

5. Pulse PARAMETER [ >> ] varias veces hasta llegar a la pantalla "SYS Sync.Tr Cnv?".

6. Pulse [YES].

7. Con el dial TIME/VALUE, elija CV2.

#### CV (Conversión)

CV1=Tap→S.Tr: Crea una pista de sincronía a partir de marcadores.

CV2=Tap→T.Map: Crea un mapa de tiempo a partir de marcadores.

CV3=S.Tr→T.Map: Crea un mapa de tiempo a partir de la pista de sincronía.

CV4=Time→S.Tr: Crea automáticamente una pista de sincronía.

8. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV:Beat=".

9. Especifique el número de tiempos de un compás: Gire el dial TIME/VALUE.

10. Pulse PARAMETER [ >> ].

La pantalla indicará "SYS CV:Tap Beat=".

11. Especifique el número de marcadores de cada compás: Gire el dial TIME/VALUE.

12. Pulse [YES].

Un mensaje le pedirá que confirme que desea recrear la pista de sincronía.

13. Pulse [YES] una (o dos) veces más.

Se creará el mapa de tiempo.

### ■ Añadir un offset a la pista de sincronía / mapa de tiempo

Ahora es posible crear una pista de sincronía / mapa de tiempo que empiece en la localización de tiempo en que empezó la grabación.

La pista de sincronía / mapa de tiempo se creará empezando en "00h00m00s00". Sin embargo, en realidad la grabación no suele empezar en "00h00m00s00".

Por ejemplo, si la grabación empezó en "00h00m10s00", puede mover el inicio de la pista de sincronía / mapa de tiempo a "00h00m10s00".

\* Durante la grabación o reproducción, cuando se alcance la localización de tiempo de inicio de la pista de sincronía / mapa de tiempo, se transmitirá un mensaje de Start (Inicio) por el conector MIDI OUT. Esto es cómodo cuando desea sincronizar la operación con un secuenciador MIDI externo, etc.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca la pantalla "SYS Sync/Tempo?".

2. Pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ >> ] varias veces hasta que aparezca "SYS Ofs=00000000".

4. Introduzca "la hora" a la que quiere que empiece la pista de sincronía / mapa de tiempo: Gire el dial TIME/VALUE.

< Utilizar [NUMERICS] >

Utilizando [NUMERICS], puede emplear los diez botones LOCATOR como teclas numéricas para introducir números directamente. Refiérase a "Utilizar el teclado numérico" (p. 44).

5. Pulse [PLAY].

Volverá a la condición Play.

## En relación al MIDI

### ■ Utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar escenas

Los mensajes MIDI de cambio de programa transmitidos desde un controlador MIDI externo pueden ahora seleccionar Escenas.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que la pantalla indique "SYS MIDI PRM ?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que la pantalla indique "SYS MID:P.C.Scne=".
4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### P.C.Scne (Escena por cambio de programa)

Off: No se recibirán mensajes de cambio de programa (igual que la Ver.1).

On: Se recibirán mensajes de cambio de programa para seleccionar Escenas.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

Utilice el canal MIDI 15 para cambiar de Escena.

El siguiente esquema muestra la relación entre el Número de Programa recibido por el VS-880 y el Número de Escena al cual cambia.

Nº de Programa	Nº de Escena
1-8	1-8

\* Para más detalles, refiérase a la Implementación MIDI vendida por separado.

< Mientras se está reproduciendo una canción >  
No es posible cambiar escenas mientras se está reproduciendo una canción.  
Por lo tanto, si se recibe un mensaje de cambio de programa para seleccionar Escenas mientras se está reproduciendo una canción, la canción se detendrá. Cambiará la Escena, y la canción volverá a ponerse en marcha. Durante la grabación, no se reciben mensajes de cambio de programa.

### ■ Utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar efectos

Los mensajes MIDI de cambio de programa transmitidos desde un controlador MIDI externo pueden ahora seleccionar efectos.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que la pantalla indique "SYS MIDI PRM ?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS MID:P.C.Eff=".
4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### P.C.Eff (Efecto por cambio de programa)

Off: No se recibirán mensajes de cambio de programa (igual que la Ver.1).

On: Se recibirán mensajes de cambio de programa para cambiar de efecto.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

Utilice el canal MIDI 1 para cambiar el EFECTO-1, y el canal MIDI 2 para cambiar el EFECTO-2.

El siguiente esquema muestra la relación entre el Número de Banco y Número de Programa recibido por el VS-880, y el Número del Patch de Efecto al cual cambia.

Nº Banco MSB	Nº Banco LSB	Nº Programa	Nº Patch
0	0	1-100	Preset A00-A99
0	1	1-100	Preset B00-B99
0	2	1-100	User U00-U99

\* Para más detalles refiérase a la Implementación MIDI vendida por separado.

### ■ Utilizar mensajes de cambio de control para controlar los efectos

Los mensajes MIDI de cambio de control (Control Change) transmitidos desde un controlador MIDI externo pueden ahora controlar los efectos.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS MIDI PRM ?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS MID:C.C.Eff=".
4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### C.C.Eff (Efecto con Control Change) [Off, On]

Off: No se recibirán mensajes de cambio de control (igual que la Ver.1).

On: Se recibirán mensajes de cambio de control para controlar los efectos.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

\* Si desea utilizar mensajes de cambio de control para cambiar de efecto, utilice NRPNs (Números de Parámetro No Registrado). Para más detalles, refiérase a la Implementación MIDI vendida por separado.

### Otros

#### ■ Utilizar el teclado numérico ([NUMERICS])

Cuando modifique las localizaciones de tiempo de un localizador o de un punto de pinchado, puede utilizar los diez botones LOCATOR como teclas numéricas para introducir números directamente. Cuando lo haga, ahora puede elegir uno de entre dos métodos de introducción.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [;>] varias veces hasta que aparezca "SYS NUMERICS Type=".

4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### NUMERICS Type (Tipo de teclado numérico)

Seleccione el método de introducción al utilizar los botones LOCATOR como teclado numérico.

Up: Introducción desde la posición más baja.

Dwn: Introducción desde la posición más alta.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

#### Procedimiento ejemplo cuando NUMERICS Type=Up

Suponga que desea introducir 01h23m45s00f.

1. Pulse [NUMERICS].  
Se iluminará el indicador y se visualizará la localización de tiempo actual.
2. El cursor aparecerá en la posición más baja. Pulse los botones LOCATOR en el orden de [1][2][3][4][5][0][0].  
Los números irán corriendo de derecha a izquierda a medida que son introducidos.
3. Cuando acabe la introducción, pulse [ENTER (YES)].

#### Procedimiento ejemplo cuando NUMERICS Type=Dwn

Suponga que desea introducir 01h23m45s00f.

1. Pulse [NUMERICS].  
Se iluminará el indicador y se visualizará la localización de tiempo actual.
2. El cursor se mostrará en la posición decimal más alta. Pulse los botones LOCATOR en el orden de [0][1][2][3][4][5][0][0].  
Los números se irán introduciendo de izquierda a derecha directamente en su posición definitiva baja..

3. Cuando acabe la introducción, pulse [ENTER (YES)].

< Utilizar PARAMETER [;<][;>] >  
Puede utilizar PARAMETER [;<][;>] para mover el cursor. Por ejemplo, si desea introducir un tiempo que es 10 minutos posterior al momento actual, puede simplemente llevar el cursor a "00m" e introducir el número sin tener que introducir todos los dígitos.

#### ■ Mantener la función del [SHIFT] (Shift Lock)

Ahora es posible mantener temporalmente la función de pulsar [SHIFT].

Esto posibilita cambiar el modo del mezclador o Pistas-V etc. con una sola mano.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [;>] varias veces hasta que aparezca "SYS Shift Lock=".

4. Gire el dial TIME/VALUE.

#### Shift Lock (Interruptor de enclavamiento del Shift)

Especifique si la función del [SHIFT] se mantendrá.

Off: El [SHIFT] no se mantendrá (igual que la Ver.1).

On: El [SHIFT] se mantendrá.

5. Pulse [PLAY(DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

#### Procedimiento ejemplo al cambiar el modo del mezclador

1. En INPUT→TRACK, pulse [SHIFT] y suéltelo inmediatamente.  
La pantalla indicará brevemente "Shift Lock". Además, el campo CONDITION mostrará alternativamente el nombre de la condición en curso y "sft" para indicar que el Enclavamiento del Shift está activado.

2. Pulse [SELECT].

El modo del mezclador cambiará a INPUT MIX/TRACK MIX. Al mismo tiempo, la pantalla indicará "Shift Unlock", indicando que la función de Enclavamiento del Shift se ha cancelado.

< Si se mantiene [SHIFT] pulsado durante una operación >  
 Si se **mantiene pulsado** el [SHIFT] durante una operación, se ignorará la función de Enclavamiento del Shift. Por ejemplo, si mantiene [SHIFT] pulsado y pulsa [SELECT], no se activará el Enclavamiento del Shift cuando aparte el dedo de [SHIFT]; la función del propio [SHIFT] seguirá en efecto, por lo que el modo del mezclador cambiará si mantiene [SHIFT] pulsado y pulsa [SELECT].

■ **Ajuste cómodo del tiempo**

Ahora es posible cambiar solo las posiciones decimales deseadas de un número que desea cambiar, como sería al especificar el margen de una Copia de Pista o al modificar el tiempo de un Localizador.

**Procedimiento ejemplo al modificar un Localizador**

\* Si no se ha especificado un Localizador en particular, la pantalla indicará "- - h - - m - - s - -". En este caso, no será posible llevar el cursor al dígito deseado.

Suponga que desea cambiar el tiempo del Localizador 1 a "01h00m00s00".

1. Pulse [LOCATOR] varias veces hasta que aparezca "LOC Loc1 \*\* h \*\* m \*\* s \*\*" (se visualizarán números en lugar de \*\*).

2. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse CURSOR [<]. El cursor aparecerá en la posición decimal más baja.
3. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse CURSOR [<] [>]. El cursor se moverá. Lleve el cursor a la posición decimal deseada.
4. Gire el dial TIME/VALUE para modificar el número.
5. Pulse [PLAY(DISPLAY)]. Volverá a la condición Play.

## Capítulo 2 Antes de empezar (terminología del VS-880)

Este capítulo explica los conceptos básicos, estructura interna y operación básica que tendrá que saber a fin de operar el VS-880. Lea este capítulo para conseguir una mejor comprensión del VS-880.

### Fuentes, pistas y canales

En el VS-880, la sección del grabador y la sección del mezclador utilizan los términos “fuentes”, “pistas” y “canales”. Estos términos pueden parecer similares unos con otros, y serán confusos a no ser que se clarifiquen las diferencias.

**Fuente:** Una señal que se introduce en la sección del mezclador o que se graba en la sección del grabador. En el VS-880, este término se refiere en particular a las señales de los jacks de entrada analógica y al conector de entrada digital.

**Pista:** Una señal que se está grabando o que ya se ha grabado en el disco duro. En el VS-880, este término se utiliza en particular en referencia a las señales de la sección del grabador.

**Canal:** Una señal que está siendo introducida o sacada. En el VS-880, este término se utiliza en particular en referencia a las señales de la sección del mezclador.

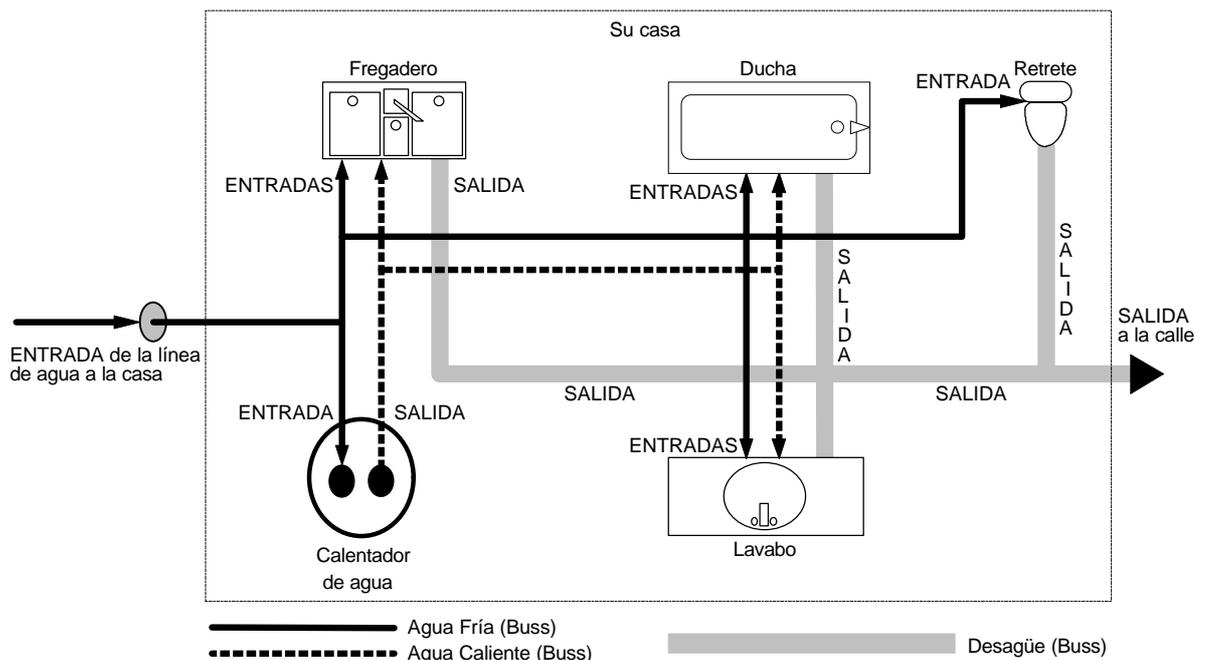
### Hacerlo todo en el dominio digital (Digital Studio Workstation)

El VS-880 es un grabador digital multipistas en disco duro que combina un grabador digital en disco y un mezclador digital en una sola unidad. El VS-880 proporciona la misma funcionalidad básica que se espera de los grabadores analógicos de cinta convencionales, como sería la “grabación simultánea de varias pistas” y la “sincronización con aparatos MIDI”. Además, tiene prestaciones que solo son posibles con la grabación digital, como la “transferencia de datos que minimiza el deterioro de la calidad de sonido” y la “edición susceptible de deshacerse”, proporcionando un alto nivel de comodidad en la producción musical y edición de vídeo.

Si se instala una placa de ampliación de efectos VS8F-1 opcional, podrá utilizar dos efectos estéreo de alta calidad. Además del completo juego de efectos como reverb y chorus que ya se proporcionan, los efectos ahora incluyen un limitador, un enfatizador, y un simulador de ampli de guitarra que utiliza la tecnología **COSM** popularizada por el Sistema de Guitarra Virtual VG-8 de Roland. Esto significa que todo el abanico de procedimientos de estudio, desde la grabación hasta la mezcla final pasando por las sobregrabaciones, ahora pueden ejecutarse con el VS-880 por sí solo.

### Flujo de señal (busses)

En el VS-880, las señales fluyen por **busses**. Los busses son “líneas compartidas por las que se pueden dirigir eficazmente múltiples señales hacia múltiples pistas/canales”. Esto puede ser más fácil de comprender si utilizamos una analogía con las tuberías de agua.



Por ejemplo, el agua suministrada por la compañía de aguas a su casa se ramifica hacia una serie de lugares dentro de la casa (cocina, baño, etc.). Luego, el agua utilizada en cada uno de esos lugares se recoge en el desagüe y se evacua. Si pensamos en el VS-880 como en una casa, el agua suministrada por la compañía de aguas corresponde con los instrumentos que introducimos, como sería un micro 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 aplica reverb y chorus antes de que salgan. El principio básico del VS-880 es que, especificando de esta forma “desde dónde” y “hacia dónde” van las líneas comunes, podemos determinar qué señales de entrada se grabarán en qué pista o se enviarán a qué efectos, y por dónde saldrán.

### Donde se graba una ejecución (Canción)

En el VS-880, el lugar donde se graba una ejecución se conoce como **canción** (Song). Por ejemplo, en un grabador multipistas de cassette, esto correspondería a la cinta del cassette. En una unidad de disco se pueden crear hasta cuatro particiones, y en cada partición se pueden crear hasta 200 canciones.

#### < Particiones >

La capacidad de disco que el VS-880 es capaz de manejar en cada momento es o bien de 500 megabytes o bien de 1.000 megabytes. Esto significa que, si está utilizando una unidad de disco con una capacidad mayor que esta, tendrá que dividirlo en dos o más áreas. Cada una de estas áreas se conoce como **partición**.

El VS-880 maneja cada partición de una unidad de disco como si fuera una unidad de disco independiente. Por lo tanto, usted puede especificar qué partición de qué unidad de disco desea utilizar.

La unidad de disco que se está utilizando en el momento en curso se conoce como **unidad actual** (current drive).

Los datos de canción incluyen los siguientes datos. Se pueden almacenar hasta 200 canciones en cada partición de un disco.

- Datos de reproducción de todas las Pistas-V
- MIDI Clocks de la pista de sincronía
- Puntos especificados para la canción (marcadores, localizadores, puntos de bucle, puntos para pinchar/despinchar)
- Memoria de escenas (ajustes del mezclador)
- Ajustes de Vari-pitch
- Ajustes del sistema (sistema, MIDI, sincronía, escena)
- Ajustes del efecto 1/2 (si se ha instalado la placa de ampliación de efectos VS8F-1)
- Datos de mezcla automática

## Sección del mezclador

---

### ■ Acerca de los modos del mezclador

El mezclador digital especifica el estado de entrada/salida de la sección del grabador.

Como entradas externas, el VS-880 proporciona cuatro jacks de entrada analógica y 1 conector de entrada digital. Como salidas externas, se proporcionan dos jacks de salida master y dos jacks de envío AUX. Usted puede especificar libremente qué entrada externa se grabará en qué pista, y por qué jack de salida saldrá. La forma en que funciona el mezclador digital se selecciona con el modo del mezclador. Los modos del mezclador disponibles pueden dividirse a grosso modo en dos tipos, basados en su estructura interna. Uno de estos tipos se vuelve a dividir en otros dos, debido a las diferencias en los controles del panel.

- Modo INPUT→TRACK
- Modo INPUT MIX y modo TRACK MIX

En INPUT→TRACK, el mezclador se coloca después de la sección del grabador, y el mezclador y el grabador tienen una correspondencia de uno a uno. El panel superior solo tiene faders de canal y controles de panorama, pero también se pueden hacer ajustes del ecualizador y de los efectos. Debajo se da un diagrama conceptual que muestra todos los ajustes en forma tabular.

### ENTRADAS

#### Las fuentes de entrada incluyen:

Entradas analógicas 1-4,  
Entradas digitales L & R,  
Buss Mix L & R,  
Pistas 1 - 8

#### Clave para los controles:

**T:** Ganancia (Trim)

**P:** Panorama

**L:** Nivel

**F:** Frecuencia

**Q:** Resonancia

**+/-:** Énfasis o

Recorte

Selector

En INPUT MIX y TRACK MIX, el mezclador está colocado antes y después de la sección del grabador. Debajo se da un diagrama conceptual que muestra todos los ajustes en forma tabular.

**ENTRADAS**

**PISTAS**

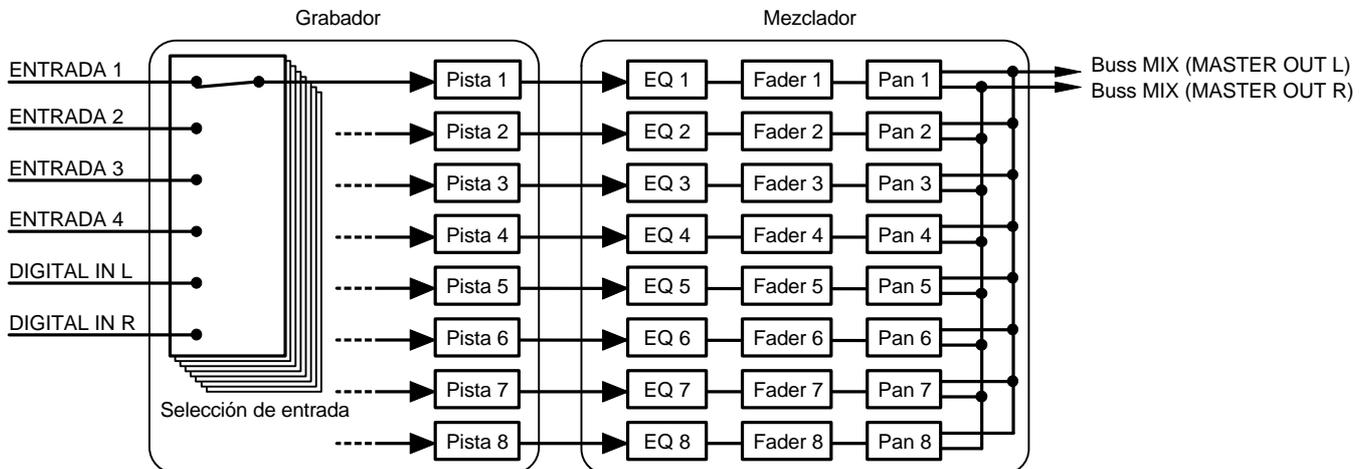
**Clave para los controles:** T: Ganancia (Trim) P: Panorama L: Nivel F: Frecuencia Q: Resonancia  
+/-: Énfasis o Recorte : Selector

La primera etapa del mezclador se ajusta con INPUT MIX, y la última etapa con TRACK MIX. Sin embargo, al tener el VS-880 la limitación física de poseer solo ocho faders de canal, no es posible ajustar en INPUT MIX y en TRACK MIX simultáneamente. Esto significa que tendrá que ir cambiando entre INPUT MIX y TRACK MIX durante su utilización.

**Cuando el mezclador y el grabador están en correspondencia de uno a uno (INPUT→TRACK)**

En este modo, los canales (1-8) de la sección del mezclador corresponden respectivamente a las pistas (1-8) de la sección del grabador en una correspondencia de uno a uno.

Este es un “modo de mezclador simple” que puede utilizar cuando quiera grabar una ejecución de la forma más sencilla. Para más detalles, refiérase al “Diagrama de bloques de la sección del mezclador” (p. 144).



### Entrada:

Por cada pista, haga una selección entre INPUT1–4, DIGITAL-L o DIGITAL-R. También puede especificar que se graben las señales del buss MIX o del buss AUX.

### Ecuador:

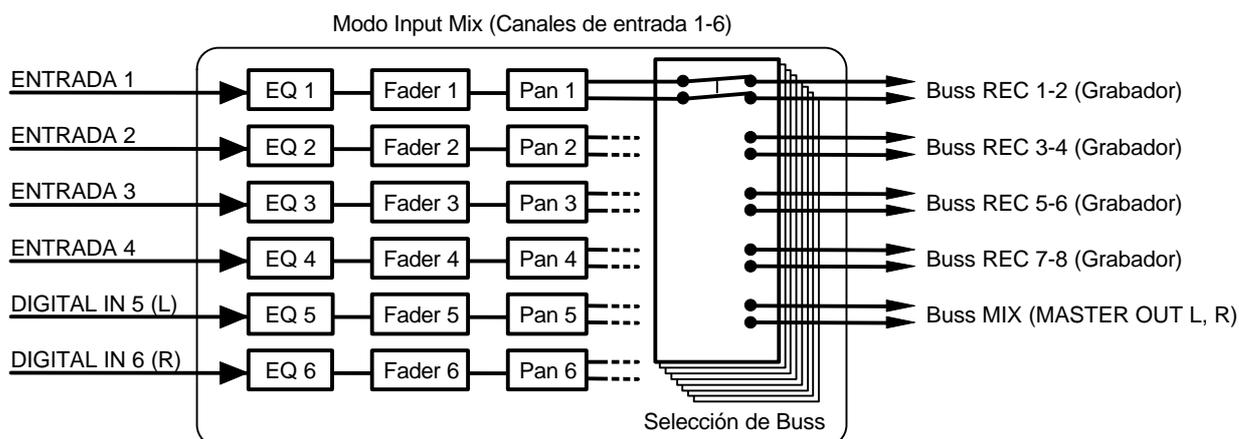
Por cada canal, el ecualizador funciona como un ecualizador paramétrico de 3 bandas con bandas de agudos (tipo repisa), medios (tipo pico) y graves (tipo repisa). El ecualizador puede desactivarse si no desea utilizarlo.

### Salida:

Las salidas de cada canal las recoge el buss MIX en una señal estéreo y las saca por el jack MASTER OUT. La misma señal también se envía por el jack PHONES (auriculares) y por el conector DIGITAL OUT.

### Cuando el mezclador se corresponde con las fuentes de entrada (INPUT MIX)

El mezclador funcionará como un mezclador de 6 entradas/10 salidas colocado antes de la sección del grabador. Las entradas del mezclador se corresponderán con las fuentes de entrada externas.



### Entrada:

Los canales 1–4 se corresponden con las entradas INPUT1–4, y los canales 5 y 6 se corresponden con la entrada DIGITAL IN (5, 6). El movimiento de los faders o controles de panorámica de los canales 7 u 8 no provocará ningún efecto.

### Ecuador:

Normalmente el ecualizador funcionará como un ecualizador paramétrico de 2 bandas con bandas de agudos (tipo repisa) y graves (tipo repisa). Puede desactivarse si no desea utilizarlo.

La ampliación V-Xpanded también permite utilizar los ecualizadores como ecualizadores paramétricos de 3 bandas. Refiérase a “Utilizar ecualizadores de 3 bandas en INPUT MIX/TRACK MIX” (p. 20).

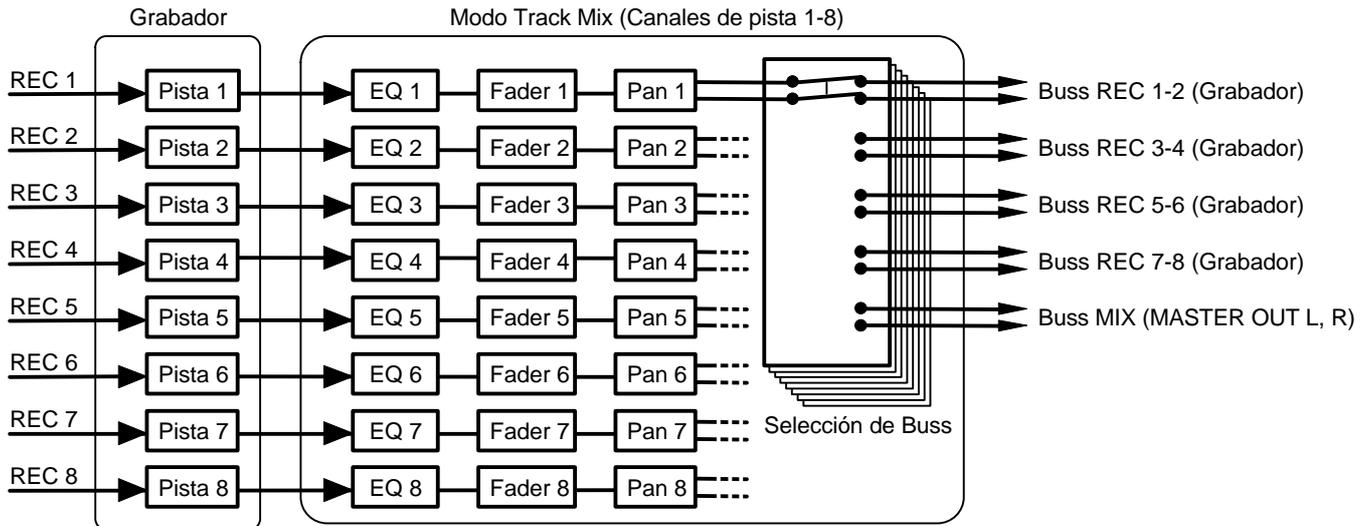
### Salida:

La salida de cada canal se enviará a los **busses REC 1 8**, y se grabarán tal como son en las pistas 1–8 de la sección del grabador. Si las señales no se envían a los busses REC, no será posible grabar en las pistas correspondientes.

Si desea que salga directamente por los jacks MASTER OUT, como cuando simplemente mezcla sin grabar en la sección del grabador, seleccione el **buss MIX**.

### Cuando el mezclador se corresponde con las pistas grabadas (TRACK MIX)

En este modo el mezclador funcionará como un mezclador de 8 entradas/10 salidas colocado después de la sección del grabador. Los canales del mezclador se corresponderán con las pistas grabadas.



#### Entrada:

La salida de las pistas (1-8) de la sección del grabador estarán en correspondencia de uno a uno con los canales (1-8) de la sección del mezclador.

#### Ecuador:

La sección del ecualizador normalmente funcionará como ecualizadores paramétricos de 2 bandas con bandas de agudos (tipo repisa) y graves (tipo repisa). Pueden desactivarse si no desea utilizarlos.

La ampliación V-Xpanded también permite utilizar los ecualizadores como ecualizadores paramétricos de 3 bandas. Refiérase a "Utilizar ecualizadores de 3 bandas en INPUT MIX/TRACK MIX" (p. 20).

#### Salida:

Las salidas de cada canal las combina el buss MIX en una señal estéreo, y las saca por los jacks MASTER OUT. La misma señal también se enviará por el jack PHONES (auriculares) y por el conector DIGITAL OUT.

### ■ Cambiar el modo del mezclador

El modo del mezclador en curso lo muestra el indicador situado a la derecha de MIXER MODE [SELECT]. Utilice el siguiente procedimiento para cambiar el modo del mezclador. El motivo por el que se requiere este procedimiento es la prevención de que accidentalmente seleccione un modo del mezclador que cambie radicalmente la estructura interna del mezclador.

Para cambiar del modo INPUT→TRACK al modo INPUT MIX o TRACK MIX, mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse [SELECT]. Si vuelve a mantener [SHIFT] pulsado y pulsa [SELECT], volverá al modo INPUT→TRACK. Los modos INPUT MIX y TRACK MIX se alternarán cada vez que pulse [SELECT].

### ■ Grabar el estado actual del mezclador (Escena)

Se pueden almacenar hasta 8 juegos de ajustes del mezclador en cada canción. Un juego de ajustes del mezclador almacenado se conoce como una "escena", y puede reclamarse al toque de un botón. Por ejemplo, si durante una mezcla desea comparar distintos balances de mezcla, puede almacenar cada distinto ajuste del mezclador como una escena.

### Almacenar los ajustes del mezclador actuales

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

Cuando el indicador SCENE esté iluminado, los botones LOC [LOC 1/5]–[LOC 4/8] actuarán para almacenar o reclamar escenas. La visualización de barras indicará los ajustes del mezclador actuales.

2. Almacene los ajustes del mezclador actuales como una escena.

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

Cuando los ajustes del mezclador se hayan almacenado, el indicador del botón se iluminará.

3. Cuando acabe de almacenar la escena, pulse [SCENE] otra vez para apagar el indicador del botón.

< Acerca de la pantalla >

El campo SCENE de la pantalla indica el número de escena actualmente seleccionado. Si aparece un asterisco “ \* ” delante del número de escena, indica que los ajustes del mezclador actuales difieren de los ajustes de la escena. Esto es, tras reclamar una escena, los faders o controles PAN etc. han sido movidos para cambiar los ajustes del mezclador.

### Reclamar una escena

\* Antes de seleccionar una escena, debe detener la grabación/reproducción de la canción. No es posible seleccionar una escena durante la grabación/reproducción.

1. Pulse [SCENE] para hacer que su indicador se ilumine.

Cuando pulse el botón, los ajustes actuales de los faders y panorama aparecerán en la visualización de barras.

2. Pulse un botón LOC para especificar la escena que desea reclamar.

3. Una vez reclamada la escena, pulse [SCENE] para apagar el indicador del botón.

### Reclamar una escena sin afectar a los valores actuales de los faders

Cuando se reclame una escena, los valores de los faders se recolocarán a los ajustes reclamados, pero las posiciones físicas de los faders no cambiarán. Esto significa que las posiciones de los faders no coincidirán con sus valores reales. Cuando las posiciones no coincidan con los valores, la visualización de barras parpadeará para indicar los valores reales de los faders.

Si quiere que los valores de los faders (únicamente) permanezcan sin cambiar cuando reclame una escena, haga los siguientes ajustes.

1. Pulse [SYSTEM].

Si no aparece un mensaje acabado en interrogante como “SYS System PRM?”, pulse [SYSTEM] otra vez.

2. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla “SYS Scene/Auto Mix?”, y pulse [YES].

3. En la pantalla “SYS Scene Mode=”, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “KeepF”.

### SYS Scene Mode

Este ajuste determina los ajustes de los faders cuando se reclama una Escena.

All: Los ajustes de los faders se recolocarán a los ajustes de la escena que se ha reclamado. En este caso, cuando se reclame una escena, la posición de los faders del panel superior no coincidirá con los ajustes reales de los faders.

KeepF: Se aplicarán los ajustes de la escena que se ha reclamado con la excepción de los ajustes de los faders. Esto significa que incluso cuando se reclame una escena, los ajustes de los faders aún coincidirán con las posiciones físicas de los faders.

4. Tras efectuar el ajuste, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Borrar los ajustes de una escena

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

2. Borre los ajustes de la escena.

Mientras mantiene [CLEAR] pulsado, pulse el botón LOC de la escena que desea borrar. Los ajustes se borrarán y el indicador del botón se apagará.

3. Una vez borrados los ajustes, pulse [SCENE] para hacer que el indicador del botón se apague.

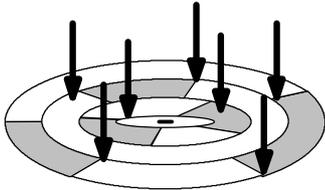
## Sección del grabador

### ■ Diferencias con un grabador multipistas de cinta

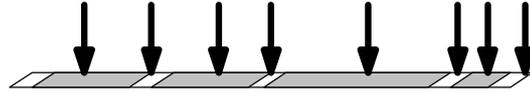
A diferencia de los grabadores DAT, que utilizan cinta, los grabadores digitales en disco graban el sonido (música) en un disco, como lo hacen los grabadores MD (MiniDisc). La música grabada en un disco puede reclamarse y reproducirse inmediatamente, sin importar dónde esté localizada en el disco.

La posibilidad de moverse libremente por los datos independientemente del momento o secuencia en el que fueron grabados se conoce como “acceso aleatorio”. En contraste, el tener que moverse por los datos en el orden de tiempo o secuencia en el que fueron grabados se conoce como “acceso secuencial”.

acceso aleatorio



acceso secuencial



### ■ Número de pistas que pueden grabarse/reproducirse simultáneamente

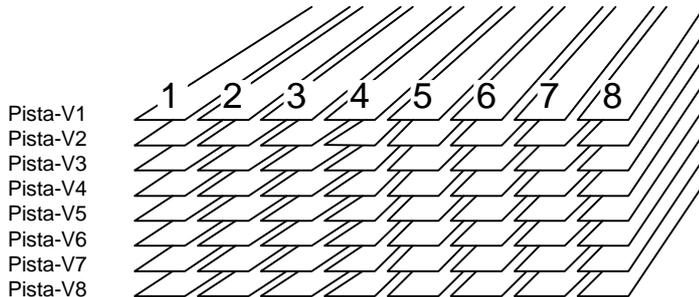
La sección del grabador del VS-880 tiene ocho pistas para grabar/reproducir una ejecución.

De estas, pueden grabarse simultáneamente cuatro pistas.

### ■ Pistas virtuales proporcionadas por cada pista (Pistas-V)

Cada pista consta de ocho pistas virtuales, y usted puede seleccionar una de estas como objeto de la grabación o reproducción. Esto es, puede grabar una ejecución en  $8 \times 8 = 64$  pistas, y seleccionar 8 de ellas para la reproducción.

Las pistas virtuales que se encuentran en cada pista se las conoce como **Pistas-V**.



\* Puede que le resulte útil copiar la hoja en blanco de pistas virtuales del apéndice de este Manual del usuario para poder hacer un buen seguimiento de sus grabaciones en las pistas virtuales.

## Sección de efectos

---

### ■ Acerca de la placa de ampliación de efectos (VS8F-1)

La placa de ampliación de efectos VS8F-1 que permite crear en el VS-880 efectos estéreo de alta calidad está disponible como opción.

El VS8F-1 tiene dos unidades de efectos estéreo, y le permite utilizar dos distintos tipos de efecto simultáneamente. En cada canal, usted puede especificar qué efecto se utilizará. Por supuesto, también es posible utilizar dos efectos en un canal.

Para operar los efectos, refiérase al manual del usuario del VS8F-1.

## Operación del VS-880

---

### ■ Cómo están organizadas las operaciones (Condiciones)

El VS-880 proporciona muchas funciones, y estas funciones están agrupadas en "Condiciones". A fin de ejecutar una operación, debe seleccionar la condición en la que se encuentra la operación deseada.

El VS-880 tiene las ocho siguientes condiciones.

- Condición Play:

Aquí puede ejecutar la grabación/reproducción normal. Cada vez que se encienda la unidad, el VS-880 estará en la condición Play.

- Condición de Edición de Canal:

Aquí puede ajustar el estado de cada canal del mezclador, seleccionar fuentes de entrada, cambiar de Pista-V, y hacer ajustes del ecualizador, etc.

- Condición de Edición del Bloque Master:

Aquí puede hacer ajustes para la sección master del mezclador, como el nivel general y el nivel de envío AUX.

- Condición de Edición de Canción:

Aquí puede efectuar operaciones relacionadas con la canción, como dar nombre a una canción, cambiar de canción, y crear una nueva canción.

- Condición de Edición de Localizadores:

Aquí puede modificar los tiempos de los distintos puntos especificados en una canción, como los localizadores y marcadores.

- Condición de Edición de Pista:

Aquí puede editar los datos de reproducción grabados en una pista, por ejemplo copiando datos entre pistas o borrándolos.

- Condición de Edición de Efectos:

Aquí puede hacer ajustes de los efectos. Esta condición puede seleccionarse solo si se ha instalado la placa de aplicación de efectos VS8F-1 opcional.

- Condición de Edición del Sistema:

Aquí puede hacer ajustes que afectan al VS-880 por entero, como los ajustes de la unidad de disco y los ajustes relacionados con la sincronización MIDI.

### ■ Cambiar de condición

Esta sección explica la operación básica del VS-880. Asegúrese de leer esta sección, a fin de comprender cada tipo de operación.

Botón	Condición	Visualización
[CH EDIT] de cada canal	Edición de Canal	CH (n) (modo INPUT→TRACK) IN (n) (modo INPUT MIX) TR (n) (modo TRACK MIX)
[EDIT] de la sección master	Edición del Bloque Master	MST
[SONG]	Edición de Canción	SNG
[LOCATOR]	Edición de Localizadores	LOC
[TRACK]	Edición de Pista	TRK
[EFFECT]	Edición de Efectos	EFF
[SYSTEM]	Edición del Sistema	SYS

\* En la condición de Edición de Canal, los números de canal (n) se visualizarán como 1–8 si el Channel Link está desactivado, y como a–d si está activado. El Channel Link es una función que facilita el control de canales adyacentes como una fuente estéreo (p. 112).

### ■ Seleccionar el menú de operación

Si están seleccionadas las condiciones de Edición de Canción, Edición de Pista o Edición del Sistema, aparecerán mensajes que acaban con un interrogante, como “SYS System PRM?”. Esto indica el menú de operación. Utilice PARAMETER [ <<[>>] para seleccionar el menú de operación, y pulse [YES] para finalizar. Cuando pulse [YES], aparecerán los parámetros que pueden ajustarse en ese menú.

### ■ Seleccionar parámetros

Utilice PARAMETER [ <<[>>] para seleccionar el parámetro que desea cambiar. Si se muestran dos o más parámetros simultáneamente, utilice CURSOR [ <<[>>] para hacer que el valor del parámetro deseado parpadee.

### ■ Modificar el valor de los ajustes

Cuando el valor que desee modificar esté parpadeando, utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Girando el dial hacia la izquierda disminuirá el valor, y girándolo hacia la derecha aumentará el valor. Si gire el dial TIME/VALUE mientras mantiene [SHIFT] pulsado, el valor disminuirá o aumentará a una velocidad diez veces superior.

### ■ Ejecutar una operación

Para ejecutar una operación como cambiar de canción o copiar una pista, utilice el siguiente procedimiento. En la condición de Edición de Canción, haga los ajustes de cada parámetro y pulse [YES]. Un mensaje le pedirá que confirme la ejecución. Para ejecutarla, responda pulsando [YES]. Para cancelar, pulse [NO]. En algunas operaciones, un mensaje adicional le pedirá confirmación. En este caso, pulse [YES] otra vez para ejecutar. Aparecerá un segundo mensaje de confirmación en aquellas operaciones que no puedan deshacerse utilizando la función Undo (p. 112).

### ■ Cambiar el estado de la pista (Status)

El estado de cada pista se muestra en el indicador de cada botón [STATUS]. El estado de la pista puede cambiarse con el botón [STATUS] de cada canal. Para cambiar directamente al estado de grabación de una pista (REC), mantenga [REC] pulsado y pulse [STATUS]. Para cambiar directamente al estado PLAY de una pista, mantenga [STOP] pulsado y pulse [STATUS]. El estado de la pista puede cambiarse independientemente del modo del mezclador en que se encuentre.

SOURCE (naranja):	Se puede monitorizar la fuente de entrada especificada.
REC (parpadeo en rojo):	Grabación seleccionada para esa pista.
PLAY (verde):	La pista se reproducirá.
MUTE (apagado):	La pista está enmudecida (en silencio).

\* El VS-880 puede grabar hasta 4 pistas simultáneamente. Esto significa que no es posible seleccionar el estado de pista REC en cinco o más pistas.

## ■ Cambiar la localización actual

### Respecto a la visualización de la localización actual

La localización actual mostrada en la pantalla es MTC (MIDI Time Code), y se muestra en el formato “ horas minutos segundos frames”. Esto corresponde también al código de tiempo SMPTE. El código de tiempo SMPTE es una norma creada por la Society of Motion Picture and Television Engineers de Estados Unidos, y se utiliza para indicar cada cuadro (frame) de una imagen de vídeo. El código de tiempo SMPTE se utiliza en edición de vídeo, etc.

El tipo de código de tiempo utilizado difiere entre aparatos. Si utiliza el MTC para sincronizar el VS-880 con otro aparato, tendrá que ajustar ambos aparatos al mismo tipo de código de tiempo. Con los ajustes de fábrica, el VS-880 está ajustado a 30 frames (non-drop) por segundo (p. 86).

### Ir al inicio de una ejecución (Song Top)

Para ir a la localización más temprana de la canción que contenga sonido grabado, utilice el siguiente procedimiento.

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

Se comprobará la Pista-V seleccionada en cada pista, e irá a la localización que contenga el primer sonido grabado de la canción.

### Ir al final de una ejecución (Song End)

Para ir a la última localización de la canción que contenga sonido grabado, utilice el siguiente procedimiento.

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

Se comprobará la Pista-V de cada pista, e irá a la localización que contiene el último sonido grabado de la canción.

### Movearse en unidades de compás/tiempo de compás

El campo MEASURE de la pantalla indicará el número de compás de la localización actual, y el campo BEAT indicará el número de tiempo del compás de la localización actual. Con los ajustes de fábrica, estos valores se calcularán para un tempo de 120 (negras por minuto) y un tipo de compás de 4/4. Para los detalles sobre el ajuste del compás y tiempo, y cómo se corresponden con la canción, refiérase a “Hacer sonar el metrónomo” (p. 109).

1. Seleccione el valor que desea cambiar.

Para moverse en pasos de un compás, utilice CURSOR [<|>] para hacer que el número del campo MEASURE parpadee. Para moverse en pasos de un tiempo de compás, haga que parpadee el campo BEAT.

2. Cambie el valor.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de compás o el número de tiempo de compás al que desee ir. Para volver a utilizar el dial TIME/VALUE en pasos de un frame, pulse CURSOR [>] varias veces hasta que la pantalla deje de parpadear.

### Movearse en unidades de frames

- Para moverse en pasos de 1 frame, gire el dial TIME/VALUE.
- Para moverse en pasos de 10 frames, gire el dial TIME/VALUE mientras mantiene [SHIFT] pulsado.
- Para moverse en pasos de aproximadamente 1/10 de frame, pulse CURSOR [>] y luego gire el dial TIME/VALUE. Cuando pulse CURSOR [>], aparecerá una flecha “←” a la izquierda del código de tiempo mostrado, y la visualización del número de frame cambiará a una visualización de un número de subframe (aproximadamente 1/100 de frame). Para volver a la visualización de frames, pulse CURSOR [<] una vez.
- Para moverse en pasos de aproximadamente 1/100 de frame, pulse CURSOR [>] y luego gire el dial TIME/VALUE mientras mantiene [SHIFT] pulsado.

## Almacenar una localización de tiempo, método 1 (Localizador)

Los botones [LOC 1/5]–[LOC 4/8] permiten memorizar hasta 8 localizaciones de tiempo de una canción. Además, hay cuatro bancos de localizadores, permitiéndole registrar un máximo de 8 (localizadores) x 4 (bancos) = 32 (localizadores) localizaciones de tiempo. Las localizaciones de tiempo memorizadas por estos botones LOC se conocen como “localizadores”. Ya que puede saltar a estos lugares simplemente pulsando un botón, es cómodo utilizarlos para memorizar localizaciones a las que querrá acceder a menudo. Los localizadores también son una forma cómoda de especificar zonas para bucles o para la grabación de pinchado automático.

### ■ Almacenar una localización de tiempo

1. Especifique el número de localizador que desea utilizar.

Para utilizar un localizador 1–4, pulse un botón [LOC 1/5]–[LOC 4/8]. Para utilizar un localizador 5–8, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse un [LOC 1/5]–[LOC 4/8]. Cuando el tiempo haya sido memorizado, el indicador del botón se iluminará.

### Cambiar el Banco de Localizadores

1. Pulse [LOCATOR].

El número del Banco de Localizadores actual se visualizará como “Locate Bank = 1” etc. Al mismo tiempo, uno de los indicadores [LOC 1/5]–[LOC 4/8] que corresponda con el número de banco actual parpadeará.

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [LOCATOR], pulse el botón [LOC 1/5]–[LOC 4/8] correspondiente al número de banco deseado.

El botón [LOCATOR] se utiliza para acceder a la condición de Edición de Localizadores y para cambiar de Banco de Localizadores. Si suelta el botón [LOCATOR] sin cambiar de Banco de Localizadores, la pantalla visualizada puede cambiar.

3. Suelte el botón [LOCATOR].

4. Utilice el procedimiento “Almacenar una localización de tiempo” para registrar el Localizador.

< Si está utilizando un VS-880 con versión 1.06 o anterior >

El Banco de Localizadores es una nueva función que se ha añadido en el VS-880 V-Xpanded. Por lo tanto, cuando utilice un disco Zip o un backup de DAT para intercambiar canciones con un VS-880 versión 1.06 o anterior, esté al tanto de los siguientes puntos.

1. Las canciones creadas en el VS-880 V-Xpanded pueden leerse correctamente incluso con un VS-880 versión 1.06 o anterior.

Sin embargo, en este caso, los Localizadores que se almacenaron en el Banco de Localizadores que estaba en uso cuando se guardó la canción por última vez serán los Localizadores del VS-880 versión 1.06 o anterior.

2. Cuando se ejecute el Guardar Canción en un VS-880 con versión 1.06 o anterior, solo los Localizadores que eran válidos en ese momento también lo serán en el VS-880 V-Xpanded. Los Localizadores almacenados en los Bancos de Localizadores ampliados se perderán.

■ **Ir a una localización de tiempo almacenada**

1. Utilice los botones LOC para especificar el localizador correspondiente al tiempo al que desea desplazarse.

■ **Modificar una localización de tiempo almacenada**

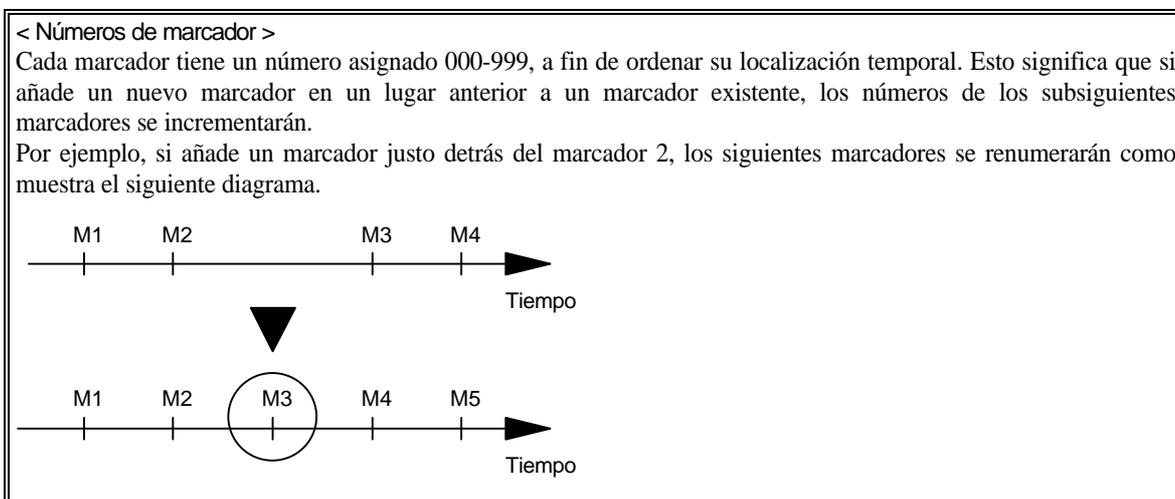
1. Vaya al Localizador que desea modificar: Pulse [LOC 1/5]–[LOC 4/8].
2. Pulse [LOCATOR] varias veces hasta que aparezca “LOC Loc ” ( será el número del localizador que desea modificar).
3. Introduzca el tiempo deseado: Gire el dial TIME/VALUE.

■ **Borrar una localización de tiempo almacenada**

1. Mientras mantiene [CLEAR] pulsado, utilice los botones LOC para especificar el localizador que desea borrar. Cuando se haya borrado un localizador, el indicador del botón se apagará.

## Almacenar una localización de tiempo, método 2 (Marcadores)

La función Tap Marker le permite asignar hasta 1.000 marcas (marcadores) en cada canción. Para ir a un marcador, puede especificar directamente el número del marcador, o bien moverse por los sucesivos marcadores. Esto le permite desplazarse a lo largo de una canción de forma similar a como lo haría con los botones de búsqueda de índices de un reproductor de CD. Los marcadores también pueden utilizarse para especificar zonas de bucle o la zona para grabar con pinchado automático.



\* Debe existir un intervalo de al menos 0,1 segundos entre marcadores. No será posible añadir un nuevo marcador si ya existe un marcador en una localización más cercana que a 0,1 segundos.

### ■ Marcar una localización

#### Añadir un Marcador en la localización actual

1. Pulse [TAP], y se añadirá un marcador en la localización actual.

#### Añadir un Marcador mientras se está reproduciendo/grabando una canción

1. Inicie la reproducción/grabación de la canción, y pulse [TAP] cuando llegue a la localización deseada.  
 Se añadirá un marcador en el lugar en el que pulsó el botón.

### ■ Ir a una localización marcada

#### Ir a un Marcador

1. Para ir al marcador situado antes de la localización actual, pulse [PREVIOUS]. Cada vez que pulse el botón, se desplazará al siguiente marcador. Para ir al marcador situado después de la localización actual, pulse [NEXT]

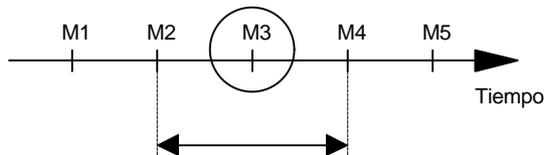
#### Especificar directamente un Marcador

1. Utilice CURSOR [<<][>>] para hacer que parpadee el número del marcador mostrado en el campo MARKER de la pantalla.
2. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número del marcador al que desea desplazarse.

### ■ Modificar una localización de tiempo marcada

1. Vaya al Marcador cuyo tiempo desea modificar: Utilice [PREV][NEXT].
2. Pulse [LOCATOR].
3. Pulse PARAMETER [<<] varias veces hasta que aparezca “LOC (        )” (        es el número del marcador que desea modificar).
4. Introduzca el tiempo deseado: Gire el dial TIME/VALUE.

El tiempo de un marcador puede modificarse solo dentro del margen que hay entre los marcadores precedente y siguiente.

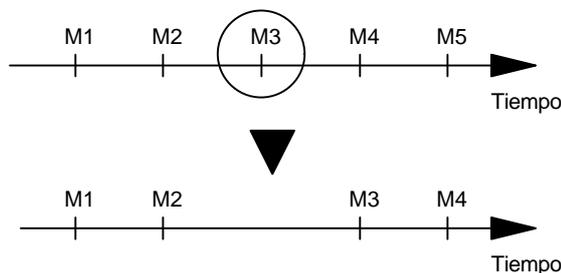


### ■ Borrar una marca

#### Borrar un marcador

La asignación de marcadores hace cómoda la búsqueda, pero la creación de demasiados marcadores puede hacer que la búsqueda sea realmente menos cómoda. Es conveniente borrar aquellos marcadores que ya no sean necesarios.

1. Vaya al marcador que desea borrar.
2. Mientras mantiene [CLEAR] pulsado, pulse [TAP] y se borrará el marcador.  
Si existen marcadores posteriores al marcador borrado, sus respectivos números disminuirán.



#### Borrar todos los marcadores

1. Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, mantenga [CLEAR] pulsado y pulse [TAP].  
La pantalla le preguntará “Clear ALL Marker?”. Pulse [YES]. Para cancelar sin borrar, pulse [NO].

## Capítulo 3 Operación básica (como sustituto de un grabador multipistas de cinta)

En este capítulo empezaremos por escuchar la canción de demo que hay guardada en el disco duro interno. Luego explicaremos el procedimiento entero para la grabación multipistas, hasta llegar a la cinta master. Sugerimos que siga los pasos y realmente pruebe cada operación.

### Antes de empezar

#### ■ Cuando encienda la unidad

Una vez hechas todas las conexiones correctamente, encienda la unidad con el siguiente procedimiento.

\* Tras instalar un disco duro, la operación que seguirá cuando encienda el VS-880 por primera vez dependerá del tipo de disco duro. La explicación se divide en dos secciones: “● Si se ha instalado un disco duro con la canción de demo” y “● Si se ha instalado un disco duro sin inicializar”. Lea la que se adecue a su situación.

#### ● Si se ha instalado un disco duro con la canción de demo

Los discos duros que contengan una canción de demo ya han sido inicializados, y pueden utilizarse con el VS-880 tal y como están.

##### 1. Encienda el VS-880.

Cuando el VS-880 se ponga en marcha correctamente, aparecerá “PLY” en la esquina superior izquierda de la pantalla. Este estado se llama “condición Play”.

\* Tras encender el VS-880, la unidad de disco debe reconocerse apropiadamente, y luego deben cargarse ciertos datos necesarios. Por lo tanto, se necesita un breve espacio de tiempo antes de que la unidad esté lista para la operación. Si la pantalla muestra “SYS Init. Drive = NoDrv”, es que no se está detectando el disco duro interno. Apague la unidad, y asegúrese de que el disco duro se ha instalado correctamente.

##### 2. Encienda todos sus aparatos de audio, y suba sus respectivos volúmenes a los niveles adecuados.

#### ● Si se ha instalado un disco duro no inicializado

Los discos duros nuevos o los utilizados en algún otro aparato no pueden utilizarse con el VS-880 tal y como están. Antes de poder utilizar tales discos con el VS-880 deben inicializarse. Utilice el siguiente procedimiento para inicializar el disco duro.

\* Cuando se inicialice un disco duro utilizado por otro aparato, todos los datos almacenados en ese disco se perderán. Haga una copia de seguridad si es necesario.

##### 1. Encienda el VS-880.

La pantalla indicará “SYS Init. Drive=IDE: U”.

\* Si la pantalla muestra “SYS Init. Drive = NoDrv”, es que el disco duro interno no está siendo detectado. Apague la unidad, y asegúrese de que el disco duro se ha instalado correctamente.

##### 2. Pulse [YES].

Un mensaje de “SYS Init. IDE: U Sure?” le pedirá confirmación.

##### 3. Pulse [YES] otra vez.

El disco duro se inicializará. Si decide no inicializar, pulse [NO].

\* La inicialización de un disco duro tardará un rato considerable. Esto no es un mal funcionamiento. No apague la unidad hasta que se acabe la inicialización.

Cuando la inicialización finalice, el VS-880 volverá a reiniciarse automáticamente. Cuando se ponga en marcha, aparecerá “PLY” en la esquina superior izquierda de la pantalla.

##### 4. Encienda sus aparatos de audio, y suba sus respectivos volúmenes al nivel adecuado.

### Escuchar la canción de demo

Si se ha instalado un disco duro con una canción de demo incluida, podrá escucharla. Hágalo antes de continuar.

\* Si ha instalado un disco duro nuevo o uno utilizado en un aparato distinto, no podrá oír la canción de demo.

##### 1. Lleve todos los faders de canal a la posición 0 dB, y baje del todo el fader master.

##### 2. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

##### 3. Suba gradualmente el fader master para ajustar el volumen.

La localización actual se mostrará en el campo TIME, y la visualización de barras indicará los cambios de nivel de cada pista (medidor de nivel).

##### 4. Cuando se acabe la reproducción, pulse [STOP].

#### ■ Escuchar las variaciones de la canción de demo

La canción de demo contiene varias Escenas (p.51) Cada escena contiene ajustes de las distintas Pistas-V, del mezclador y de los efectos. En cierto modo, esto son **variaciones** de la canción de demo. Cambie de escenas y compare la reproducción.

##### 1. Asegúrese de que la canción está detenida. Si está en marcha, pulse [STOP].

##### 2. Pulse [SCENE].

El indicador Scene se iluminará.

##### 3. Pulse el botón LOC del número de escena deseado. Por ejemplo, si desea la escena 2, pulse [LOC2/6].

##### 4. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

1. Repita los pasos 1–4 para comparar las variaciones de la canción.

## Hacer una nueva grabación

No es posible hacer una nueva grabación mientras esté seleccionada la canción de demo. Para grabar, tendrá que preparar una nueva canción. En un grabador de cinta en cassette, esto correspondería a poner un cassette nuevo.

### ■ Especificar el modo de grabación (Song New)

El VS-880 le permite crear hasta 200 canciones en una unidad de disco. Para crear una nueva canción en la unidad de disco actualmente seleccionada, siga el siguiente procedimiento.

1. Pulse [SONG], con PARAMETER [<<[>>] obtenga la pantalla “SNG Song New?”, y pulse [YES].
2. La pantalla indicará “SNG SampleRate=”. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la frecuencia de muestreo (48, 44.1, 32 kHz). Si va a grabar señales de audio digital de un aparato digital externo, ajuste este parámetro para que coincida con la frecuencia de muestreo del aparato externo.
3. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla mostrará “Record Mode=”. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el modo de grabación.
4. Pulse [YES]. Aparecerá un mensaje de confirmación de “SNG Create NewSong?”. Pulse [YES] dos veces. Para cancelar, pulse [NO].

Cuando se haya creado la nueva canción, volverá a la condición Play, y se seleccionará la canción creada.

#### < Modo de grabación >

En el VS-880, el ajuste del modo de grabación le permite seleccionar una calidad de sonido apropiada para el material que esté grabando y un tiempo de grabación apropiado para la capacidad restante de su disco. Este ajuste se hace cuando se crea una nueva canción. De los siguientes modos de grabación, utilice el modo apropiado para su situación.

\* El modo de grabación no puede cambiarse una vez se ha grabado una canción.

**Mastering (MAS):** De los 4 modos, este proporciona la calidad de sonido más alta, igual a la de un CD. Sin embargo, cuando asigne este modo, el VS-880 funcionará como un grabador de 6 pistas. Las pistas 7–8 no podrán utilizarse. Este modo es adecuado para grabaciones en las que principalmente hará ediciones estéreo de 2 canales.

**Multitrack 1 (MT1):** Preservando la alta calidad de sonido, el tiempo de grabación será aproximadamente del doble del modo “mastering”. Este modo es adecuado para cuando tenga que hacer muchos ping-pongs.

**Multitrack 2 (MT2):** Preservando la alta calidad de sonido, este modo ofrece mayores tiempos de grabación que el “multitrack 1”. Normalmente deberá utilizar este modo.

**Live (LIV):** De los 4 modos, este permite los mayores tiempos de grabación. Por ejemplo, si está grabando 4 pistas en un disco de 1 Gbyte, este modo permite más de 2 horas de grabación continua. Es especialmente adecuado para grabar una actuación en directo.

#### < Tiempo de grabación >

Cuando crea una nueva canción, además del Modo de Grabación, debe ajustar la Frecuencia de Muestreo. Los tiempos de grabación para cada ajuste son los siguientes (1 Gbyte de capacidad, 1 pista).

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo		
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Mastering	185 min.	202 min.	278 min.
Multitrack 1	371 min.	404 min.	557 min.
Multitrack 2	495 min.	539 min.	742 min.
Live	594 min.	646 min.	891 min.

\* Los tiempos de grabación aquí listados son aproximados. Los tiempos pueden ser ligeramente menores dependiendo de las especificaciones de la unidad de disco o del número de canciones creadas.

#### < Si la pantalla indica “Disk Too Slow!” >

Si aparece este mensaje durante la grabación o reproducción de una canción, es que la unidad de disco no puede aguantar la velocidad necesaria para grabar o leer datos. En este caso, cree una nueva canción con una frecuencia de muestreo o modo de grabación inferior que el de la canción actual, y vuelva a probar la grabación.

#### < Números de canción >

A las canciones creadas de nuevo se les dará un nombre como “InitSong 001”. El número que sigue al nombre es el número de canción. Este nombre puede modificarse más adelante.

En el VS-880, las canciones de cada unidad de disco se manejan con sus números de canción. A una canción acabada de crear se le asignará el número de canción sin utilizar más bajo. Por ejemplo, si la unidad contiene canciones hasta el número de canción 5, una nueva canción creada tendrá el número 6. Si se hubiera borrado una canción con un número inferior, la nueva canción adquiriría ese número.

### ■ Dar nombre a la canción (Song Name)

Cuando cree una canción, se le dará automáticamente un nombre como “InitSong 001”. Sin embargo, así no es fácil recordar qué canción es. Le recomendamos que asigne un nombre específico a cada canción a fin de facilitar el manejo de los datos.

1. Pulse [SONG] varias veces hasta que aparezca “SNG Song Name/Prct?”.
2. Pulse [YES]. Aparecerá el nombre de la canción.
3. Mueva el cursor de modo que el carácter que desea modificar parpadee. Utilice CURSOR [<][>].
4. Modifique el carácter: Gire el dial TIME/VALUE. Si gira el dial mientras mantiene [SHIFT] pulsado, hará que los caracteres cambien más rápidamente.

Número de Canción	Nombre de la Canción	
		grabado no quedará afectado. Ajuste el sonido a un volumen cómodo para la escucha.
		3. Pulse el [STATUS] del canal 1 para hacer que el indicador del botón parpadee en rojo. Ahora se ha especificado la pista 1/Pista-V 1 para la grabación. A los ajustes por defecto del canal 1, está seleccionado como fuente de entrada el INPUT 1, por lo que en este caso no será necesario seleccionar la fuente de entrada.
		4. Pulse [REC] para hacer que el indicador del botón parpadee en rojo, y pulse [PLAY] para iniciar la grabación. Si desea aplicar efectos mientras graba, refiérase a “Grabar mientras está insertado un efecto” (p. 35).
		5. Cuando acabe de grabar, pulse [STOP].
		6. Escuche la ejecución que acaba de grabar: Pulse el [STATUS] del canal 1 para hacer que el indicador del botón se ilumine en verde (la condición en la que puede reproducirse una ejecución grabada). Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.
Frecuencia de Muestreo	Modo de Grabación	

## Procedimiento general para la grabación multipistas

Aunque el VS-880 es un grabador multipistas digital, el procedimiento de grabación es el mismo que el de un grabador multipistas analógico, como se muestra más abajo.

1. Grabe las pistas básicas de la canción: batería y bajo, etc.
2. Mientras se reproducen las pistas de batería y bajo, grabe instrumentos como la guitarra etc. en otras pistas (sobregrabación).
3. El VS-880 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir simultáneamente más de 8 pistas, tendrá que grabar dos o más pistas en una pista distinta a fin de reducir los datos a 8 o menos pistas (ping-pong).
4. Ajuste la ecualización, panorama y volumen de cada pista, y pase la mezcla final a su grabador master.

### ■ Conecte los instrumentos

1. Baje el fader master del VS-880, y conecte el instrumento en el jack INPUT 1.  
Hay dos tipos de jacks: INPUT A y B. Conecte el tipo que coincida con el conector de su cable.

### ■ Grabe una ejecución en una pista

1. Asegúrese de que el indicador INPUT→TRACK esté iluminado.

Siempre que el indicador esté iluminado significa que está en el modo INPUT→TRACK (p. 49). Si el indicador está apagado, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse MIXER MODE [SELECT].

2. Utilice el control INPUT SENS 1 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Suba al máximo el volumen del instrumento de forma que el nivel de entrada sea alto. Suba la sensibilidad de entrada tanto como pueda sin llegar a provocar que el indicador PEAK se ilumine. Intente conseguir que el nivel se mueva normalmente dentro del margen de -12 a 0 en el medidor de nivel.

En el modo INPUT→TRACK, los faders de canal y el fader master afectan al nivel de salida. Esto significa que incluso si mueve estos faders durante la grabación, el sonido

### ■ Cambiar de Pista-V

El VS-880 tiene ocho pistas en las que se puede grabar y reproducir música. Cada una de estas pistas tiene ocho Pistas-V en las que se puede grabar música. Cuando reproduce una canción, puede seleccionar una Pista-V de cada pista. En otras palabras, puede utilizar hasta 64 pistas para grabar una ejecución, y seleccionar hasta 8 de estas pistas para la reproducción.

De esta forma, a diferencia del uso de un grabador multipistas de cinta convencional, no hay necesidad de borrar material grabado previamente. Además, puede grabar distintas “tomas” o variaciones del mismo material en distintas Pistas-V, e ir cambiando de Pista-V para comparar las ejecuciones.

Para cambiar de Pista-V, use el siguiente procedimiento.

1. Pulse el [CH EDIT] de la pista cuya Pista-V desea cambiar, y utilice PARAMETER [←][→] para obtener la pantalla “V.Track=“.
2. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar una Pista-V.
3. Cuando acabe el procedimiento, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Grabar pistas adicionales mientras escucha la ejecución (Sobregrabación)

El proceso de grabar en una pista mientras se reproducen otras pistas grabadas previamente se llama “sobregrabación” (overdubbing). Aquí explicaremos el procedimiento utilizando el ejemplo de reproducir una grabación estéreo ya grabada en las pistas 1 y 2, y grabando otros instrumentos en las pistas 3 y 4. Conecte los instrumentos que desea grabar en los jacks INPUT 3-4.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT→TRACK (indicador INPUT→TRACK iluminado). Si está seleccionado otro modo del mezclador, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SELECT].
2. Asegúrese de que el estado de pista de las pistas 1/2 (las pistas a reproducir) está en PLAY (indicador STATUS iluminado en verde). Si el estado no es PLAY, pulse su [STATUS] varias veces.
3. Ajuste el estado de la pista de las pistas 3/4 (las pistas a grabar) a REC (el indicador STATUS parpadea en rojo). Pulse varias veces el botón [STATUS] de las pistas 3 y 4 respectivamente.
4. Seleccione la entrada 3 como fuente de entrada para la pista 3, y la entrada 4 como fuente de entrada para la pista 4. Para la pista 3, pulse el [CH EDIT] del canal 3, luego pulse PARAMETER [←←] varias veces hasta que se muestre “CH3 Input=”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “INPUT 3”. De la misma forma seleccione “INPUT 4” como fuente de entrada para la pista 4.
5. Haga los ajustes de panorama para las pistas 3/4. En este ejemplo, grabaremos las pistas 3/4 en estéreo, por lo que ajuste el botón PAN 3 totalmente a la izquierda (L63), y el PAN 4 totalmente a la derecha (R63).
6. Mientras hace sonar los instrumentos a grabar, ajuste los niveles de entrada. Ajuste la entrada 3 con el control INPUT SENS 3, y la entrada 4 con INPUT SENS 4.
7. Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción. Luego pulse [REC] para entrar en el modo de grabación (el indicador REC parpadea en rojo), y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
8. Cuando acabe de grabar, pulse [STOP].
9. Escuche el resultado grabado: Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y haga que los indicadores STATUS de los canales 3 y 4 se iluminen en verde. Pulse [PLAY] para la reproducción.

#### Input (Selección de entrada)

Selecciona la fuente de entrada de cada canal. Si Channel Link está activado, pueden seleccionarse fuentes estéreo.

Cuando el Channel Link está desactivado:  
INPUT 1-4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B

Cuando el Channel Link está activado:  
INPUT-12, INPUT-34, DIGITAL, MIX, AUX-AB

### ■ Volver a grabar solo los errores (Punch-in/out)

A veces, una grabación contendrá una o dos secciones que no se tocaron correctamente, o que desea volver a grabar. En tales casos, puede grabar pinchando para volver a grabar solo un área específica.

“Pinchar” (punch-in) se refiere al acto de pasar del modo de reproducción al modo de grabación. A la inversa, “despinchar” (punch-out) se refiere a volver al modo de reproducción. En otras palabras, usted pinchará al inicio del área que desea volver a grabar, y despinchará al final de esa área.



\* Utilizando la función Undo (p. 113) podrá volver a la condición previa a la regrabación.

### Volver a grabar manualmente (Pinchado manual)

En este método, usted pinchará y despinchará pulsando un botón o un pedal interruptor. Cuando está al mismo tiempo tocando un instrumento y operando el grabador, no suele ser práctico tener que ir a pulsar un botón. En tales casos, utilice un pedal interruptor opcional.

#### Utilizar el botón de grabación

1. Ajuste a REC el estado de la pista que volverá a grabar (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Reproduzca la canción desde el principio, y utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de entrada. Durante la reproducción de la canción, puede pulsar [STATUS] para cambiar entre monitorizar la fuente de entrada o la pista. Escuche y compare la pista que volverá a grabar con la fuente de entrada, y ajuste el volumen de forma que no haya diferencia entre ellas.
3. Reproduzca la canción desde un lugar ligeramente anterior al que empezará la grabación.
4. En el punto en el que desea volver a grabar, pulse [REC] para pinchar, y vuelva a grabar la parte vocal o instrumental. Para despinchar, pulse [REC] (o [PLAY]) otra vez. Cada vez que pulse [REC], irá alternando entre pinchar y despinchar, por lo que, si

hay otra área que desea volver a grabar, repita la misma operación.

5. Cuando acabe la grabación, pulse [STOP].
6. Compruebe el resultado de la grabación. Tras cambiar el estado de pista de las pistas que acaba de grabar a PLAY (indicador STATUS iluminado en verde), reproduzca la canción desde el inicio.

#### Utilizar el pedal interruptor

Si desea utilizar un pedal interruptor opcional para pinchar/despinchar, conéctelo al jack FOOT SWITCH. Luego utilice el siguiente procedimiento para ajustar la función del jack FOOT SWITCH de forma que pueda utilizarse para pinchar/despinchar.

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [<<[>>] para obtener la pantalla "SYS System PRM?", y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<[>>] para obtener la pantalla "SYS FootSW=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Record".
4. Pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### FootSW (Asignación del pedal interruptor)

Ajusta la función del pedal interruptor conectado al jack FOOT SWITCH.

- Play/Stop: La canción se reproducirá y se detendrá alternativamente cada vez que pulse el pedal.
- Record: El pedal tendrá la misma función que el [REC]. Utilícelo para cambiar entre grabación y reproducción durante la grabación con pinchado manual.
- TapMarker: El pedal tendrá la misma función que el [TAP]. Se colocará un Marcador en la localización de tiempo en la que pulse el pedal.
- Next: El pedal tendrá la misma función que el [NEXT]. Cada vez que pulse el pedal, se desplazará al siguiente Marcador.
- Previous: El pedal tendrá la misma función que el [PREVIOUS]. Cada vez que pulse el pedal, se desplazará al Marcador anterior.
- GPI: Una señal GPI recibida por el jack FOOT SWITCH controlará la reproducción/detención de la canción.

#### < Acerca del GPI >

"GPI" significa "General Purpose Interface" (interface de propósito general). Es un jack de control proporcionado en aparatos de vídeo profesionales y de consumo como los editores de vídeo y sobrepresores de títulos. Conectando este jack de control al jack FOOT SWITCH del VS-880 y asignando el FootSW a "GPI", el aparato conectado podrá poner en marcha y detener al VS-880.

### ■ Especificar de antemano la localización para volver a grabar (Pinchado automático)

La grabación por pinchado automático le permite pinchar y despinchar automáticamente en los lugares previamente especificados. Esto es cómodo cuando necesita pinchar/despinchar en un tiempo preciso, o cuando quiere pinchar/despinchar automáticamente de forma que pueda concentrarse en su ejecución.

#### Especificar la localización para grabar

Antes de empezar a grabar, ajuste los tiempos para pinchar y despinchar. Hay tres formas de ajustar estos tiempos. Utilice el método apropiado para su situación.

#### Utilizar localizadores

1. Mientras mantiene [AUTO PUNCH] pulsado, especifique el localizador del lugar en el que quiere pinchar y luego, sin soltar [AUTO PUNCH], especifique el localizador del momento de despinchado.

#### Utilizar marcadores

Pueden utilizarse marcadores adyacentes para ajustar los puntos de pinchado y despinchado.

1. Vaya al marcador localizado en el lugar de pinchado.
2. Mientras mantiene [AUTO PUNCH] pulsado, pulse [NEXT], y sin soltar [AUTO PUNCH], pulse [PREVIOUS].

#### Especificar los puntos mientras se reproduce la canción

1. Reproduzca la canción. Cuando llegue al punto de pinchado deseado, mantenga [AUTO PUNCH] pulsado y pulse [TAP]. Siga manteniendo [AUTO PUNCH] pulsado, espere a llegar al punto de despinchado deseado, y pulse [TAP] otra vez.

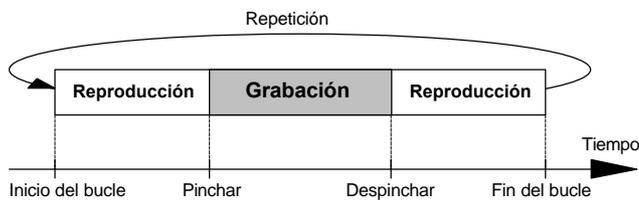
#### Procedimiento de grabación

1. Ajuste el estado de la pista en la que volverá a grabar a REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de entrada. Durante la reproducción de la canción, puede pulsar [STATUS] para cambiar entre monitorizar la fuente de entrada y la pista. Escuche y compare la pista en la que va a grabar con la fuente de entrada, y ajuste el nivel de forma que no haya diferencia de volumen.
3. Si pulsa [AUTO PUNCH] cuando la canción está detenida, el indicador AUTO PUNCH se iluminará y estará preparado para utilizar la grabación por pinchado.

4. Vaya a una posición anterior a la localización en la que desea grabar, pulse [REC] para entrar en el modo de grabación, y pulse [PLAY]. Cuando se alcance la localización del pinchado especificada, se pinchará automáticamente. Grabe la parte vocal o instrumental. Cuando se alcance la localización de despinchado especificada, el canal volverá automáticamente al modo de reproducción.
5. Cuando acabe de grabar, pulse [STOP].
6. Compruebe el resultado de lo grabado. Tras cambiar el estado de las pistas que acaba de grabar a PLAY (indicador STATUS iluminado en verde), reproduzca la canción desde el principio.

### ■ Grabar repetidamente sobre la misma zona (Grabación en bucle)

La función Loop le permite reproducir repetidamente una zona especificada (el bucle). Si se utiliza la función Loop para grabar pinchando, podrá oír el resultado de lo grabado inmediatamente. Si el resultado no es el que quería, puede continuar regrabando.



\* Para especificar la zona para volver a grabar (los puntos de pinchado y despinchado), refiérase a la sección anterior "Pinchado automático".

### Especificar la zona a repetirse

Antes de empezar a grabar, especifique los tiempos de inicio y fin del bucle. Hay tres modos de especificar los tiempos del bucle. Utilice el método apropiado para su situación.

\* Haga los ajustes de forma que el bucle incluya completamente la zona a regrabar (esto es, desde el punto de pinchado hasta el punto de despinchado). Si la zona a regrabar no está completamente dentro del bucle, la grabación puede no empezar en la localización especificada, o puede interrumpirse en medio de la zona de grabación.

### Utilizar localizadores

1. Mientras mantiene [LOOP] pulsado, especifique el localizador correspondiente al lugar en el que quiere empezar el bucle, y luego, sin soltar [LOOP], especifique el localizador del punto final del bucle.

### Utilizar marcadores

Pueden utilizarse marcadores adyacentes para ajustar el inicio y el final del bucle.

1. Vaya al marcador situado en el lugar deseado para iniciar el bucle.
2. Mientras mantiene [LOOP] pulsado, pulse [NEXT], y sin soltar [LOOP], pulse [PREVIOUS].

### Especificar los puntos mientras se reproduce la canción

1. Reproduzca la canción. Cuando llegue al lugar deseado de inicio del bucle, mantenga [LOOP] pulsado y pulse [TAP]. Siga manteniendo [LOOP] pulsado, espere a llegar al lugar deseado de fin del bucle, y pulse [TAP] otra vez.

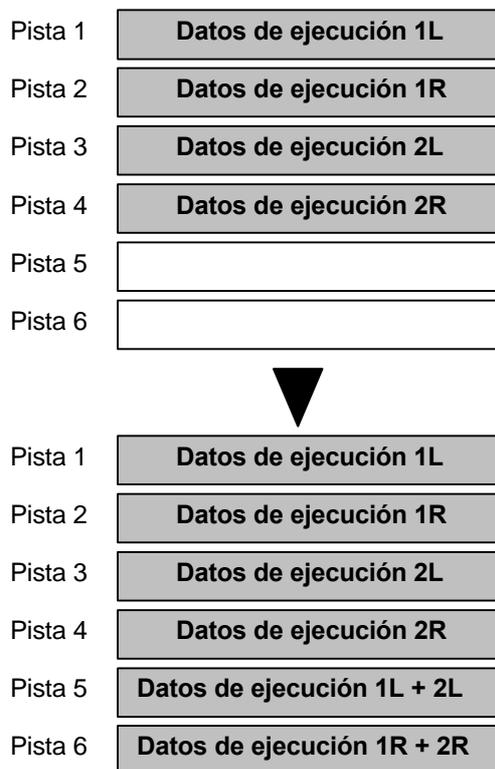
### Procedimiento de grabación

1. Ajuste a REC el estado de la pista en la que volverá a grabar (el indicador STATUS parpadea en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de entrada. Mientras se reproduce la canción, puede pulsar [STATUS] para conmutar entre escuchar la fuente de entrada y la pista. Escúchelas, compárelas, y ajuste el nivel de forma que no haya diferencia de volumen.
3. Con la reproducción detenida, pulse [LOOP] para hacer que se ilumine el indicador LOOP. Luego pulse [AUTO PUNCH] para hacer que se ilumine el indicador AUTO PUNCH. Ya está listo para grabar.
4. Pulse [PLAY]. La reproducción empezará desde la localización del inicio del bucle. Cuando se alcance el final del bucle, la reproducción volverá al punto de inicio del bucle y continuará.
5. Si desea regrabar, pulse [REC] para iniciar la grabación. Cuando pulse [REC], la grabación se dará en la zona especificada la próxima vez que se reproduzca. Grabe la nueva ejecución. En la siguiente reproducción, podrá oír lo que acaba de grabar. Si no está satisfecho, pulse [REC] y vuélvalo a probar.
6. Cuando acabe de grabar, pulse [STOP]. Reproduzca la canción desde el principio y compruebe el resultado otra vez. Pulse [LOOP] para apagar el indicador LOOP, y pulse [AUTO PUNCH] para apagar el indicador AUTO PUNCH. Tras devolver a PLAY el estado de la pista que acaba de grabar (indicador STATUS iluminado en verde), reproduzca la canción desde el principio.

### ■ Combinar las ejecuciones de dos o más pistas en otra pista (Ping-pong)

El VS-880 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir el contenido de más de 8 pistas, o si se le acaban las pistas vacías, puede mezclar el contenido de dos o más pistas en una pista distinta. Este procedimiento se llama “ping-pong”.

En esta sección, daremos el ejemplo de utilizar el buss MIX para mezclar el contenido de dos pares estéreo de las pistas 1/2 y 3/4 en las pistas 5/6.



\* Si se repite muchas veces la operación de ping-pong, puede llegarse a afectar la calidad de sonido, pero esto no es un mal funcionamiento. Mantenga las operaciones de ping-pong al mínimo necesario.

#### 1. Asigne las salidas de las pistas 1–4 al buss MIX.

Pulse el [CH EDIT] del canal 1, y luego utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla “CH1 MIX Sw=”. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar un ajuste de “PstFade”. De la misma forma, ajuste las salidas de las pistas 2–4 también a “PstFade”.

#### 2. Gire los controles PAN 1 y PAN 3 totalmente a la izquierda (L63), y los controles PAN 2 y PAN 4 totalmente a la derecha (R63).

#### 3. Seleccione el buss MIX como fuente de entrada a grabar en las pistas 5 y 6.

Pulse el [CH EDIT] del canal 5. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla “CH5 Input=”, y el dial TIME/VALUE para seleccionar “MIX-L”. Igualmente, ajuste la entrada de la pista 6 a “MIX-R”.

\* Con estos ajustes, no será posible monitorizar la salida de los canales 5/6. Esto es debido a que, para evitar el crear un bucle de realimentación, la salida de las pistas 5/6 que está dirigida al buss MIX no vuelve a entrar en las pistas 5/6.

#### 4. Haga ajustes de forma que la señal del buss MIX salga por los jacks MASTER OUT.

Pulse [EDIT] en la sección master, y utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla “MST Master Mode=”. Luego utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “MIX”.

#### 5. Ajuste a PLAY el estado de las pistas 1–4, y a REC el estado de las pistas 5/6. Reproduzca la canción, y utilice los faders de los canales 1–4 para ajustar el balance de volumen. En este momento, suba el nivel de volumen tanto como pueda sin causar distorsión.

#### 6. Vuelva al inicio de la canción, pulse [REC], y luego pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

#### 7. Cuando acabe de grabar, pulse [STOP].

#### 8. Compruebe el resultado de lo grabado en las pistas 5/6. En este ejemplo, las pistas 1–4 y las pistas 5/6 tienen el mismo contenido, por lo que ajuste a MUTE el estado de las pistas 1–4, y a PLAY el estado de las pistas 5/6.

### Mix Sw (conmutador de la mezcla)

Selecciona cómo se enviará la señal al buss MIX. Si se selecciona “Off”, no estarán disponibles los parámetros MIX Level y MIX Pan / MIX Bal.

- Off: No se envía.
- PreFade: La señal se enviará al buss MIX antes de pasar por el fader de canal.
- PstFade: La señal se enviará al buss MIX después de pasar por el fader de canal.

### ■ Crear una cinta master

Cuando acabe de grabar la canción, ajuste el balance de cada canal (ecualizador, panorama y nivel de volumen), y grabe la mezcla en una cinta master estéreo de dos canales. Este proceso se llama “mezcla final”.

### Ajuste el tono (Ecualizador)

Se proporciona un ecualizador paramétrico en cada canal. Primero haga los ajustes del ecualizador separadamente en cada canal. Si ha grabado pares estéreo, asegúrese de hacer los mismos ajustes en ambas pistas. Luego, mientras presta atención al balance general, haga los ajustes finales del ecualizador, panorama y nivel de volumen de cada canal.

\* Si ajusta el ecualizador mientras escucha el sonido, puede que note un ruido de “clicks”. Esto no es mal funcionamiento. Si el ruido le molesta, haga los ajustes mientras no hay sonido.

#### 1. Pulse el [CH EDIT] del canal cuyo ecualizador desea ajustar.

#### 2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para pasar por los parámetros que pueden ajustarse en cada canal, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Utilice CURSOR [ < ] [ > ] para seleccionar el parámetro a ajustar: ganancia (gain) o frecuencia central (o Q).

La visualización de barras mostrará gráficamente los ajustes del ecualizador.

EQ Switch: Para utilizar el ecualizador, primero active esto. A no ser que esté en “On”, no podrá seleccionar los parámetros relacionados con el ecualizador.

EQ Low:	Ganancia y frecuencia central de la gama de graves.
EQ Mid:	Ganancia de la gama de medios.
EQM F:	Frecuencia central y Q (cambio más o menos pronunciado) de la gama de medios.
EQ Hi:	Ganancia y frecuencia central de la gama de agudos.

3. Haga los ajustes de los otros canales del mismo modo. Cuando acabe de hacer los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### EQ Switch (interruptor del ecualizador)

Si desea utilizar el ecualizador, ajústelo a "On". Si no, ajústelo a "Off". Cuando se estén haciendo los ajustes del ecualizador, se mostrará gráficamente la curva de ecualización en la visualización de barras. Si está "Off", los parámetros relacionados con el ecualizador no estarán disponibles.

### EQL (graves del ecualizador)

Ajusta la ganancia (-12–12 dB) y la frecuencia central (40 Hz–1.5 kHz) del ecualizador de la gama de graves (tipo repisa).

### EQM (medios del ecualizador)

Ajusta la ganancia (-12–12 dB) del ecualizador de la gama de medios (tipo pico).

### EQM F (frecuencia central / Q del ecualizador)

Ajusta la frecuencia central (200 Hz–8 kHz) y la Q (0.5–16) del ecualizador de la gama de medios (tipo pico). La Q determina la forma en que se afecta la ganancia de la gama de frecuencia. Valores más altos producirán un cambio más pronunciado.

### EQH (agudos del ecualizador)

Ajusta la ganancia (-12–12 dB) y la frecuencia central (500 Hz–18 kHz) del ecualizador de la gama de agudos (tipo repisa).

### Ajustar el volumen y el panorama (Level/Pan)

Puede utilizar los faders de canal para ajustar el nivel de volumen de cada pista, y los controles PAN para ajustar el panorama, pero aquí explicaremos cómo hacer los ajustes estando en la condición Edit.

Para ajustar el nivel de volumen de cada pista, ajuste primero el nivel de volumen de la pista que contenga la parte más importante de la canción (ej.: la voz o instrumento melódico). Luego, en relación al nivel de volumen de esa pista, baje los niveles de volumen de las otras pistas para crear el balance deseado.

1. Pulse el [CH EDIT] de la pista cuyo volumen y panorama quiere ajustar.
2. Utilice PARAMETER [<<][>>] para pasar por los parámetros que pueden ajustarse en cada canal. Seleccione el parámetro deseado, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

La visualización de barras mostrará gráficamente los ajustes de nivel de volumen y panorama de cada canal.

MIX Sw: Seleccione "PstFade" para poder utilizar los faders de canal.

MIX Level: Ajuste el nivel de volumen.

MIX Pan: Ajuste el panorama.

3. De la misma forma, haga también los ajustes para los otros canales. Cuando acabe de hacer los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

< Acerca de la pantalla >

Si modifica los niveles de volumen en la condición de Edición de Canal, la posición de los faders puede no coincidir con los ajustes reales de nivel de volumen. En este caso, se mostrará un asterisco "\*" tras la posición visualizada. Cuando la visualización de barras muestre la posición de los faders, la posición en curso del fader de canal parpadeará. Lo mismo se aplica a la visualización del panorama. Para hacer que los faders de canal coincidan con los valores reales, mueva los faders de canal hasta su valor real.

### MIX Level

Ajusta el nivel de volumen (0–127) de la señal que sale por el buss MIX.

### MIX Pan

#### MIX Bal (Balance del MIX)

En los canales en los que el Channel Link esté "Off", ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale por el buss MIX. Con un ajuste de "L63" está totalmente a la izquierda, "0" es el centro, y con "R63" está totalmente a la derecha.

En los canales en los que el Channel Link esté "On", ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) al que la señal estéreo de los canales aparejados sale por el buss MIX.

### Aplicar efectos (Loop)

Si se ha instalado una placa de ampliación de efectos VS8F-1 opcional en el VS-880, dispondrá de unos efectos estéreo de alta calidad.

Si ha instalado un VS8F-1 en su VS-880, he aquí cómo aplicar reverb o delay a la canción entera.

1. Pulse el [CH EDIT] del canal al que desea aplicar un efecto.  
El número de canal especificado aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.
2. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [CH EDIT (EFFECT-1)] del canal 7.  
La línea superior de la pantalla indicará "EFFECT 1=", permitiéndole hacer ajustes del efecto.

\* Si la pantalla indica "No Effect Board", es que no se ha instalado un VS8F-1 en su VS-880. Si se muestra este mensaje, no será posible hacer ajustes del efecto.

Si aparece este mensaje incluso habiendo instalado un VS8F-1, es que no se ha instalado correctamente. Ejecute el procedimiento de Shutdown (p. 75) y apague la unidad. Luego vuelva a instalar el VS8F-1 correctamente.

### 3. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "PstFade".

Esto hará que se apliquen los efectos. Con esta selección, el flujo de señal será el siguiente.

4. Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) del efecto: Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "EFFECT1 Send". Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío. Reproduzca la canción y ajuste el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido procesado por el efecto.
5. Pulse [EFFECT]. En respuesta al mensaje "EFFECT-1 PRM?", pulse [YES]. Aparecerá el número y el nombre del efecto actualmente seleccionado, permitiéndole seleccionar el tipo de efecto. Si la pantalla muestra "EFFECT-2 PRM?", pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "EFFECT-1 PRM?" y luego pulse [YES].

### 6. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de efecto (Programa), y pulse [YES].

A medida que gire el dial TIME/VALUE, el número y nombre del efecto visualizado cambiará, y estará parpadeando.

Cuando pulse [YES], la visualización dejará de parpadear, y se seleccionará el efecto visualizado.

Cada uno de los 300 efectos tiene asignado un número A00–A99, B00–B99 y U00–U99. Se conocen como "Programas". Los A00–A99 y B00–B99 son Programas Preset (que no pueden modificarse), y los U00–U99 son Programas del usuario (cuyos ajustes pueden modificarse). A los ajustes de fábrica, los Programas del usuario contienen los mismos efectos que los programas Preset A00–A99.

El contenido de los Programas Preset está listado en la hoja de la lista de Programas Preset del VS8F-1 incluida.

Algunos de los programas Preset son de un tipo que añade un efecto de sonido al sonido original (Loop), mientras que otros son de un tipo que modifica el propio sonido original (Insert). Como en este ejemplo queremos aplicar un efecto a la canción entera, seleccionamos un programa de efecto del tipo Loop.

7. Tras haber seleccionado un programa de efecto, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### EFFECT 1 (Interruptor del Efecto 1)

Especifique cómo se envía la señal al buss EFFECT 1.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader del canal.
- InsertL: Inserción en el lado L de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado R de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en los lados L y R de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como "—", y no podrá seleccionarse.

**EFFECT 1 Send (Nivel de envío al Efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se envía al buss EFFECT1. El ajuste por defecto es 100.

**EFFECT 1 Pan (Panorama del Efecto 1)**

**EFFECT 1 Bal (Balance del Efecto 1)**

En los canales en los que el Channel Link esté “Off”, ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale por el buss EFFECT 1. “L63” significa totalmente a la izquierda, y “R63” totalmente a la derecha.

En los canales en los que el Channel Link esté “On”, ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) de la señal estéreo de los canales aparejados que sale por el buss EFFECT 1.

El valor por defecto es “0” (centro).

**EFFECT 2 (Interruptor del Efecto 2)**

Especifica cómo se envía la señal al buss EFFECT 2.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader del canal.
- InsertL: Inserción en el lado L de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado R de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en los lados L y R de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como “—”, y no podrá seleccionarse.

**EFFECT 2 Send (Nivel de envío al Efecto 2)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se envía al buss EFFECT2. El ajuste por defecto es 100.

**EFFECT 2 Pan (Panorama del Efecto 2)**

**EFFECT 2 Bal (Balance del Efecto 2)**

En los canales en los que el Channel Link esté “Off”, ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale por el buss EFFECT 2. “L63” significa totalmente a la izquierda, y “R63” totalmente a la derecha.

En los canales en los que el Channel Link esté “On”, ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) de la señal estéreo de los canales aparejados que sale por el buss EFFECT 2.

El valor por defecto es “0” (centro).

**EFF1 INS Sw (Interruptor de inserción del Efecto 1)**

- Off: El efecto no se insertará en la salida master (igual que la Ver. 1).
- On: El efecto se insertará en la salida master.

**EFF1 SND Lev (Nivel de envío del Efecto 1)**

Ajuste el nivel de envío. El valor por defecto es 100.

**EFF1 SND Bal (Balance de envío del Efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha. El valor inicial es 0 (centro).

**EFF1 RTN to (Retorno del Efecto 1)**

Seleccione el destino de salida el efecto 1. Los busses que pueden seleccionarse dependerán del modo del mezclador en curso.

En el modo INPUT→TRACK

- MIX: el buss MIX (estéreo)
- AUX: el buss AUX (estéreo)

En el modo INPUT MIX / modo TRACK MIX

- MIX: el buss MIX (estéreo)
- 1-2: buss REC 1-2
- 3-4: buss REC 3-4
- 5-6: buss REC 5-6
- 7-8: buss REC 7-8

**EFF1 RTN Lev (Nivel de retorno del Efecto 1)**

Ajuste el nivel de salida (0–127) del efecto 1.

**EFF1 Bal (Balance del Efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) del efecto 1.

**EFF2 INS Sw (Interruptor de inserción del Efecto 2)**

- Off: El efecto no se insertará en la salida master (igual que la Ver. 1).
- On: El efecto se insertará en la salida master.

**EFF2 SND Lev (Nivel de envío del Efecto 2)**

Ajuste el nivel de envío. El valor por defecto es 100.

**EFF2 SND Bal (Balance de envío del Efecto 2)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha. El valor inicial es 0 (centro).

**EFF2 RTN to (Retorno del Efecto 2)**

Seleccione el destino de salida el efecto 2. Los busses que pueden seleccionarse dependerán del modo del mezclador en curso.

En el modo INPUT→TRACK

- MIX: el buss MIX (estéreo)
- AUX: el buss AUX (estéreo)

En el modo INPUT MIX / modo TRACK MIX

- MIX: el buss MIX (estéreo)
- 1-2: buss REC 1-2
- 3-4: buss REC 3-4
- 5-6: buss REC 5-6
- 7-8: buss REC 7-8

**EFF2 RTN Lev (Nivel de retorno del Efecto 2)**

Ajuste el nivel de salida (0–127) del efecto 2.

**EFF2 Bal (Balance del Efecto 2)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) del efecto 2.

### Grabar en una cinta (Mezcla final)

Cuando se haya completado el balance de las pistas, utilice su grabador estéreo (grabador de cassettes, grabador DAT, grabador MD, etc.) para crear una cinta master estéreo.

\* El interface digital del VS-880 es del tipo S/P DIF. Si desea grabar la señal digital, utilice un grabador digital que sea compatible con esa norma.

#### ● Si está utilizando una cinta cassette

##### 1. Conecte el grabador al VS-880.

Utilice un cable del tipo phono RCA para conectar los jacks de entrada de su grabador a los jacks MASTER OUT del VS-880.

##### 2. Ajuste el nivel de grabación de su grabador.

Utilice el fader master para ajustar el nivel de salida del VS-880, dejándolo tan alto como pueda sin sobrecargar la entrada del grabador. Ajuste el nivel de grabación del grabador de forma que los medidores de nivel indiquen el máximo posible sin llegar a distorsionar.

##### 3. Pulse [ZERO] en el VS-880 para volver al inicio de la canción, y ponga su grabador en el modo de espera de grabación.

##### 4. Pulse [PLAY] en el VS-880, e inicie la grabación en su grabador. Si desea producir un fundido, utilice el fader master del VS-880.

##### 5. Cuando acabe de grabar, detenga el grabador y el VS-880.

#### ● Si está utilizando un DAT

##### 1. Conecte el grabador al VS-880.

Utilice un cable coaxial del tipo RCA para conectar el conector de entrada digital (coaxial) de su grabador digital al conector DIGITAL OUT del VS-880.

##### 2. Si ha conectado un grabador digital con una conexión digital, haga ajustes en su grabador de forma que grabe desde su entrada digital. Además, ajuste la frecuencia de muestreo del grabador para que coincida con la frecuencia de muestreo a la que se grabó la canción (44.1 kHz). Muchos grabadores digitales detectan automáticamente la frecuencia de muestreo de la fuente de grabación, por lo que es innecesario hacer este ajuste manualmente.

\* Algunos grabadores DAT no pueden grabar una señal digital a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. En este caso, utilice los conectores analógicos en vez de los digitales, y ajuste el grabador digital para que grabe desde su entrada analógica.

\* Si no conoce la frecuencia de muestreo y el modo de grabación de la canción, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SONG].

##### 3. Pulse [ZERO] en el VS-880 para volver al inicio de la canción, y ponga su grabador en el modo de espera de grabación.

##### 4. Pulse [PLAY] en el VS-880, e inicie la grabación en su grabador. Si desea producir un fundido, utilice el fader master del VS-880.

##### 5. Cuando acabe de grabar, detenga el grabador y el VS-880.

## Grabación digital

A fin de grabar directamente en el VS-880 como señal de audio digital la salida de un aparato de audio digital como un reproductor CD, grabador DAT, grabador MD o grabador DCC, debe efectuar los ajustes apropiados. También hay varios puntos que debe tener en cuenta. Esta sección explica el proceso desde las preparaciones para grabar una señal de audio digital hasta la especificación de la señal de audio digital como fuente de entrada. El resto del procedimiento de grabación es el mismo que al grabar una señal analógica, y se omitirá en la explicación.

\* El interface digital del VS-880 es del tipo S/P DIF. Si desea grabar una señal digital, utilice un aparato de audio digital que sea compatible con esa norma.

### ■ Respecto al copyright

La ley prohíbe la grabación, reproducción pública, emisión, venta o distribución etc. no autorizadas de un trabajo (grabación en CD, en vídeo, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de un tercero.

El VS-880 no implementa el SCMS. Esta decisión de diseño se hizo con el intento de que el SCMS no restringiera la creación de composiciones originales que no violaran la ley de copyright. Roland no asumirá ninguna responsabilidad de cualquier infringimiento del copyright que usted pudiera cometer utilizando el VS-880.

### ■ Acerca del SCMS

“SCMS” significa “Serial Copy Management System” (Sistema de manejo de copias en serie). Es una función que protege los derechos de los propietarios del copyright prohibiendo la grabación a través de una conexión digital por más de dos generaciones. Cuando se hacen conexiones digitales entre grabadores digitales que implementan esta función, los datos SCMS se graban junto con los datos de audio. Los datos de audio digital que contienen datos SCMS no pueden volverse a grabar otra vez a través de una conexión digital.

### ■ Conectar aparatos digitales

Utilice un cable coaxial del tipo phono RCA para conectar el conector DIGITAL IN del VS-880 al conector de salida digital (coaxial) de su aparato de audio digital.

### ■ Hacer coincidir la frecuencia de muestreo

A fin de grabar una señal de audio digital, la frecuencia de muestreo de la canción debe ajustarse de modo que coincida con la frecuencia de muestreo de la fuente de entrada. La canción creada cuando se inicializa una unidad de disco tendrá una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si la frecuencia de muestreo de la fuente de entrada es distinta de 44.1 kHz, cree una nueva canción con esa frecuencia de muestreo (p. 62).

### ■ Seleccionar la entrada digital como fuente

Si desea grabar una señal digital, haga el siguiente ajuste de forma que la frecuencia de muestreo de la señal de audio digital de entrada determine la frecuencia de muestreo del reloj maestro de la frecuencia de muestreo del VS-880.

\* Con este ajuste, el VS-880 no operará en las siguientes situaciones: si no se ha conectado un aparato digital externo, o si el aparato digital externo está desactivado, o si la frecuencia de muestreo del aparato digital externo es otra que la de la canción del VS-880. Si no está grabando desde un aparato de audio digital externo, ajústelo a "INT".

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [<<[>>] para obtener la pantalla "SYS System PRM?", y pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [<<] para obtener la pantalla "SYS MasterClk=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "DIGITL".

\* Si la pantalla indica "Digital In UnLock", es que no se está enviando una señal de audio digital desde el aparato de audio digital externo, o que la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital externo difiere de la frecuencia de muestreo de la canción. Determine el motivo de esta pantalla, y tome la medida adecuada.

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### MasterClk (Reloj maestro)

Ajusta el reloj maestro para la frecuencia de muestreo. Cuando introduzca una fuente analógica, seleccione "INT". Cuando introduzca una fuente digital, seleccione "DIGITL". Cuando esté seleccionado "DIGITL", no será posible reproducir o grabar una canción a no ser que se envíe una señal digital al conector DIGITAL IN.

- INT: La frecuencia de muestreo la determinará el reloj interno del VS-880.
- DIGITL: La frecuencia de muestreo la determinará la señal digital que se introduzca por el conector DIGITAL IN.

#### < Grabación digital >

Cuando ajuste el Reloj Maestro (Master Clock) a Digital, el VS-880 operará de acuerdo con el reloj transmitido desde un aparato de audio digital externo. Esto significa que incluso si se ha conectado un aparato MIDI externo, no será posible sincronizar el VS-880 al MTC transmitido desde el aparato MIDI externo. Cuando grabe digitalmente, el VS-880 debe ser el maestro de la operación sincronizada (p. 87).

### ■ Cuando no es posible la grabación digital ...

- ¿Está conectado correctamente el aparato de audio digital?
- ¿Está saliendo una señal digital por el conector de salida digital del aparato de audio digital?
- ¿Coincide la frecuencia de muestreo de la canción con la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital?
- ¿Está utilizando el Vari-pitch?
- ¿Está operando el VS-880 como esclavo del MTC de un secuenciador externo?

#### Desactive la función Vari-pitch

El VS-880 tiene una función Vari-pitch (p. 111) que le permite cambiar la afinación de la reproducción de la canción. Aunque el resultado audible es que se cambia la afinación, en realidad, se modifica la frecuencia de muestreo. Esto significa que si está utilizando la función Vari-pitch, la frecuencia de muestreo no coincidirá con la de la fuente de entrada, y no se podrán grabar las señales digitales. Antes de grabar, asegúrese de que el indicador VARI PITCH está apagado. Si está encendido, pulse [VARI PITCH].

#### VariPitch

Ajusta la afinación de la reproducción cuando se está utilizando la función Vari-pitch. El valor se muestra como un frecuencia de muestreo. Haga los ajustes del Vari-pitch mientras escucha la reproducción de la canción.

\* Aunque el resultado audible del Vari-pitch es que se está cambiando la afinación, en realidad se está modificando la frecuencia de muestreo. Esto significa que no puede utilizar el Vari-pitch mientras está grabando señales de audio digital en un aparato de audio digital. Si está ajustado a una afinación que no sea la estándar, no será posible la grabación digital.

## Antes de acabar las operaciones

### ■ Guardar la ejecución en el disco (Song Store)

Los datos de canción que ha grabado o editado se perderán si simplemente apaga la unidad. Debe asegurarse de utilizar el procedimiento Shutdown antes de apagar la unidad, de forma que los datos se guarden en la unidad de disco. Cuando cambie de canción o cambie de unidad de disco, un mensaje le pedirá que confirme si debe guardarse la canción.

Si desea guardar en una unidad de disco los datos de la canción actualmente seleccionada independientemente de estas operaciones, utilice el siguiente procedimiento.

\* No es posible recuperar datos de canción perdidos. Cuando maneje datos de canción importantes, o cuando utilice el VS-880 durante una sesión larga, le recomendamos que guarde los datos de canción frecuentemente.

1. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [STORE (ZERO)].
2. Un mensaje le preguntará "STORE OK?". Si desea guardar los datos de canción, pulse [YES]. Una vez guardada la canción, volverá a la condición en la que estaba.

### ■ Prevenir el borrado accidental de su ejecución (Song Protect)

Incluso si ha guardado su ejecución en el disco, aun es posible que la ejecución se pierda, borrándola accidentalmente o grabando encima. Para prevenir tales accidentes, puede proteger la ejecución contra el borrado accidental (Protección de Canción).

#### Proteger una ejecución

1. Pulse [SONG] varias veces hasta que aparezca "SNG Song Name/Prct?".
2. Pulse [YES].  
Aparecerá el nombre de la canción.
3. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "SNG ChangePrct→On".

4. Pulse [YES].  
Puede pulsar [NO] para cancelar la Protección de canción.

5. La pantalla indicará "STORE Current?". Si desea guardar la canción en curso y luego protegerla, pulse [YES].

Si no desea guardar la canción en curso, pero quiere proteger la canción en el estado en que estaba cuando la guardó por última vez, pulse [NO].

6. La canción se protegerá.  
La pantalla indicará "SNG Complete" y volverá a la condición Play.

#### Quitar la protección de una ejecución

1. Pulse [SONG] varias veces hasta que aparezca "SNG Song Name/Prct?".
2. Pulse [YES].  
Aparecerá el nombre de la canción.
3. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "SNG ChangePrct→Off?".

4. Pulse [YES].  
Puede pulsar [NO] para cancelar la anulación de la Protección (esto es, seguirá protegida).
5. Se desactivará la protección de la canción.  
La pantalla indicará "SNG Complete" y volverá a la condición Play.

< Protección de la Canción >  
Esta función corresponde a la tablilla de protección contra la escritura de un disquette o un disco magneto-óptico. Esto significa que aunque esté activada la protección, será posible efectuar lo mostrado abajo.

- Edición de Pista
- Localizador
- Marcador
- Escena
- Mezcla Automática

Sin embargo, si intenta guardar los resultados, la pantalla indicará "Err SONG Protected".

\* Cuando active la Protección de Canción, la pantalla indicará "Ply" en el campo CONDITION.

### ■ Seleccionar una canción (Song Select)

Esto selecciona una canción distinta guardada en la unidad de disco en curso (la unidad de disco actualmente seleccionada).

Si desea seleccionar una canción guardada en otra unidad de disco, cambie primero de unidad de disco (p. 93).

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Select?", y pulse [YES].
2. Se visualizarán los nombres de las canciones guardadas en la unidad en curso. Seleccione una canción y ejecute.

Se mostrará un asterisco " " al inicio de la canción actualmente seleccionada. La frecuencia de muestreo de la canción se visualizará en el campo SYNC MODE, y el modo de grabación de la canción se visualizará en el campo SCENE.

### ■ Apagar la unidad (Shut Down)

La ejecución grabada se perderá si simplemente apaga la unidad. A fin de apagar la unidad de forma segura, debe primero asegurarse de que la ejecución se ha guardado en el disco duro, y de que se han aparcado los cabezales del disco duro. Este procedimiento se conoce como Shutdown. Antes de apagar la unidad, ejecute el siguiente procedimiento de shutdown.

\* Si apaga la unidad sin ejecutar el procedimiento de shutdown, los datos pueden no guardarse correctamente, o puede dañarse el disco duro.

1. Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse [SHUT/EJECT (STOP)].

La línea superior de la pantalla indicará "SHUT/EJECT?".

2. Pulse [YES]. (Para cancelar, pulse [NO].)

La pantalla indicará "STORE Current?".

3. Si desea guardar la canción en curso, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si ha seleccionado la canción de demo, pulse [NO].

Cuando se complete el shutdown, la pantalla indicará "PowerOFF/RESTART".

4. Apague el VS-880.

\* La plataforma del disco interior del disco duro seguirá girando durante un rato a partir del momento en que apague la unidad. Si se aplica un golpe a la unidad durante este rato, el disco duro puede dañarse. Evite mover la unidad durante unos 30 segundos tras apagarla.

### Si la pantalla pregunta STORE Current?

Cuando ejecute una operación como crear una nueva canción, seleccionar una canción distinta, o copiar una canción en el VS-880, aparecerá un mensaje de confirmación de "STORE Current?". Le está preguntando si desea guardar en la unidad de disco la canción actualmente seleccionada.

Si desea guardar la canción actualmente seleccionada y luego ejecutar la operación en cuestión, pulse [YES]. Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción en curso, pulse [NO].

Si el ajuste de Protección de Canción está activado, pulsando [YES] hará que se visualice brevemente un mensaje de "Song Protected". Luego, sin ejecutar la operación, el VS-880 volverá al estado en el que estaba antes de intentar la ejecución. La Protección de Canción es un ajuste que puede hacerse en cada canción, para prevenir el borrado accidental de una canción guardada en la unidad de disco.

Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción actualmente seleccionada, repita el procedimiento otra vez, y pulse [NO] en respuesta al mensaje "STORE Current?". Si desea guardar la canción actualmente seleccionada y luego ejecutar la operación, desactive la Protección de Canción (p. 74).

### Reiniciar el VS-880

Para reiniciar el VS-880 sin apagar la unidad, utilice el siguiente procedimiento.

1. Ejecute el procedimiento de shutdown.
2. La pantalla indicará "PowerOFF/RESTART", por lo que, mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse [RESTART (PLAY)].

## Capítulo 4 Editar una ejecución grabada (edición de pista)

Este capítulo explica los procedimientos para editar el sonido ya grabado. Lea este capítulo para comprender los conceptos de “edición” que eran impracticables con unidades multipistas de cinta convencionales.

### ¿Qué es editar?

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

En un grabador multipistas analógico de cinta, es necesario borrar una grabación hecha previamente a fin de modificarla. Además, si desea cambiar la organización de una canción, tiene que volver a grabarla desde el principio. Este tipo de edición que reescribe los datos originales se conoce como “edición destructiva”.

En cambio, los grabadores digitales multipistas de disco le permiten utilizar la función Undo para cancelar la operación de edición y recuperar los datos tal y como estaban antes de editar. Es más, al tener el copiado de datos un efecto despreciable en el sonido, usted puede copiar los datos originales antes de editarlos y guardarlos. También es fácil copiar parte de los datos en distintas localizaciones, o borrar porciones específicas de los datos. Este tipo de edición que permite recuperar los datos originales se conoce como “edición no destructiva”.

### Encontrar la localización deseada (Preescucha)

Al editar una canción, a menudo tendrá que determinar localizaciones precisas como el lugar en el que empieza un sonido o un break, o la zona de grabación de pinchado automático, etc. En el VS-880 puede utilizar la función de Preescucha (Preview) para encontrar localizaciones de tiempo precisas.

La función Preescucha tiene tres botones, cada uno con una distinta función. Utilice el apropiado para su situación.

#### ■ Utilizar [TO] y [FROM]

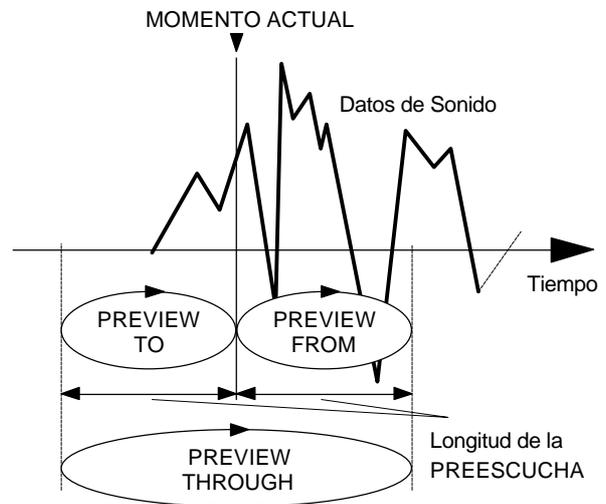
Los botones [TO] y [FROM] le permiten reproducir un área específica de tiempo (1,0–10,0 seg) antes y después del momento actual. Utilizando esta función mientras gradualmente mueve el área, puede determinar con precisión la localización de tiempo deseada.

Cada botón ejecuta la siguiente función. La longitud de la preescucha está inicialmente ajustada a 1,0 segundos, pero puede cambiarla cuando sea necesario.

[TO]: Se reproducirá una vez la longitud de la preescucha, acabando en el momento actual.

[FROM]: Se reproducirá una vez la longitud de la preescucha, empezando en el momento actual.

[TO]+[FROM]: Se reproducirá una vez el doble de la longitud de preescucha a través del momento actual (Through).



### Encontrar la localización en la que empieza el sonido (ejemplo)

1. Haga ajustes de forma que la pista (o pistas) que desea monitorizar se reproduzca, inicie la reproducción de la canción, y deténgala en cuanto empiece el sonido.
2. Primero pulse [TO] o [FROM] para reproducir lo grabado antes y después del momento actual, para determinar si el inicio del sonido está antes o después del momento actual. A continuación, mueva el momento actual hasta que pueda oír una pequeña porción del inicio del sonido cuando pulse [TO]. Finalmente, mueva el momento actual hasta que el sonido empiece precisamente cuando pulse [FROM].
3. Cuando encuentre la localización precisa en la que empieza el sonido, coloque un marcador en el momento actual o guarde el momento actual en un localizador de forma que pueda encontrarlo fácilmente más tarde.

### Ajustar la longitud de la preescucha

1. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [TO] o [FROM] para ajustar la longitud de la preescucha. Mientras pulsa [TO] o [FROM] para comprobar el tiempo de reproducción, utilice el dial TIME/VALUE para ajustar ese tiempo.
2. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### PreviewLen (Longitud de la preescucha)

Ajusta la longitud del fragmento (1,0–10,0 seg) que se reproduce cuando pulsa el botón [TO] o [FROM].

### ■ Reproducción de barrido ([SCRUB])

Cuando desee determinar con más precisión la localización en la que empieza el sonido, pulse [SCRUB].

Similarmente a [TO] y [FROM], [SCRUB] le permite reproducir una zona específica antes y después del momento actual. Para seleccionar si se reproducirá la zona anterior o posterior al momento actual, pulse [TO] o [FROM].

Cuando pulse [SCRUB], se iluminará el indicador del botón, y la zona especificada se reproducirá repetidamente. Cuando acabe, pulse [SCRUB] otra vez para hacer que se apague el indicador del botón.

Solo se reproducirá la pista individual especificada. Si desea reproducir otras pistas, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de esa pista para seleccionarla. El tiempo de reproducción (25–100 mseg) es más corto que cuando se utiliza [TO] y [FROM]. El valor inicial es de 24 mseg, pero puede cambiarlo cuando sea necesario.

La forma de onda del sonido que se está reproduciendo se muestra en la visualización de barras, proporcionando una comprobación visual.

### Encontrar la localización en la que empieza el sonido (ejemplo)

1. Pulse [SCRUB] para hacer que su indicador se ilumine, y la zona especificada se reproducirá repetidamente. Para seleccionar que se reproduzca la zona anterior o posterior al momento actual pulse [TO] o [FROM].
2. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista que desea comprobar.
3. Si está reproduciendo la zona anterior al momento actual, ajuste el tiempo de forma que justo deja de oír el sonido. Si está reproduciendo la zona posterior al momento actual, ajuste el tiempo de forma que solo oiga el principio del sonido.
4. Cuando haya encontrado el lugar preciso en el que empieza el sonido, pulse [SCRUB] otra vez para acabar el procedimiento. También, coloque un marcador en el momento actual o memorícelo en un localizador de forma que pueda encontrarlo fácilmente más adelante.

### Ajustar la longitud del barrido

1. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SCRUB], y podrá ajustar la longitud del barrido. Pulse [SCRUB] otra vez para oír la zona de reproducción, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarla.

2. Cuando acabe, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Scrub Len (Longitud del barrido)

Ajusta la longitud del fragmento (25–199 mseg) que se reproduce cuando se pulsa el botón [SCRUB].

### Procedimiento básico

He aquí el procedimiento básico para la condición de Edición de Pista. En las explicaciones que sigan, se abreviará este procedimiento básico.

1. Si está efectuando una operación de Copiar/Mover/Intercambiar, seleccione la Pista-V que contiene los datos fuente, de forma que esos datos puedan reproducirse.
2. Pulse [TRACK], y aparecerán las funciones de la condición de Edición de Pista en la línea superior de la pantalla. Utilice [TRACK] o PARAMETER [<<][>>] para seleccionar la función deseada, y pulse [YES].
3. Primero seleccionará la pista y la Pista-V en la que se aplicará la operación. Para seleccionar una pista, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de esa pista. Para seleccionar una Pista-V, utilice el dial TIME/VALUE.

Si está efectuando una operación de Copiar/Mover/Intercambiar, especifique la pista fuente y la pista de destino. Para hacerlo, utilice CURSOR [<][>] para hacer que parpadee el elemento a seleccionar, y especifique la pista deseada. En las distintas operaciones de la condición de Edición de Pista, puede ejecutar una operación con los mismos ajustes para dos o más pistas.

Cuando seleccione pistas, las pistas que contengan datos de reproducción se mostrarán en la visualización de barras. Los números del eje horizontal son los números de pista, y los números del eje vertical son los números de Pista-V. Las marcas de las pistas que contengan datos de reproducción se iluminarán. Las pistas seleccionadas para su modificación parpadearán.

4. Pulse PARAMETER [>>] para pasar por los distintos parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para hacer los ajustes de cada uno. Para volver al parámetro anterior, pulse PARAMETER [<<].

En los parámetros que requieran que especifique un tiempo, puede hacerlo seleccionando un Marcador o un Localizador, o utilizando las operaciones explicadas en “Cambiar el momento actual” (p. 56).

Para escuchar la reproducción antes y después del punto, utilice la función de Preescucha (p. 76).

5. A medida que pulse PARAMETER [>>] para pasar por los ajustes, al final aparecerá un mensaje pidiéndole que confirme la ejecución. Si desea ejecutar, pulse [YES]. Parpadeará un nuevo mensaje de confirmación, por lo que vuelva a pulsar [YES] para ejecutar. Cuando se complete la ejecución, volverá a la condición Play. Para cancelar la ejecución, pulse [NO].

\* Si tras oír el resultado de la operación desea volver a los datos originales, utilice la función Undo (p. 112).

< Acerca de la visualización de barras >

Cuando se estén seleccionando pistas, la visualización de barras indicará el estado de cada selección de pista. En este momento, puede ver la *play list* en la visualización de barras manteniendo [SHIFT] pulsado y pulsando [PLAY (DISPLAY)]. Para volver a la visualización anterior, vuelva a mantener [SHIFT] pulsado y pulse [PLAY (DISPLAY)].

Cuando se seleccione un elemento que requiera un ajuste de tiempo, la visualización de barras mostrará la *play list*. En este momento, manteniendo [SHIFT] pulsado y pulsando [PLAY (DISPLAY)], podrá ver el perfil de amplitud y el estado de selección de la pista. El perfil de amplitud le permite ver la forma de onda grabada en la pista seleccionada. Utilice los botones [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista cuyo perfil de amplitud se visualizará.

## Volver a utilizar parte de la ejecución (Copiar)

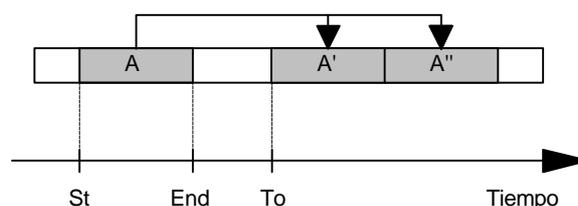
Esta operación copia los datos de reproducción de una zona específica en otra localización. Esta operación le permite copiar los datos de dos o más pistas a la vez, o copiar en una localización especificada los datos especificados dos o más veces en sucesión. Cuando desee utilizar una frase que está grabada en una pista, o cuando una canción contenga una frase que se repite, la operación de Copia le permitirá crear la canción más eficazmente.

Normalmente, los datos se copiarán empezando por el punto de destino de la copia especificado. Sin embargo, también es posible especificar el punto de destino de la copia como un tiempo base en el que ocurre un sonido específico. Esto se hace utilizando el parámetro "Frm (From)".

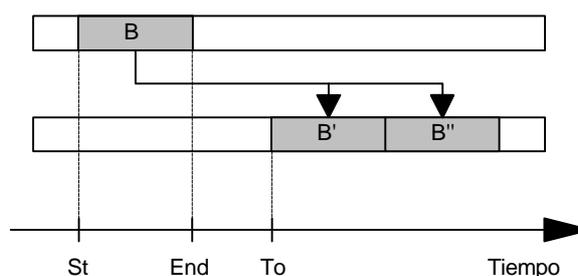
Por ejemplo, suponga que desea copiar un efecto de sonido del tictac de una bomba de reloj seguido de la explosión, y quiere colocar la explosión en una localización de tiempo específica. Normalmente, tendría que calcular el tiempo desde el inicio del tictac hasta el inicio de la explosión a fin de poder especificar el punto de destino de la copia. Sin embargo, en tales casos, puede especificar el "From" como "el punto origen de la copia en el que empieza la explosión", y especificar el "To" (el tiempo base del destino de la copia) como "el punto de destino de la copia en el que quiere que ocurra la explosión". Esto le

permite copiar los datos con la explosión colocada precisamente en el lugar correcto.

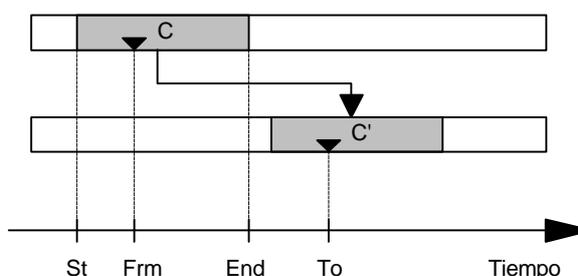
Ejemplo 1: Copiar dos veces en la misma pista



Ejemplo 2: Copiar dos veces en una pista distinta



Ejemplo 3: Copiar utilizando el ajuste "Frm"



\* Si existen datos de reproducción en el destino de la copia, esos datos se sobrescribirán.

\* Los datos de reproducción de un canal en el que esté activado el Channel Link no pueden copiarse en una pista que tenga el Channel Link desactivado. Ni tampoco es posible a la inversa.

\* La longitud de los datos a copiar debe ser mayor que 0,5 segundos. Si se copian datos más cortos que eso, el sonido no se reproducirá.

1. Seleccione la Pista-V que contiene los datos de reproducción origen de la copia, y prepare esos datos para su reproducción.
2. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Track Copy?", y pulse [YES]. La pantalla le dejará seleccionar la pista origen de la copia, así como la pista y la Pista-V destino de la copia.

Origen de la Copia (Pista-Pista-V)	Destino de la Copia (Pista-Pista-V)
---------------------------------------	--

- Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista origen de la copia. Cuando seleccione la pista origen, la Pista-V seleccionada en ese canal será la Pista-V origen de la copia. A continuación, pulse CURSOR [>] para hacer que parpadee el campo del destino de la copia, utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V destino de la copia.

Si desea efectuar una operación de copia con los mismos ajustes para otras pistas, seleccione las pistas origen y destino de la copia, y pulse CURSOR [>] otra vez. Ahora puede especificar las nuevas pistas origen y destino de la copia. En este caso, no podrá seleccionar pistas de destino de la copia que ya se hayan seleccionado como pistas de origen de la copia.

Si desea cancelar la operación de copia para una pista, utilice PARAMETER [<<][>>] para visualizar los ajustes de esa pista y pulse [CANCEL(NO)] dos veces.

- Ajuste los siguientes parámetros, y ejecute la operación de copia.

**St (punto de inicio):** Especifique el punto de inicio de los datos origen de la copia.

**End (punto de fin):** Especifique el punto final de los datos origen de la copia.

**Frm (punto desde):** Especifique el punto de los datos origen de la copia que corresponderán con el punto To. Normalmente, lo ajustará al mismo valor que el punto de Inicio.

**To (punto a/):** Especifique el tiempo base del destino de la copia.

**Copy Time:** Especifique el número de copias (1-99).

< Una forma fácil de especificar los ajustes de tiempo >

Los tiempos de los puntos Start, From, End y To pueden especificarse directamente sin tener que visualizar la página de Copiar Pista. En la condición Play, utilice el siguiente procedimiento.

- Vaya al inicio (punto Start) de los datos origen de la copia.
- Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC1/5].
- Vaya a la localización en los datos origen que se copiará en el punto de destino (punto From).
- Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC2/6].
- Vaya al punto final de los datos origen de la copia (punto End).
- Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC3/7].
- Vaya al tiempo básico de destino de la copia (punto To).
- Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC4/8].

Si ahora accede a la página de Copia de Pista, los tiempos especificados en los pasos 1-8 se introducirán como ajustes de tiempo de los respectivos puntos.

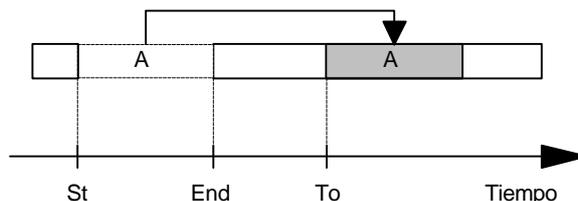
## Modificar la organización de la ejecución (Mover)

Esta operación mueve los datos de reproducción de la zona especificada a otra localización. Puede utilizarse para corregir errores de tiempo durante la grabación. Esta operación puede mover dos o más pistas a la vez.

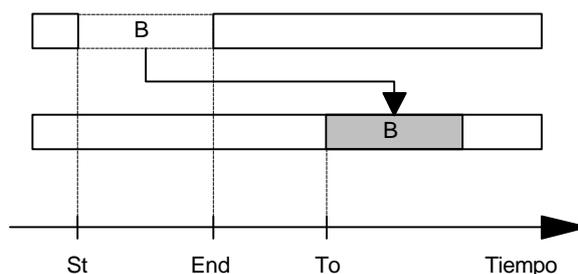
Normalmente, al mover datos de reproducción, los datos se moverán de forma que empezarán en el punto destino del movimiento. Sin embargo, también es posible mover los datos en relación a una localización en la que sucede un sonido específico. Para hacerlo, utilice el ajuste "Frm (From)".

Por ejemplo, suponga que desea mover un efecto de sonido del tictac de una bomba de reloj seguido de la explosión, y quiere colocar la explosión en una localización de tiempo específica. Normalmente, tendría que calcular el tiempo desde el inicio del tictac hasta el inicio de la explosión a fin de poder especificar el punto de destino del movimiento. Sin embargo, en tales casos, puede especificar el "From" como "el punto origen del movimiento en el que empieza la explosión", y especificar el "To" (el tiempo base del destino del movimiento) como "el punto de destino del movimiento en el que quiere que ocurra la explosión". Esto le permite mover los datos con la explosión colocada precisamente en el lugar correcto.

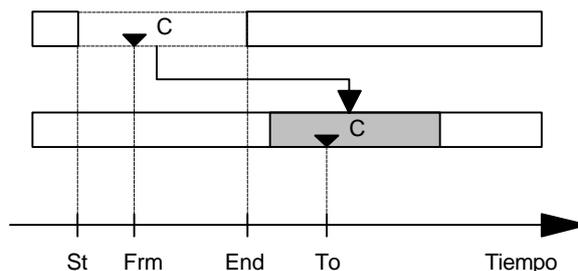
Ejemplo 1: Mover en la misma pista



Ejemplo 2: Mover a una pista distinta



Ejemplo 3: Mover utilizando el ajuste "Frm"



- \* Si existen datos de reproducción en el destino del movimiento, esos datos se sobrescribirán.
- \* Los datos de reproducción de un canal en el que esté activado el Channel Link no pueden moverse a una pista que tenga el Channel Link desactivado. Ni tampoco es posible a la inversa.
- \* La longitud de los datos a mover debe ser mayor que 0,5 segundos. Si se mueven datos más cortos que eso, el sonido no se reproducirá.
- \* No deje sonido a menos de 0,5 segundos antes o después de la sección de datos a mover. Cualquier sonido situado allí no se reproducirá.

1. Seleccione la Pista-V que contiene los datos origen del movimiento, y prepare esos datos para su reproducción.
2. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Track Move?", y pulse [YES]. La pantalla le dejará seleccionar la pista origen del movimiento, así como la pista y la Pista-V destino del movimiento.

Origen del Movimiento (Pista–Pista-V)	Destino del Movimiento (Pista–Pista-V)
--	---

3. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista origen del movimiento. Cuando seleccione la pista origen, la Pista-V seleccionada en ese canal será la Pista-V origen del movimiento. Luego, pulse CURSOR [>] para hacer que parpadee el campo del destino del movimiento, utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del movimiento, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V destino del movimiento.

Si desea efectuar una operación de movimiento con los mismos ajustes para otras pistas, seleccione las pistas origen y destino del movimiento, y pulse CURSOR [>] otra vez. Ahora puede especificar las nuevas pistas origen y destino del movimiento. En este caso, no podrá seleccionar pistas de destino que ya se hayan seleccionado como pistas de origen del movimiento.

Si desea cancelar la operación de movimiento para una pista, utilice PARAMETER [<<][>>] para visualizar los ajustes de esa pista y pulse [CANCEL(NO)] dos veces.

4. Ajuste los siguientes parámetros, y ejecute la operación de movimiento.

St (punto de inicio): Especifique el punto de inicio de los datos origen del movimiento.

End (punto de fin): Especifique el punto final de los datos origen del movimiento.

Frm (punto desde): Especifique el punto de los datos origen del movimiento que corresponderán con el punto To. Normalmente, lo ajustará al mismo valor que el punto de Inicio.

To (punto a!): Especifique el tiempo base del destino del movimiento.

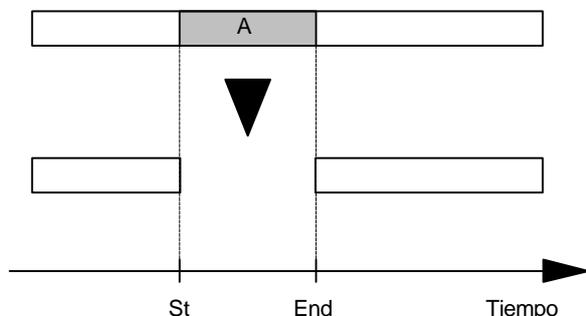
< Una forma fácil de especificar los ajustes de tiempo >  
 Los tiempos de los puntos Start, From, End y To pueden especificarse directamente sin tener que visualizar la página de Mover Pista. En la condición Play, utilice el siguiente procedimiento.

1. Vaya al inicio (punto Start) de los datos origen del movimiento.
2. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC1/5].
3. Vaya a la localización en los datos origen que se moverá al punto de destino (punto From).
4. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC2/6].
5. Vaya al punto final de los datos origen del movimiento (punto End).
6. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC3/7].
7. Vaya al tiempo básico de destino del movimiento (punto To).
8. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC4/8].

Si ahora accede a la página de Mover Pista, los tiempos especificados en los pasos 1–8 se introducirán como ajustes de tiempo de los respectivos puntos.

## Borrar parte de una ejecución (Erase)

Esta operación borra los datos de reproducción de la zona especificada. Si se utiliza esta operación para borrar datos de reproducción, incluso si hay datos de reproducción después de los datos borrados, estos no se desplazarán hacia atrás.



\* No deje sonido a menos de 0,5 segundos antes o después de la zona a borrar. Cualquier sonido situado allí no se reproducirá.

1. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Track Erase?", y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista y la Pista-V en las que se borrarán datos de reproducción.

Datos a borrar (Pista – Pista-V)

2. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista en la que se borrarán los datos, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V.

Si desea ejecutar la operación de Borrar Pista con los mismos ajustes también en otras pistas, pulse el [SEL (CH EDIT)] de las pistas adicionales que desea borrar, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar la Pista-V a borrar. Si desea cancelar la operación de borrado en una pista, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para visualizar los ajustes de esa pista, y pulse [CANCEL (NO)].

Si desea seleccionar todas las Pistas-V de una pista específica, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar " ". Si desea seleccionar todas las Pistas-V de todas las pistas, seleccione " - ".

3. Haga los ajustes de los siguientes parámetros, y ejecute la operación de borrado de pista.

St (punto de inicio): Especifique la localización en la que empiezan los datos a borrar.

End (punto final): Especifique la localización en la que acaban los datos a borrar.

< Una forma fácil de especificar los ajustes de tiempo >  
 Los tiempos de los puntos de Inicio y Final pueden especificarse directamente sin tener que visualizar la página de Borrar Pista. En la condición Play, utilice el siguiente procedimiento.

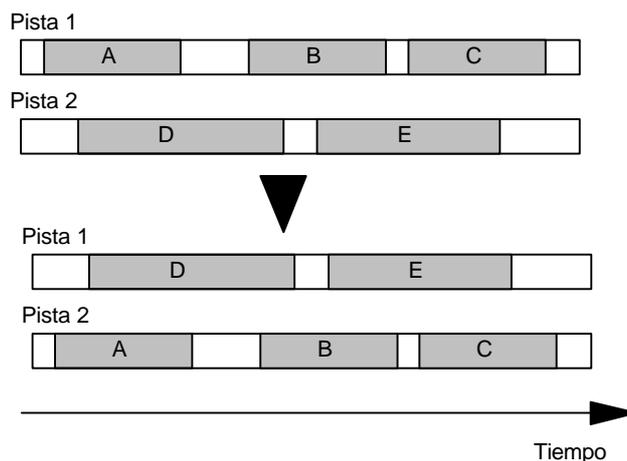
1. Vaya al inicio (punto de inicio) de los datos de ejecución que desea borrar.
2. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC1/5].
3. Vaya al final de los datos de ejecución que desea borrar (punto final).
4. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC3/7].

Si ahora accede a la página de Borrar Pista, los tiempos especificados en los pasos 1–4 se introducirán como ajustes de tiempo en los puntos respectivos.

## Intercambiar datos de ejecución entre pistas (Exchange)

Esta operación intercambia los datos de reproducción entre dos pistas.

Ejemplo: Intercambiar las pistas 1 y 2



\* Los datos de reproducción de un canal cuyo Channel Link esté activado no pueden intercambiarse con los datos de un canal cuyo Channel Link esté desactivado. Ni tampoco se puede a la inversa.

1. Seleccione una de las Pistas-V que desea intercambiar y prepare esos datos para la reproducción.
2. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Track Exchange?", y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista origen del intercambio y la pista y Pista-V destino del intercambio.

Origen del intercambio (Pista – Pista-V)      Destino del intercambio (Pista – Pista-V)

Destino de la inserción (Pista – Pista-V)

3. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista origen del intercambio. Cuando seleccione la pista origen del intercambio, la Pista-V seleccionada en esa pista se seleccionará como la Pista-V origen del intercambio. A continuación, pulse CURSOR [>] para hacer que el campo del destino del intercambio parpadee, utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del intercambio, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V destino del intercambio.

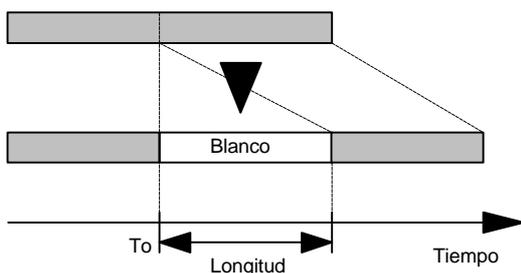
Si desea ejecutar la operación de Intercambio de Pistas con los mismos ajustes también en otras pistas, seleccione las pistas origen y destino del intercambio, y pulse [>] otra vez. Podrá especificar un nuevo juego de pistas a intercambiar. En este caso, no es posible ajustar la pista destino del intercambio a alguna pista ya especificada como pista origen del intercambio.

Si desea cancelar la operación en ciertas pistas, utilice PARAMETER [<<][>>] para visualizar los ajustes de esas pistas, y pulse [CANCEL (NO)] dos veces.

4. Ejecute la operación de intercambio de pistas.

### Insertar un espacio en blanco en una ejecución (Insertar)

Esta operación inserta un espacio en blanco en la localización especificada. Cuando desee añadir una frase en los datos de reproducción, puede insertar un espacio de la longitud apropiada, y luego grabar la frase en la zona en blanco.



\* No deje sonido a menos de 0,5 segundos antes o después de la zona en la que se insertarán los datos. Cualquier sonido situado allí no se reproducirá.

1. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Insert?", y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista y la Pista-V en la que se insertará el espacio en blanco.

2. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino de la inserción, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V.

Si desea ejecutar la operación de Inserción de Pista con los mismos ajustes también en otras pistas, pulse [SEL (CH EDIT)] de las pistas adicionales en las que desea insertar, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar la Pista-V destino de la inserción. Si desea cancelar la operación de inserción en una pista, pulse PARAMETER [<<][>>] para visualizar el ajuste de esa pista, y pulse [CANCEL (NO)]. Si desea insertar un espacio en blanco en todas las Pistas-V de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar " ". Si desea insertar un espacio en blanco en todas las Pistas Virtuales de todas las pistas, seleccione " - ".

3. Haga los ajustes de los siguientes parámetros, y ejecute la operación de inserción.

To (punto To): Especifique la localización en la que se insertará el espacio en blanco.

Len (Longitud): Especifique la longitud del espacio.

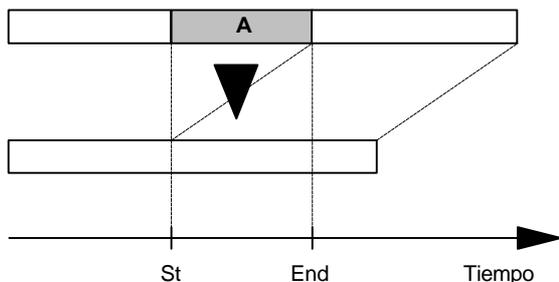
< Una forma fácil de especificar los ajustes de tiempo >  
El tiempo para el punto To puede especificarse directamente sin tener que visualizar la página de Inserción de Pista. En la condición Play, utilice el siguiente procedimiento.

1. Vaya a la localización en la que desea insertar un espacio (punto To).
2. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC4/8].

Si ahora accede a la página de Inserción de Pista, el tiempo especificado en los pasos 1–2 se introducirá como ajuste de tiempo para el punto To. Especifique solo la longitud (Len) del espacio, y ejecute la Inserción.

## Anular una porción de una ejecución (Cortar)

Esta operación recorta los datos de reproducción de la zona especificada. Cuando se recorten datos de reproducción utilizando esta operación, cualquier dato de reproducción que siga a los datos cortados se desplazará para ocupar el hueco dejado. Utilizando la analogía con un grabador de cinta, esta operación es como cortar un fragmento de cinta, y volver a unir los extremos libres.



\* No deje sonido a menos de 0,5 segundos antes o después de la zona a cortar. Cualquier sonido situado allí no se reproducirá.

1. Pulse [TRACK], seleccione "TRK Cut?", y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista y Pista-V en la que se recortarán los datos de reproducción.

Lugar de corte (Pista – Pista-V)

2. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista en la que se cortarán los datos, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V.

Si desea ejecutar la operación de Corte de Pista con los mismos ajustes también en otras pistas, pulse [SEL (CH EDIT)] de la pistas adicionales que desee cortar, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar la Pista-V. Si desea cancelar la operación de corte en alguna pista, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para visualizar el ajuste de esa pista, y pulse [CANCEL (NO)].

Si desea cortar los datos de todas las Pistas-V de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar " ". Si desea cortar los datos de todas las Pistas-V de todas las pistas, seleccione " - ".

3. Haga los ajustes de los siguientes parámetros, y ejecute la operación de corte de pista.

St (punto de inicio): Especifique la localización del inicio de los datos a cortar.

End (punto final): Especifique la localización del final de los datos a cortar.

< Una forma fácil de especificar los ajustes de tiempo >

Los tiempos de los puntos Start y End pueden especificarse directamente sin tener que visualizar la página de Cortar Pista. En la condición Play, utilice el siguiente procedimiento.

1. Vaya al inicio de la zona que desea cortar (punto de inicio).
2. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC1/5].
3. Vaya al final de la zona que desea cortar (punto final).
4. Mantenga [TRACK] pulsado y pulse [LOC3/7].

Si ahora accede a la página de Cortar Pista, los tiempos especificados en los pasos 1–4 se introducirán como ajustes de tiempo de los respectivos puntos.

## Modificar el tiempo de reproducción de una ejecución (Compresión/expansión del tiempo)

Esta operación le permite expandir o comprimir el tiempo de reproducción de una canción hasta la duración especificada. Puede especificar una compresión/expansión del 75–125%, pero los ajustes extremos producirán un efecto más adverso a la calidad de sonido. Le recomendamos que normalmente mantenga la compresión/expansión dentro de un margen del 93–107%.

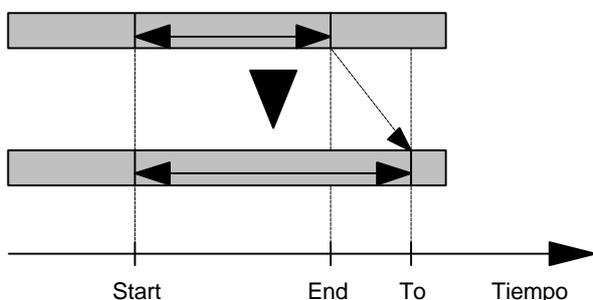
Normalmente, cuando el tiempo de reproducción se comprime o expande, la afinación se altera correspondientemente. Por ejemplo, si se reduce a la mitad el tiempo de reproducción, la afinación subirá una octava. En el VS-880, puede seleccionar si la afinación cambiará en correspondencia con la relación de compresión/expansión, o si se mantendrá la afinación original.

- \* La compresión/expansión del tiempo crea una nueva canción con un distinto tiempo de reproducción. Por este motivo, no se podrá ejecutar si la unidad actual no tiene suficiente espacio.
- \* No se pueden hacer ajustes en los que haya menos de 0,5 segundos desde el punto Start hasta el punto End o desde el punto Start hasta el punto To.
- \* Cuando comprima los datos, no los comprima de modo que quede una longitud de 0,5 segundos o menos. Si lo hace así, los datos no se reproducirán.

### Ejemplo 1: Compresión



### Ejemplo 2: Expansión



1. Pulse [TRACK], seleccione “TRK Time Comp/Exp.?”, y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista y Pista-V en la que se aplicará la operación.

2. Utilice [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista a modificar y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V. Si desea seleccionar todas las Pistas-V de la pista seleccionada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “ - ”.

Si desea ejecutar la operación de Compresión/Expansión del Tiempo con los mismos ajustes también en otras pistas, pulse [SEL (CH EDIT)] de las pistas adicionales, y utilice el dial TIME/VALUE para especificar la Pista-V. Si desea cancelar la operación de Compresión/Expansión en una pista, utilice PARAMETER [<<][>>] para visualizar el ajuste de esa pista, y pulse [CANCEL (NO)].

3. Haga los ajustes de los siguientes parámetros, y ejecute la operación.

Strt (punto de inicio): Especifique la localización en la que empezará el cambio del tiempo de reproducción.

End (Punto final): Especifique la localización en la que acabará el cambio.

To (punto a/): Especifique la localización final que resultará de la compresión/expansión.

Pitch (afinación): Si quiere que la afinación de reproducción cambie como resultado de la compresión/expansión, ajústelo a “Vari”. Si no, ajústelo a “Fix”.

Type (tipo): Especifique el tipo de conversión. Seleccione “A” para voces o narraciones, “B” para canciones lentas, y “C” para canciones de tempo rápido.

Amplitude: Especifique la relación de nivel de volumen (50, 60, 70, 80, 90, 100%) que resultará de la conversión. Normalmente utilizará el valor por defecto de “60 %”. Si el nivel de volumen tras la conversión es demasiado bajo, utilice la función Undo para volver a los datos originales, aumente el ajuste de amplitud, y vuelva a intentar la operación. Tenga en cuenta que un ajuste excesivamente alto puede provocar ruido en los datos.

\* Para cancelar la operación, pulse [CANCEL (NO)].

## Capítulo 5 Utilización con aparatos MIDI

Este capítulo explica cómo maneja los mensajes MIDI el VS-880, y las siguientes operaciones que pueden hacerse utilizando mensajes MIDI.

- Utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo
- Operación sincronizada con un secuenciador MIDI
- Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix)

### Acerca del MIDI

Esta sección explica los conceptos básicos del MIDI, y cómo maneja los mensajes MIDI el VS-880.

#### ■ Qué es el MIDI

MIDI significa “Musical Instrument Digital Interface (Interface Digital para Instrumentos Musicales)”. Es un estándar mundial que permite que los instrumentos musicales electrónicos y los ordenadores intercambien datos de ejecución musical y mensajes como la selección de sonidos. Cualquier aparato compatible MIDI puede transmitir datos musicales (apropiados para el tipo de aparato) a cualquier otro aparato MIDI, independientemente del fabricante o tipo de modelo.

#### ■ Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (los datos manejados por el MIDI) se transmiten y reciben utilizando los siguientes tres tipos de conectores. En el VS-880, el MIDI OUT y el MIDI THRU los maneja un mismo conector, que puede ajustarse para que actúe como el conector deseado (p. 90).

MIDI IN: Recibe mensajes MIDI de aparatos externos.

MIDI OUT: Transmite mensajes MIDI del VS-880.

MIDI THRU: Vuelve a transmitir todos los mensajes MIDI recibidos por el MIDI IN, sin modificarlos.

#### ■ Canales MIDI

El MIDI es capaz de enviar información independientemente a dos o más aparatos MIDI por un solo cable MIDI. Esto lo posibilita el concepto de Canal MIDI. Puede imaginarse los canales MIDI como algo parecido a la función de los canales de televisión. Cambiando el canal del televisor, puede contemplar una variedad de programas que se transmiten desde distintas emisoras. Esto es debido a que únicamente se reciben los datos del emisor cuyo canal se ha seleccionado en el receptor.

De la misma forma, un aparato MIDI cuyo canal MIDI se ajuste a “1” solo recibirá los datos transmitidos por otro aparato cuyo canal MIDI de transmisión también esté ajustado a “1”.

#### ■ Mensajes MIDI

El VS-880 utiliza los siguientes tipos de mensaje MIDI.

##### Mensajes de nota

Estos mensajes se utilizan para tocar notas. En un teclado, estos mensajes transmiten la tecla (número de nota) que se ha pulsado, y la fuerza con que se ha pulsado (velocidad). En el VS-880, estos mensajes se utilizan para hacer sonar el metrónomo en una fuente de sonido MIDI.

##### Mensajes de cambio de programa

Estos mensajes sirven para seleccionar sonidos, y constan de un número de programa del 1 al 128.

El VS-880 V-XPANDED utiliza estos mensajes para seleccionar escenas y efectos.

##### Mensajes de cambio de control

En general, estos mensajes se utilizan para transmitir información como vibrato, sustain, volumen, etc., que hace más expresiva una ejecución. Las distintas funciones se diferencian con un número de controlador del 0 al 127, y los números de controlador están definidos para cada función. Las funciones que pueden controlarse en un aparato dado cualquiera dependerán de ese aparato.

En el VS-880, estos mensajes se utilizan de una forma completamente distinta de la de la mayoría de instrumentos; se utilizan para controlar parámetros del mezclador.

##### Mensajes exclusivos

A diferencia de los mensajes de nota y de cambio de control, los mensajes exclusivos se utilizan para transmitir los ajustes propios de un aparato en particular. En el VS-880, los mensajes exclusivos pueden utilizarse para controlar parámetros del mezclador (igual que con los mensajes de cambio de control). Normalmente, los mensajes de cambio de control son más fáciles de manejar, por lo que se utilizarán con preferencia respecto a los mensajes exclusivos. Los mensajes exclusivos dirigidos a distintas unidades se distinguen por sus ID (número de identificación) del Aparato, en vez de los canales MIDI. Cuando vaya a transmitir o recibir mensajes exclusivos, deberá ajustar los ID del Aparato de ambas unidades al mismo valor.

#### ■ Tabla del MIDI implementado

El MIDI permite que una variedad de instrumentos musicales electrónicos se comuniquen entre sí. Sin embargo, no necesariamente todos los aparatos serán capaces de comunicarse utilizando todos los tipos de mensaje MIDI. Solo podrán comunicarse utilizando aquellos tipos de mensaje MIDI que tengan en común.

Cada manual del usuario de un aparato MIDI incluye una Tabla del MIDI Implementado. Esta tabla muestra de forma clara los tipos de mensaje MIDI que pueden transmitirse y recibirse. Comparando las tablas de implemen-

tación de dos aparatos, podrá ver los tipos de mensaje con los que podrán comunicarse.

## Utilizar el MIDI para cambiar el estado de la pista

Puede utilizar mensajes MIDI de cambio de control para cambiar el estado de cada pista (Track Status). Los canales MIDI 1–8 corresponden a las pistas 1–8 respectivamente. Utilice el controlador número 29 para cambiar el estado de la pista.

Dependiendo del valor que se le dé al controlador número 29, el estado de la pista cambiará como sigue.

● Con la reproducción detenida

VALOR	0–31	32–63	64–95	96–127
STATUS	MUTE→MUTE	MUTE→PLAY	MUTE→REC	MUTE→SOURCE
	PLAY→MUTE	PLAY→PLAY	PLAY→REC	PLAY→SOURCE
	REC→MUTE	REC→PLAY	REC→REC	REC→SOURCE
	SOURCE→MUTE	SOURCE→PLAY	SOURCE→REC	SOURCE→SOURCE

● Durante la reproducción o grabación

VALOR	0–31	32–63	64–95	96–127
STATUS	MUTE→X (*1)	MUTE→PLAY	— (*1)	— (*1)
	PLAY→MUTE	PLAY→PLAY	— (*1)	— (*1)
	— (*1)	— (*1)	REC→REC	REC→SOURCE (*2)
	SOURCE→MUTE	— (*1)	SOURCE→REC (*2)	SOURCE→SOURCE

(\*1) Ignorado.

(\*2) No puede cambiarse durante la grabación.

## Sincronizar con un secuenciador MIDI

El VS-880 puede operarse en sincronía con un secuenciador MIDI. La sincronización puede conseguirse de una de las tres siguientes maneras. Utilice el método apropiado para su situación. Sin embargo, si se utiliza el MIDI Clock (Mapa de Tempo o Pista de Sincronía), será posible sincronizar un secuenciador MIDI desde el VS-880 (VS-880 como maestro), pero no será posible sincronizar el VS-880 desde el secuenciador (VS-880 como esclavo).

- Utilizar MTC (MIDI Time Code)
- Utilizar el mapa de tempo
- Utilizar la pista de sincronía

\* Para los detalles respecto a la operación del secuenciador MIDI, refiérase al manual del usuario de su secuenciador.

### ■ Utilizar MTC

Esta sección explica cómo puede sincronizarse el VS-880 con un secuenciador MIDI que implemente MTC (Código de Tiempo MIDI). Cuando utiliza MTC, puede elegir entre hacer que el VS-880 sea el maestro que controla al secuenciador MIDI, o que el secuenciador MIDI sea el maestro que controla al VS-880.

< Tipos de MTC >

El VS-880 le permite seleccionar los siguientes tipos de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que está utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado

- 30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Se utiliza en aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).
- 29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza para vídeo en color del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).
- 29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Se utiliza para la emisión de vídeo en color del formato NTSC (utilizado en Japón, EE.UU., etc.).
- 25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en vídeo formato SECAM y PAL (utilizado en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.
- 24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Se utiliza para películas en EE.UU.

### Sincronizar con el VS-880 (Maestro)

Cuando quiera sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-880, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.
  
2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado para utilizarlo como conector MIDI OUT. Con los ajustes de fábrica, está seleccionado como MIDI OUT.  
Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=", y asegúrese de que está ajustado a "Out".
  
3. Haga ajustes de forma que se utilice el MTC para la sincronización: Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo ?", y ajuste los siguientes parámetros.  
Gen.: Ajustelo a "MTC".  
MTC Type: Seleccione el tipo de MTC deseado.
  
4. Esto completa los ajustes de sincronización del VS-880. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
  
5. Haga ajustes en su secuenciador MIDI de forma que se sincronice con el MTC que reciba, y prepárelo para que empiece la reproducción de los datos de canción MIDI. Cuando inicie la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción en sincronía.

### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronía que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

- Off: No se transmitirán señales de sincronía.
- MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.
- MIDI Clk: Se transmitirá MIDI Clock.
- SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

### MTC Type (Tipo de MTC)

Ajusta el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que esté utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado.

- 30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Se utiliza en aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).
- 29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza para vídeo en color del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).
- 29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Se utiliza para la emisión de vídeo en color del formato NTSC (utilizado en Japón, EE.UU., etc.).
- 25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en vídeo formato SECAM y PAL (utilizado en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.
- 24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Se utiliza para películas en EE.UU.

< Formato sin caída y formato con caída >  
 Los grabadores de cinta de vídeo del formato NTSC utilizan dos formatos: sin caída y con caída (*non-drop* y *drop*). En el formato sin caída, los frames son continuos. En cambio, en el formato con caída, se saltan dos frames al inicio de cada minuto excepto en los que caen en intervalos de diez minutos.  
 En la mayoría de producciones de vídeo o de música, los frames continuos son más fáciles de manejar, por lo que el formato sin caída es el más utilizado. Sin embargo, en los estudios de radio o TV, donde el código de tiempo debe coincidir con el tiempo del reloj, se utiliza ampliamente el formato con caída.

### Sincronizarlo a un secuenciador MIDI (Esclavo)

Cuando quiera sincronizar el VS-880 al secuenciador MIDI, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.

2. Haga ajustes de forma que el VS-880 se sincronice con los mensajes MTC que reciba. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SYSTEM]. La visualización del campo SYNC MODE pasará de "INT" a "EXT", y el VS-880 se sincronizará con los mensajes MTC del aparato externo.

3. Seleccione el tipo de MTC. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo ?", seleccione "SYS Syn: MTC Type=", y seleccione el tipo de MTC.

4. Esto completa los ajustes de sincronización del VS-880. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. Haga ajustes en su secuenciador MIDI de forma que transmita MTC. En el VS-880, pulse [PLAY] para preparar la reproducción. Inicie la reproducción en el secuenciador MIDI, y el VS-880 iniciará la reproducción en sincronía.

### Source (Fuente de sincronía)

Determine cómo se sincronizará el VS-880 con otros aparatos.

INT: El VS-880 será controlado por su propio reloj interno. Seleccione este ajuste cuando no esté sincronizando con otros aparatos, o cuando quiera controlar aparatos MIDI externos desde las señales de sincronía del VS-880.

EXT: El VS-880 será controlado por las señales de sincronía (MTC) de un aparato MIDI externo. En este caso, el VS-880 no funcionará a no ser que reciba señales MTC. Seleccione este ajuste cuando quiera utilizar el MTC de un aparato MIDI externo para controlar al VS-880.

### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronía que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

Off: No se transmitirán señales de sincronía.

MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.

MIDI Clk: Se transmitirá MIDI Clock.

SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

### ErrLevel (Nivel de error)

Cuando se utiliza el MTC de un aparato MIDI externo para sincronizar el VS-880, este parámetro ajusta el intervalo (0-10) en el que se comprobará el estado de recepción del MTC. Si no se transmite el MTC continuamente, el VS-880 comprobará el MTC, y detendrá la operación de sincronización si encuentra algún problema. En tales casos, aumente el intervalo de comprobación de forma que la operación de sincronización continúe aunque haya ligeros problemas de recepción de MTC.

### MTC Type (Tipo de MTC)

Ajusta el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que esté utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado.

30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Se utiliza en aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).

29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza para vídeo en color del formato NTSC (utilizado en Japón y EE.UU., etc.).

29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Se utiliza para la emisión de vídeo en color del formato NTSC (en Japón, EE.UU., etc.).

25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en vídeo formato SECAM y PAL (utilizado en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.

24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Se utiliza para películas en EE.UU.

### < Formato sin caída y formato con caída >

Los grabadores de cinta de vídeo en formato NTSC utilizan dos formatos: sin caída y con caída (*non-drop* y *drop*). En el formato sin caída, los frames son continuos. En cambio, en el formato con caída, se saltan dos frames al inicio de cada minuto excepto en los que caen en intervalos de diez minutos. En la mayoría de producciones de vídeo o de música, los frames continuos son más fáciles de manejar, por lo que el formato sin caída es el más utilizado. Sin embargo, en los estudios de radio o TV, donde el código de tiempo debe coincidir con el tiempo del reloj, se utiliza ampliamente el formato con caída.

Especialmente cuando utilice un programa de secuencia MIDI basado en ordenador, el MTC transmitido puede

ser inestable. Mientras sea posible, le recomendamos que utilice el VS-880 como Maestro.

< Cambiar la visualización del campo TIME >  
 Cuando esté recibiendo MTC de un aparato MIDI externo para la sincronización, puede seleccionar si el tiempo visualizado en el campo TIME está “basado en el aparato MIDI externo” o “basado en el VS-880”.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca “SYS System PRM ?”.
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>].
4. La pantalla indicará “TimeDispFmt=”. Gire el dial TIME/VALUE.

**TimeDispFmt (Formato de visualización del tiempo)**

Ajusta la forma en que se muestra el tiempo estándar en el campo TIME de la pantalla. Normalmente, deje este ajuste en “REL”. Si está utilizando MTC para sincronizar el VS-880 desde un aparato MIDI externo, ajústelo a “ABS” si es apropiado.

REL: El tiempo de inicio de la canción se visualiza- rá como “00h00m00s00”.

ABS: El tiempo especificado por el Offset se añadirá a la visualización.

5. Pulse PARAMETER [>>].
6. La pantalla indicará “Ofs=”. Gire el dial TIME/VALUE.

**Ofs (Offset)**

Cuando utilice el MTC de un aparato externo para sincronizar el VS-880, el ajuste de Offset le permite hacer coincidir los valores de tiempo de reproducción de la canción con los del MTC.

Ajuste el Offset a la diferencia entre el “tiempo MTC” y el “tiempo en el que quiere que se reproduzca la canción”. Por ejemplo, si quiere que se reproduzca el momento “00h10m00s00” de la canción cuando se alcance el momento “01h00m00s00” del MTC, ajuste el Offset como sigue.

$$(01h00m00s00) - (00h10m00s00) = (00h50m00s00)$$

7. Pulse [PLAY (DISPLAY)].

**■ Utilizar el mapa de tiempo**

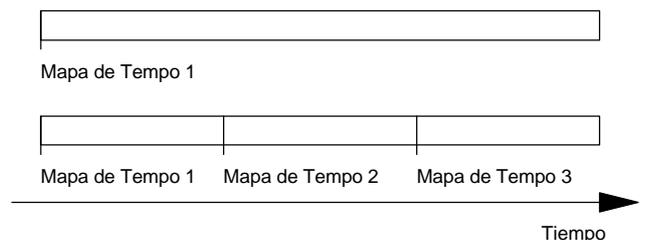
Incluso si su secuenciador MIDI no implementa MTC o MMC, puede sincronizarlo con MIDI Clock si el secuenciador contempla la recepción de mensajes Song Position Pointer. Hay dos métodos de sincronización utilizando el MIDI Clock: utilizando el mapa de tiempo y utilizando la pista de sincronía. En esta sección, se explica el método de utilizar el mapa de tiempo.

< Nota para cuando sincronice con el mapa de tiempo >  
 Cuando utilice el mapa de tiempo, utilice una canción que se haya grabado utilizando el metrónomo. El tiempo y el tipo de compás del metrónomo lo determina el mapa de tiempo, por lo que, si ha estado grabado a tiempo con el metrónomo, el ritmo de la ejecución grabada coincidirá con el mapa de tiempo. En cambio, si crea el mapa de tiempo tras grabar la canción, el ritmo de la canción no coincidirá con el mapa de tiempo, y no será posible la sincronización correcta.  
 Para los detalles sobre el uso del metrónomo, refiérase a “Hacer sonar el metrónomo” (p. 109).

**¿Qué es el mapa de tiempo?**

El tiempo de una canción lo determina el “Mapa de Tempo”. El mapa de tiempo le permite especificar cambios de tempo en cada compás. Empezando en el compás especificado, cambia a un tempo y a un tipo de compás dados. Los mapas de tiempo se numeran secuencialmente desde el inicio de la canción como mapa de tiempo 1, mapa de tiempo 2, mapa de tiempo 3, etc.

El mapa de tiempo 1 ya está especificado al inicio de la canción, y determina el tempo inicial de la canción. Para cambiar el tempo en un compás subsiguiente, cree un nuevo mapa de tiempo en cada lugar en el que quiera que cambie el tempo. Pueden crearse hasta 50 mapas de tiempo.



### Crear un mapa de tiempo

Para cambiar el tiempo inicial de la canción, utilice el siguiente procedimiento de cambiar el ajuste del mapa de tiempo 1.

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla "SYS Sync/Tempo?", y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para seleccionar "SYS Syn: Tmap1=120".

La pantalla de abajo significa que el mapa de tiempo 1 empieza en el compás 1, y especifica un tipo de compás de 4/4 y un tempo de 120 negras por minuto.

Compás	Tipo de compás	Nº de mapa de tiempo	Tempo
--------	----------------	----------------------	-------

4. Ajuste el tempo y el tipo de compás.  
Cada vez que pulse CURSOR [>], la zona que parpadea irá pasando por el número de mapa de tiempo, el tempo, el compás inicial y el tipo de compás. Lleve la zona parpadeante al valor que desea modificar, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. (No es posible cambiar el compás inicial del mapa de tiempo 1.) Cuando pulse CURSOR [<], el número del mapa de tiempo parpadeará.
5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Tempo

Ajusta el tempo (25.0–250.0) del mapa de tiempo. El compás y el tipo de compás mostrados en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales MIDI Clock enviadas desde el VS-880 estarán de acuerdo con este ajuste de tempo.

#### Measure (Compás)

Ajusta el compás inicial (1–999) del mapa de tiempo. El compás y el tipo de compás mostrados en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales MIDI Clock enviadas desde el VS-880 estarán de acuerdo con este ajuste.

#### Beat (Tipo de compás)

Ajusta el tipo de compás (1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8) del mapa de tiempo. Los tiempos del compás mostrados en la pantalla, el sonido del metrónomo y las señales MIDI Clock enviadas desde el VS-880 estarán de acuerdo con este ajuste.

### Operación sincronizada

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado para utilizarlo como conector MIDI OUT.

Con los ajustes de fábrica, viene como MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=", y asegúrese de que está ajustado a "Out".

3. Haga ajustes de forma que se utilice el MIDI Clock para la sincronización.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo ?", seleccione "SYS Syn:Gen.=", y ajústelo a "MIDIclk".

4. Esto completa los ajustes de sincronización del VS-880. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. Haga ajustes en su secuenciador de forma que se sincronice con los mensajes MIDI Clock que reciba, y prepárelo para iniciar la reproducción de datos de canción MIDI.

Cuando inicie la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción en sincronía.

#### MIDIThr (Interruptor MIDI Thru)

Selecciona la función del conector MIDI OUT/THRU. Con los ajustes de fábrica, está ajustado a "Out".

**Out:** El conector transmitirá mensajes MIDI del VS-880. Selecciónelo cuando quiera transmitir mensajes de Nota del metrónomo o ajustes de los parámetros del mezclador (mensajes de cambio de control o mensajes exclusivos).

**Thru:** Se transmitirán por el conector los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI IN sin cambio alguno.

### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronía que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

- Off: No se transmitirán señales de sincronía.
- MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.
- MIDIClk: Se transmitirá MIDI Clock.
- SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

### Cambiar el tiempo durante la ejecución

Para modificar los ajustes del mapa de tiempo, utilice el siguiente procedimiento.

#### < Limitaciones al cambiar el compás de inicio >

Los mapas de tiempo están numerados desde el inicio de la canción como mapa de tiempo 1, mapa de tiempo 2, mapa de tiempo 3, etc. Esto significa que no es posible modificar el compás de inicio de un mapa de tiempo de forma que quede como anterior al compás de inicio del mapa de tiempo previo, o posterior al mapa de tiempo siguiente. Por ejemplo, si el mapa de tiempo 2 tiene un compás de inicio de "8" y el mapa de tiempo 4 tiene un compás de inicio de "16", el compás de inicio del mapa de tiempo 3 solo puede modificarse dentro del margen de "9-15".

1. Pulse [SYSTEM].  
Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
  2. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Sync/Tempo?", y pulse [YES].
  3. Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el mapa de tiempo que desea cambiar.
  4. Pulse CURSOR [ > ] para hacer que parpadee el elemento (tempo, compás inicial, tipo de compás) que desea cambiar, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.
- \* Como el mapa de tiempo 1 es el tempo inicial de la canción, no es posible modificar el ajuste de "1" del compás inicial.
5. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse CURSOR [ < ] para hacer que parpadee el número del mapa de tiempo, y pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Utilizar la pista de sincronía

En esta sección, se explica el método de utilizar la pista de sincronía.

Además de las pistas para grabar señales de audio, el VS-880 tiene una pista de sincronía separada para grabar señales de MIDI Clock. Esto significa que, a diferencia de los grabadores multipistas analógicos convencionales, no es necesario reservar una de las pistas de audio para grabar la señal de sincronía.

Para utilizar la pista de sincronía, primero debe grabarse en la pista de sincronía el MIDI Clock de la canción MIDI a la que quiere sincronizarse. Luego, transmita al secuenciador los datos MIDI Clock grabados para sincronizar la canción MIDI. De esta forma, mientras que el método de utilizar el mapa de tiempo explicado en la sección anterior sincroniza la ejecución a la canción del VS-880, este método de utilizar la pista de sincronía sincroniza la ejecución a los datos de canción MIDI. Por lo tanto, este es un método cómodo de utilizar cuando la canción MIDI se ha creado con anterioridad a la canción del VS-880.

En particular, cuando sincronice con una canción MIDI en la que el tempo se acelera o ralentiza gradualmente, el uso de la pista de sincronía permite un seguimiento más preciso de los cambios de tempo, comparado con el mapa de tiempo, en el que el tempo se ajusta por cada compás.

#### < Nota para la sincronización >

Los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía se transmiten tras iniciar la reproducción o grabación de la canción. Esto significa que si la música empieza en el momento en que empieza la reproducción, el secuenciador MIDI tendrá que empezar a reproducir la canción MIDI en el mismo momento en que reciba el primer dato MIDI Clock. En algunos casos, esto puede provocar que la sincronización sea inicialmente inestable.

Si sucede este problema, inserte varios compases en blanco al inicio de la canción del VS-880 y de la secuencia MIDI.

### Grabar mensajes MIDI Clock

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.
  
2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo ?", y seleccione "SYS SYN: Sync Tr.Rec?". Pulse [YES], la pantalla indicará "Wait for Start", y la pista de sincronía estará preparada para grabar datos MIDI Clock.
3. Inicie la reproducción de la canción MIDI, y los datos MIDI Clock se grabarán en la pista de sincronía.
 

\* Mientras se están grabando los datos MIDI Clock en la pista de sincronía, pueden monitorizarse las fuentes de entrada, pero las pistas de audio no pueden grabarse ni reproducirse.
4. Cuando la canción MIDI acabe su reproducción, el VS-880 dejará de grabar los datos MIDI Clock automáticamente, y volverá a la condición Play.

### Operación sincronizada

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado para utilizarlo como conector MIDI OUT.
 

Con los ajustes de fábrica, viene como MIDI OUT. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=", y asegúrese de que está ajustado a "Out".
3. Haga ajustes de forma que los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía se utilicen para la sincronización.
 

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo ?", seleccione "SYS Syn:Gen.=", y ajústelo a "SyncTr".
4. Esto completa los ajustes de sincronización del VS-880. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
5. Haga ajustes en su secuenciador de forma que se sincronice con los mensajes MIDI Clock que reciba, y prepárelo para iniciar la reproducción de datos de canción MIDI.
 

Cuando inicie la reproducción en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará la reproducción en sincronía.

### MIDIThr (Interruptor MIDI Thru)

Selecciona la función del conector MIDI OUT/THRU. Con los ajustes de fábrica, está ajustado a "Out".

**Out:** El conector transmitirá mensajes MIDI del VS-880. Selecciónelo cuando quiera transmitir mensajes de Nota del metrónomo o ajustes de los parámetros del mezclador (mensajes de cambio de control o mensajes exclusivos).

**Thru:** Se transmitirán por el conector los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI IN sin cambio alguno.

### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronía que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

**Off:** No se transmitirán señales de sincronía.

**MTC:** Se transmitirá MIDI Time Code.

**MIDI Clk:** Se transmitirá MIDI Clock.

**SyncTr:** Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

## Cuando experimente problemas con la sincronización

- ¿Está el interruptor MIDI Thru ajustado a Out?
- ¿Está ajustado correctamente el generador de sincronía?
- ¿Está ajustada correctamente la fuente de sincronía?
- Si está utilizando MTC, ¿están ambos aparatos ajustados al mismo tipo de MTC?
- Si está utilizando la pista de sincronía, ¿hay mensajes MIDI Clock grabados en la pista de sincronía?

## Capítulo 6 Utilización con una unidad Zip

Pueden conectarse unidades de disco como discos duros o magneto-ópticos al conector SCSI del VS-880.

Este capítulo explicará en particular el procedimiento para utilizar el VS-880 con una unidad Zip. Si, en vez de ello, está utilizando el VS-880 con un disco duro o un disco magneto-óptico, interprete “unidad Zip” como si dijera “disco duro” o “disco magneto-óptico”.

### Conectar una unidad Zip

Pueden conectarse unidades Zip al conector SCSI del VS-880. Para los detalles sobre cómo hacer las conexiones y cómo hacer los ajustes necesarios, refiérase a “Utilizar una unidad de disco externa” (p. 130).

### Inicializar el disco (Drive Initialize)

Antes de utilizar una nueva unidad de disco o una unidad de disco que haya sido utilizada por otro aparato, debe inicializar la unidad de disco a fin de que el VS-880 pueda utilizarla. Utilice el siguiente procedimiento.

1. Inserte un disco en la unidad Zip.
2. Pulse [SYSTEM].  
Si no aparece un mensaje con un interrogante como “SYS System PRM?”, pulse [SYSTEM] otra vez.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla “SYS Drive Initialize”, y pulse [YES].
4. La pantalla indicará “Init.Drive”. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco que desea inicializar (IDE, SC0–SC7).  
El número de la unidad de disco indica su número SCSI ID.
5. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “PhysicalFmt”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar si el disco se formateará físicamente o no.  
Si la unidad de disco se ha utilizado en otro aparato, seleccione “On”. Si la unidad de disco es nueva, probablemente ya se ha efectuado el formateo físico, por lo que en este caso seleccione “Off”.
6. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “Partition”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el tamaño de la partición. Normalmente seleccionará “1000 MB”.
7. Pulse [YES] para obtener la pantalla “SYS Init.SC5:U OK ?”.  
Pulse [YES], y un mensaje de “SYS Init.SC5: U Sure?” le pedirá confirmación. Pulse [YES] otra vez para ejecutar la inicialización. Para cancelar la inicialización, pulse [NO].

Cuando se acabe la inicialización correctamente, el VS-880 se reiniciará automáticamente, y entrará en la condición Play.

- \* Cuando inicialice una unidad de disco de gran capacidad, tenga en cuenta que esto requerirá un cierto tiempo. No es un mal funcionamiento. El progreso de la inicialización se mostrará en la pantalla, por lo que asegúrese de no apagar la unidad hasta que se complete la inicialización.

### Seleccionar la unidad Zip como destino de la grabación (Drive Select)

Si desea grabar una canción en otro disco o partición, utilice el siguiente procedimiento de cambiar de unidad actual.

1. Si desea especificar una unidad de disco removable como unidad actual, inserte el disco.
2. Pulse [SYSTEM].  
Si no aparece un mensaje con un interrogante como “SYS System PRM?”, pulse [SYSTEM] otra vez.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla “SYS Drive Select”, y pulse [YES].  
Cuando pulse [YES], se explorarán las unidades de disco conectadas.
4. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco.  
El disco duro interno se muestra como “IDE”, y las unidades de disco externas se muestran como “SC0–SC7” (el número del SCSI ID). Los números que siguen al nombre de la unidad de disco son los números de partición. Por ejemplo, para seleccionar la unidad Zip, seleccione SC5:0”.
5. Cuando haya hecho su selección, pulse [YES].  
La pantalla indicará “SYS Change to”, por lo que pulse [YES] otra vez para ejecutar el cambio de unidad actual. Para cancelar, pulse [NO].

## Guardar los datos de ejecución en un disco Zip (Song Copy)

El VS-880 le permite copiar datos de canción en otra unidad de disco. Conectando una unidad de disco magneto-óptico o una unidad de disco duro removible (de ahora en adelante referidos como unidades de disco removibles) al VS-880 y copiando datos de canción a ese disco, puede hacer copias de seguridad de sus canciones.

El VS-880 también le permite hacer backups de sus canciones en un grabador DAT. Sin embargo, si se tienen en cuenta el tiempo requerido para hacer el backup y las cuestiones de fiabilidad, es mejor utilizar una unidad de disco removible. Roland le recomienda que utilice este método para hacer sus backups.

Si está utilizando una unidad de disco removible como soporte del backup de sus canciones, puede utilizar una unidad más lenta que no sea adecuada para grabar o reproducir canciones.

### ■ Guardar en un solo disco (Playable)

Normalmente utilizará este método para copiar datos de canción. Con este método, incluso si ya existen datos de canción en el disco destino de la copia, la nueva canción copiada se añadirá a los datos.

1. Cuando copie datos de canción en una unidad de disco externa, conecte la unidad de disco como se explica en "Conectar una unidad de disco" (p. 130).
2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Song Copy", y pulse [YES].  
Si ha conectado una unidad de disco removible, la pantalla indicará "SNG CpyMode=". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a "Playable".
3. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG CpyTarget=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea copiar.  
Si desea copiar la canción actualmente seleccionada, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "All".

4. Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Dest.Drive=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco destino de la copia.

El disco duro interno se mostrará como "IDE", y las unidades de disco externas se mostrarán como "SC0-SC7". El número que sigue a cada unidad de disco indica el número de partición.

5. Pulse [YES], y aparecerá "SNG Copy to : " (" : " indica la unidad de disco y el número de partición de destino de la copia). Si todo es correcto, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Si en CpyTarget se ha especificado "ALL", un mensaje de confirmación le preguntará si quiere inicializar la unidad de disco destino de la copia. Si desea inicializar la unidad de disco destino y copiar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, se perderán todos los datos que se hubieran guardado en la unidad de disco destino de la copia. Si desea copiar sin inicializar, pulse [NO].

Cuando la operación de copia finalice correctamente, volverá a la condición Play.

< Si la pantalla indica "Disk Memory Full" >

Si aparece este mensaje durante la copia, es que se ha detenido la operación de copia ya sea porque la unidad de disco no tiene suficiente espacio libre, o porque la unidad de disco destino de la copia contendría más de 200 canciones (el máximo número de canciones). Sin embargo, cualquier canción que se haya copiado completamente antes de aparecer este mensaje, será aun utilizable.

### ● Playable

Normalmente utilizará este método para copiar datos de canción. Si se copia una canción utilizando este método, podrá especificar la unidad de disco destino de la copia como unidad actual, y ejecutar directamente operaciones como reproducir o deshacer una grabación.

### ■ Cuando los datos no pueden guardarse en un solo disco (Archive)

#### ● Archive

Utilice este método cuando esté utilizando una unidad de disco removible y se necesiten varios discos para copiar los datos de canción especificados.

Cuando se copien datos de canción utilizando este método, los datos de canción se convertirán en un formato de datos específico para guardar (formato de archivo). Esto significa que no será posible reproducir directamente etc. los datos de canción especificando la unidad de disco destino de la copia como unidad actual. Si desea utilizar los datos de canción copiados, tendrá que cargar los datos de archivo en la unidad actual utilizando el procedimiento apropiado.

#### < Optimizar >

Incluso cuando se repiten sobregrabaciones y pinchados, los datos originales que se reescriben (los datos desechados) permanecen en el disco. Borrando del disco estos datos desechados, puede disminuir el tamaño ocupado por la canción.

Si la canción no cabe en un solo disco, pruebe a utilizar la operación Optimize (p.113). En algunos casos, esto hará que los datos de canción sean lo suficientemente compactos como para que quepan en un mismo disco.

### Procedimiento para guardar en varios discos (Store In)

Utilice este método cuando utilice una unidad de disco removible y se necesiten dos o más discos para guardar los datos de canción especificados.

A fin de utilizar los datos de canción copiados con este método, deberá utilizar el procedimiento de la página siguiente para volver a cargar en la unidad actual los datos de canción archivados en el disco removible.

#### < Manejo de los discos >

Cuando utilice esta operación para copiar datos de canción, el disco se inicializará para admitir datos de canción del tipo archivo. Esto significa que esta operación puede ejecutarse incluso utilizando un disco que no haya sido inicializado por el VS-880. Sin embargo, tenga en cuenta que si utiliza esta operación de copiar datos en un disco que ya contiene datos de canción, todos los datos de canción previamente guardados se perderán.

Un disco en el que se hayan archivado datos de canción no puede seleccionarse como unidad actual como sucedería con un disco que contenga datos de canción convencionales. Si intenta seleccionar un disco de archivo como unidad actual, se reconocerá como una unidad de disco sin inicializar.

Esta sección explica el procedimiento para copiar datos de canción en una unidad Zip (SCSI ID número 5) como unidad de disco externa.

1. Conecte la unidad Zip como se explica en "Utilizar una unidad de disco externa" (p. 130).
2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla "SNG Song Copy", y pulse [YES].
3. La pantalla indicará "SNG CpyMode=". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a "Archive".
4. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "SNG ArcTarget=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea copiar. Si desea copiar la canción actualmente seleccionada, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "All".

5. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "SNG Arc.Drive=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de destino de la copia. Aquí copiaremos los datos en una unidad Zip, por lo que seleccione "SC5:U".

En esta operación, solo podrá seleccionar las unidades de disco removibles que estén conectadas al conector SCSI. No es posible seleccionar la unidad actual (el disco duro interno) como unidad destino de la copia.

6. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "SNG Arc.Func=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Stow In".

7. Inserte un disco Zip en la unidad Zip, y pulse [YES].

La pantalla le preguntará “SNG Stow In SC5:U?”. Si está de acuerdo en copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

8. La pantalla preguntará “Store Current?”. Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si decide no guardarla, pulse [NO].
9. La pantalla preguntará “You’ll Lose Data/Continue?”. Si pulsa [YES], se ejecutará la operación de Copiar Canción. Si decide cancelar la operación, pulse [NO].

\* Todos los datos guardados en el disco Zip se perderán. No utilice un disco Zip que contenga datos de canción que desee conservar.

10. Si la cantidad de datos de canción es mayor de la que puede copiarse en un disco Zip, el disco será expulsado, y la pantalla mostrará el mensaje “PleaseInsertDisk”. Inserte el siguiente disco, y pulse [YES].

Volverá al paso 9.

En este momento, anote los números de disco en las etiquetas de los discos a fin de recordar el orden en el que fueron insertados.

11. Si la operación de copia ha necesitado de dos o más discos, la pantalla mostrará finalmente “Insert Disk #” (indicando # el número de orden de inserción del disco). Inserte cada disco en el orden correcto, y pulse [YES].

Cuando la copia se haya completado correctamente, volverá a la condición Play.

### Procedimiento para cargar desde varios discos (Extract)

Cuando desee utilizar los datos de canción del tipo archivo que se guardaron en una unidad de disco removible, utilice el siguiente procedimiento para cargar los datos de canción en la unidad actual.

1. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla “SNG Song Copy?”, y pulse [YES].
2. La pantalla indicará “SNG CpyMode=”. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “Archive”.
3. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “SNG ArcTarget=”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea cargar. Para cargar los datos de una sola canción, seleccione “1 Song”. Para cargar todos los datos de canción, seleccione “All”.
4. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “SNG Arc.Drive=”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco desde la que se cargarán los datos. Aquí cargaremos de una unidad Zip, por lo que seleccione SC5:U.

5. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “SNG Arc.Func=”, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “Extract”.

6. Inserte un disco Zip en la unidad Zip, y pulse [YES]. La pantalla le preguntará “SNG Extract SC5:0?”. Si quiere cargar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

7. Si ha seleccionado “1 Song” en el paso 3, y si se guardaron dos o más canciones en el disco Zip, también se mostrarán los nombres de las canciones guardadas. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el nombre de la canción que desea cargar, y pulse [YES] dos veces.

La pantalla preguntará “Store Current?”. Si desea guardar la canción actual, pulse [YES]. Si decide no guardarla, pulse [NO].

8. Si ha seleccionado “All” en el paso 3, la pantalla preguntará “Init. IDE:0 OK?”. Este mensaje le está pidiendo que confirme que desea inicializar la unidad destino de la carga (el disco duro interno). Si desea inicializar la unidad y luego cargar, pulse [YES]. Si decide no inicializar, pulse [NO].

\* Si en este momento pulsa [YES], todas las canciones guardadas en el disco duro interno se perderán. Normalmente deberá pulsar [NO]. Si el disco duro destino de la carga no tiene suficiente espacio, deberá hacer primero una copia de seguridad del disco duro interno, y luego pulsar [YES].

9. Se ejecutará la carga. Si la operación de copia necesitó de dos o más discos, se expulsará el disco, y se le pedirá “PleaseInsertDisk”. Inserte el siguiente disco y pulse [YES].

Cuando los datos se hayan cargado correctamente, volverá a la condición Play.

### Si tiene problemas al guardar los datos

- ¿Está correctamente conectada la unidad Zip?
- ¿Está correctamente especificada la unidad destino de la copia?
- ¿Tiene suficiente espacio libre la unidad de disco?
- ¿Es grabable la unidad de destino?

## Capítulo 7 Utilización con un grabador DAT (backup a DAT)

Este capítulo explica los procedimientos para utilizar un grabador DAT en conjunción con el VS-880. Lea este capítulo cuando desee guardar una canción en un grabador DAT.

Los datos de canción creados en el VS-880 pueden guardarse utilizando un grabador DAT. Este procedimiento se conoce como "backup". El hecho de cargar en el VS-880 los datos de canción previamente guardados se conoce como "recuperar". Los datos de canción guardados incluyen los datos de todas las Pistas-V, y los ajustes de la canción como son los localizadores, marcadores y ajustes de las escenas.

Hacer backups de sus datos es una precaución contra problemas imprevistos, o cuando su unidad de disco está llena y no es posible seguir grabando. Le recomendamos que haga backups dobles de los datos importantes, utilizando cintas separadas.

Al ser las cintas DAT fáciles de transportar, son cómodas cuando desea intercambiar datos de canción con un amigo que también tenga un VS-880, o cuando tiene un VS-880 en su casa y otro en el estudio.

backup independientemente de las posibilidades o condición del grabador DAT.

### < Precauciones en los backups >

Los backups no pueden hacerse utilizando otros aparatos que no sean un DAT, como sería un grabador MD o un grabador DCC.

Si un backup necesita de dos o más cintas, utilice cintas de idéntica longitud a fin de sacarles el mejor partido. Además, asegúrese de anotar en las etiquetas de cada cinta el orden de grabación.

No utilice cintas DAT de 180 minutos, ya que contienen una cinta más delgada y son susceptibles de problemas como la deformación o que se enganchen con el mecanismo del grabador.

Si su grabador DAT procesa internamente los datos de forma que los datos de reproducción son distintos de los datos grabados, no se podrá ejecutar el backup correctamente.

Cuando se haga un backup de una canción, no saldrá sonido por los jacks de salida analógica del VS-880.

Cuando haga un backup de una canción, baje del todo el volumen de cualquier equipo de reproducción (amplis, etc.) que esté conectado al grabador DAT. Los datos de canción enviados al grabador DAT constan de una señales especiales que están grabadas en el disco. Si se monitoriza este sonido desde el grabador DAT a un volumen alto, pueden dañarse los altavoces y/o su oído.

Roland no asumirá ninguna responsabilidad en el caso de que se perdieran datos a causa de un fallo en el backup. Además, Roland no puede garantizar los datos de un

## **Guardar los datos de ejecución en un grabador DAT (Backup)**

---

Este procedimiento hace un backup de los datos de la canción especificada de la unidad actual.

### **1. Conecte su grabador DAT al VS-880.**

Utilice un cable coaxial del tipo phono RCA para conectar el conector DIGITAL OUT del VS-880 al conector de entrada digital (coaxial) de su grabador DAT. Ajuste su grabador DAT para que grabe señales digitales.

\* Normalmente, la frecuencia de muestreo a la que se transmiten los datos está ajustada a 48 kHz. Esta frecuencia de muestreo no tiene ninguna relación con la frecuencia de muestreo de los datos de canción. Si su grabador DAT necesita que le ajuste la frecuencia de muestreo, ajústela a 48 kHz.

### **2. Pulse [SONG]. Luego utilice PARAMETER [<<] [>>] para obtener la pantalla "SNG DAT Backup?", y pulse [YES].**

### **3. La pantalla indicará "SNG Bak=", por lo que utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea copiar. Si desea copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "ALL".**

### **4. Especifique el momento en el que la operación de backup hará una pausa.**

Pulse PARAMETER [>>] para seleccionar la pantalla "SNG Tape Len=". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar un tiempo que sea ligeramente inferior a la longitud máxima de la cinta. Si está utilizando dos o más cintas de distintas longitudes de grabación, especifique la longitud de la cinta más corta.

5. Especifique si la transmisión de datos debe hacerse más lenta o no.

Pulse PARAMETER [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Backup Wait=". Si está utilizando una unidad de disco que lee y escribe datos lentamente, como una unidad de disco magneto-óptico, ajústelo a "ON". Con un ajuste de "ON", el backup tardará más, pero habrá menos problemas con la transmisión de datos.

6. Prepare el número de cintas necesario.

El campo MEASURE mostrará el tiempo aproximado necesario para efectuar el backup. El campo SYNC MODE mostrará el número de cintas necesario para el backup. Prepare el número de cintas mostrado.

7. Empiece el backup: Pulse [YES] para obtener la pantalla "Backup Ready?", y pulse [YES].

La pantalla indicará "Please Rec DAT". Ponga su grabador DAT en el modo de grabación, pulse [YES] otra vez, y empezará el backup. En este momento, el tiempo mostrado en el campo MEASURE empezará a disminuir.

Si el backup no cabe en una sola cinta, hará una pausa en el momento especificado. En ese momento, inserte la siguiente cinta, reanude la grabación en su grabador DAT, y pulse [YES]. El backup continuará.

- \* Para detener la operación, pulse [NO]. Puede detener la operación incluso durante el backup, pero en este caso no será posible recuperar los datos de canción al VS-880.

8. Cuando se complete la operación de backup, la pantalla indicará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento, y detenga el grabador DAT.

9. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Bak (backup):

Seleccione la canción de la que desea hacer un backup. Si desea copiar todas las canciones de la unidad actual, seleccione "ALL".

### Tape Len (Longitud de la cinta):

Especifique el intervalo al que el backup hará una pausa. Ajústelo apropiadamente a la longitud de la cinta en la que está grabando.

### Backup Wait (Espera de backup):

Si está "On", la velocidad de transmisión de datos será más lenta. Cuando utilice una unidad de disco cuya velocidad de lectura/escritura sea lenta, ajústelo a "On".

### SampleRate (Frecuencia de muestreo):

Especifique la frecuencia de muestreo utilizada para el backup. Normalmente la ajustará a 48 kHz.

### < Capacidad de un backup y tiempo requerido >

Una cinta de 60 minutos puede guardar una canción de aproximadamente 330 MB. Por ejemplo, si un disco duro interno de 540 MB se utiliza a su plena capacidad, necesitará una cinta de 120 minutos (o dos cintas de 60 minutos). Sin embargo, al aumentar el número de canciones, disminuirá la capacidad que puede guardarse. Para su referencia, la operación de backup visualizará el número de cintas que se necesitarán.

Se tardarán aproximadamente 100 minutos en hacer un backup de 540 MB (aproximadamente 36 minutos, calculados con 8 pistas con MT2 a 44.1kHz).

## Cargar los datos de ejecución de un grabador DAT (Recover)

Para recuperar los datos de canción de un backup a DAT, utilice el siguiente procedimiento. Si durante el backup se guardaron dos o más canciones juntas, se cargarán los datos de todas las canciones.

1. Conecte el grabador al VS-880.

Con un cable coaxial del tipo phono RCA, conecte el conector DIGITAL IN del VS-880 a la salida digital de su grabador DAT:

2. Inserte en el grabador DAT la cinta que contiene los datos de canción. Si el backup ocupa dos o más cintas, inserte la primera cinta.

Luego prepare la cinta para reproducirla desde el principio.

3. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SNG DAT Recover?", y pulse [YES].

4. Empiece la operación de recuperación: Utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para obtener la pantalla "SNG Recover Ready?", y pulse [YES].

La pantalla indicará "Init : OK?". Si desea inicializar la unidad actual y recuperar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, se perderán todos los datos que estén guardados en la unidad actual. Si desea recuperar sin inicializar, pulse [NO].

5. La pantalla indicará "Please Play DAT". Empiece a reproducir los datos de canción, y empezará la carga.

Si el backup ocupó dos o más cintas, la operación de recuperación se detendrá cuando la cinta deje de reproducir. Inserte la siguiente cinta, pulse [YES], e inicie la reproducción.

\* Para detener la operación, pulse [NO]. Puede detener la operación incluso durante la recuperación, pero en este caso no será posible reproducir los datos de canción.

6. Cuando se complete la operación de recuperación, la pantalla indicará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar la operación, y detenga el grabador DAT.
7. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Comprobar los nombres de los datos de ejecución guardados (Name)

Esta operación le permite comprobar los nombres de las canciones que se guardaron en un DAT. Incluso si ha guardado los datos de dos o más canciones en una sola operación de backup, podrá comprobar el nombre de cada canción.

Esta operación también le permite cargar en el VS-880 los datos de canción seleccionados. Cuando se utiliza la operación de Recuperación, se cargan los datos de todas las canciones que se guardaron juntas con la operación de Backup. Sin embargo, con esta operación (Name), solo se cargarán los datos de la canción que especifique.

1. Conecte digitalmente el grabador DAT al VS-880, y prepare la cinta.
2. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].
3. Seleccione "SNG Name Ready?" y pulse [YES]. La pantalla indicará "Please Play DAT".
4. Inicie la reproducción de la cinta, y se comprobarán los nombres de las canciones.  
Cuando se acabe la comprobación, se visualizarán los nombres de las canciones. Si se guardaron juntas dos o más canciones, gire el dial TIME/VALUE para comprobar los nombres de las canciones.  
Si solo quería comprobar los nombres de las canciones, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. Si desea cargar datos de canción, seleccione el nombre de canción deseado, y pulse [YES].  
Aparecerá un mensaje de confirmación, preguntándole si desea inicializar la unidad actual. Si desea inicializar, pulse [YES]. Si no, pulse [NO]. La pantalla indicará "Please Play DAT".

6. Reproduzca los datos de canción desde el principio, y se cargarán los datos de canción.  
Si el backup ocupa dos o más cintas, la operación se detendrá cuando una cinta acabe de reproducirse. En este momento, la pantalla indicará el número de cinta que ahora deberá insertarse. Inserte la cinta especificada, pulse [YES], e inicie la reproducción de la cinta.

\* Si desea cancelar la operación, pulse [NO]. Puede cancelar incluso durante la operación de Recuperación, pero en este caso no podrá reproducir los datos de canción.

7. Cuando se complete la operación de recuperación, la pantalla indicará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento, y detenga el grabador DAT.
8. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Comprobar el estado de almacenaje de los datos de ejecución guardados (Verify)

Esta operación comprueba el estado de los datos de canción grabados en una cinta DAT.

Si los datos no están correctamente grabados, es posible que la cinta se haya arrugado o deformado. Si los datos de canción originales aun están en la unidad de disco, ejecute la operación de backup otra vez en otra cinta DAT distinta.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].
2. Seleccione "SNG Verify Ready?" y pulse [YES]. La pantalla indicará "Please Start DAT".
3. Inicie la reproducción de la cinta, y empezará la comprobación de los datos de canción.  
Si el backup ocupa dos o más cintas, la operación se detendrá cuando acabe la reproducción de la cinta. Inserte la siguiente cinta, pulse [YES], y vuelva a iniciar la reproducción del DAT.  
Si no se encuentran problemas con el estado de los datos de canción guardados, la pantalla indicará "Complete". Si se encuentra algún problema, se visualizará un mensaje de aviso. Las canciones en las que se muestre un mensaje de aviso no pudieron leerse correctamente.
4. Cuando aparezca el mensaje "Please Stop DAT", pulse [YES] y detenga el grabador DAT.
5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Capítulo 8 Utilizar los efectos internos

Cuando haya una placa de ampliación de efectos VS8F-1 instalada, podrá utilizar dos unidades de efectos estéreo. Este capítulo explica varios ejemplos de cómo pueden utilizarse los efectos. Léalo junto con el manual del usuario del VS8F-1 y junto a “En relación a los efectos” (p. 23) en este manual.

### Ejemplos de cómo pueden utilizarse los efectos

He aquí varios ejemplos de las formas en que pueden utilizarse los efectos. Aplique estos ejemplos como resulte apropiado a su situación.

#### ■ Aplicar reverb a una ejecución grabada (Bucle)

Aquí explicaremos los ajustes para añadir reverb a la reproducción de la pista 1. En este caso, el flujo de señal será como sigue.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT→TRACK.
2. Pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] del canal 1.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla “MIX Sw=”.
4. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “PstFade” a fin de que los faders de canal ajusten el nivel de reproducción.  
Si no quiere que el sonido directo salga por el buss MIX, seleccione “Off”.

#### MIX Sw (interruptor mix)

Selecciona cómo se enviará la señal al buss MIX. Si se selecciona “Off”, los parámetros MIX Level y MIX Pan/MIX Bal no estarán disponibles.

- Off: No se envía.
- PreFade: Se enviará al buss MIX la señal antes de pasar por el fader de canal.
- PstFade: Se enviará al buss MIX la señal después de pasar por el fader de canal.

5. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (CH EDIT)] del canal 7.
6. La señal se enviará al buss EFFECT. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “PstFade”.

#### EFFECT 1 (interruptor del efecto 1)

Especifique cómo se envía la señal al buss EFFECT 1.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader de canal.
- InsertL: Inserción en el lado izquierdo de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado derecho de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en ambos lados de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como “—”, y no podrá seleccionarse.

7. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFFECT1 Send=".
8. Ajuste el nivel de envío al efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.  
Esto ajusta la cantidad de efecto de cada canal.

**EFFECT 1 Send (Nivel de envío al efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se envía al buss EFFECT 1. El ajuste por defecto es 100.

9. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFFECT1 Pan=".
10. Ajuste el panorama de la entrada del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

**EFFECT 1 Pan (Panorama del efecto 1)**

En los canales cuyo Channel Link esté desactivado, esto ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale hacia el buss EFFECT 1. "L63" es totalmente a la izquierda, y "R63" es totalmente a la derecha. En los canales cuyo Channel Link esté activado, esto ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) de la señal estéreo de los canales aparejados que sale hacia el buss EFFECT 1. El valor por defecto es "0" (centro).

11. Pulse [EDIT (SOLO)] varias veces hasta que se visualice "MST EFF1 RTN to=".
12. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "MIX" a fin de que la señal salga por la salida master.

**EFF1 RTN to (Destino del retorno del efecto 1)**

Seleccione el destino de salida del efecto 1. Los busses que pueden seleccionarse dependerán del modo del mezclador en curso.

En el modo INPUT→TRACK  
 MIX: el buss MIX (estéreo)  
 AUX: el buss AUX (estéreo)

13. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFF1 RTN Lev=".
14. Ajuste el nivel de salida del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.  
Esto ajusta la cantidad general de efecto.

**EFF1 RTN Lev (Nivel de retorno del efecto 1)**

Ajuste el nivel de salida (0–127) del efecto 1.

15. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFF1 RTN Bal=".
16. Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

**EFF1 Bal (Balance del efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) del efecto 1.

17. Pulse [EFFECT] varias veces hasta que se muestre "EFF EFFECT-1 PRM?".
18. Pulse [YES].
19. Seleccione el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione un efecto como A00 RV:LargeHall.
20. Pulse [YES].  
Cuando se reproduzca la canción, la oirá con la reverb aplicada.

### ■ Aplicar reverb mientras graba (Bucle)

Aquí explicaremos cómo puede aplicarse un efecto a la fuente de entrada del INPUT 1, y grabarse el sonido directo y el sonido del efecto en estéreo en las pistas 1 y 2. Esto es cómodo cuando desea grabar una voz con la reverb aplicada, etc. En este caso, el flujo de señal será como sigue.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador sea INPUT MIX.
2. Pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] del canal 1.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla "IN1 BUSS Sw=".
4. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "PstFade" a fin de que los faders de canal ajusten el nivel de grabación.

#### **BUSS Sw (interruptor del buss)**

Selecciona la forma en que se envía la señal al buss seleccionado en BUSS Sel. Si se selecciona "Off", los parámetros BUSS Sel, BUSS Level y BUSS Pan/BUSS Bal no estarán disponibles.

Off: No se envía.

PreFade: Se enviará al buss la señal antes de pasar por el fader de canal.

PstFade: Se enviará al buss la señal después de pasar por el fader de canal.

5. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "IN1 BUSS Sel".
6. Seleccione la pista (o pistas) que desee grabar: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "1-2", ya que queremos grabar en las pistas 1 y 2.

#### **BUSS Sel (selección del buss)**

Selecciona el buss de destino de la salida (MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Los números de los valores indican los números del buss REC.

Modo INPUT MIX

7. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (CH EDIT)] del canal 7.

8. La señal se enviará al buss EFFECT. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "PstFade" a fin de que los faders de canal ajusten el nivel de envío.

### **EFFECT 1 (interruptor del efecto 1)**

Especifique cómo se envía la señal al buss EFFECT 1.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader de canal.
- InsertL: Inserción en el lado izquierdo de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado derecho de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en ambos lados de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como "—", y no podrá seleccionarse.

9. Pulse PARAMETER [>>].

La pantalla indicará "EFFECT1 Send=".

10. Ajuste el nivel de envío al efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

### **EFFECT 1 Send (Nivel de envío al efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se envía al buss EFFECT 1. El ajuste por defecto es 100.

11. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla indicará "EFFECT1 Pan=".

12. Ajuste el panorama de la señal que se introduce en el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

### **EFFECT 1 Pan (Panorama del efecto 1)**

En los canales cuyo Channel Link esté desactivado, esto ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale hacia el buss EFFECT 1. "L63" es totalmente a la izquierda, y "R63" es totalmente a la derecha.

En los canales cuyo Channel Link esté activado, esto ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) de la señal estéreo de los canales aparejados que sale hacia el buss EFFECT 1.

El valor por defecto es "0" (centro).

13. Cambie el modo del mezclador a TRACK MIX: Pulse [SELECT].

14. Utilice PARAMETER [<<][>>] para hacer que la pantalla muestre "TR1 BUSS Sw=".

15. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "PstFade" a fin de que los faders de canal ajusten el nivel de grabación.

### **BUSS Sw (interruptor del buss)**

Selecciona la forma en que se envía la señal al buss seleccionado en BUSS Sel. Si se selecciona "Off", los parámetros BUSS Sel, BUSS Level y BUSS Pan/BUSS Bal no estarán disponibles.

- Off: No se envía.
- PreFade: Se enviará al buss la señal antes de pasar por el fader de canal.
- PstFade: Se enviará al buss la señal después de pasar por el fader de canal.

16. Pulse PARAMETER [>>].

La pantalla indicará "TR1 BUSS Sel".

17. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "MIX" a fin de que la señal se envíe desde la salida master.

### **BUSS Sel (selección del buss)**

Selecciona el buss de destino de la salida (MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Los números de los valores indican los números del buss REC.

Modo TRACK MIX

18. Pulse [EDIT (SOLO)] varias veces hasta que la pantalla muestre "MST EFF1 RTN to=".
19. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "1-2" ya que queremos grabar en las pistas 1 y 2.

### **EFF1 RTN to (Retorno del efecto 1)**

Seleccione el destino de la salida del efecto 1. Los busses que pueden seleccionarse dependerán del modo del mezclador en curso.

En los modos INPUT MIX / TRACK MIX

MIX: El buss MIX (estéreo)

1-2: Bus REC 1-2

3-4: Bus REC 3-4

5-6: Bus REC 5-6

7-8: Bus REC 7-8

20. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFF1 RTN Lev=".
21. Ajuste el nivel de salida del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

### **EFF1 RTN Lev (Nivel de retorno del efecto 1)**

Ajuste el nivel de salida (0–127) del efecto 1.

22. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "EFF1 RTN Bal=".

23. Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

### **EFF1 Bal (Balance del efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha (L63–R63) del efecto 1.

24. Pulse [EFFECT] varias veces hasta que la pantalla muestre "EFF EFFECT-1 PRM ?".
25. Pulse [YES].
26. Seleccione el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione un efecto como el A00 RV:LargeHall.
27. Pulse [YES].
28. Ajuste el estado de las pistas 1 y 2 a REC.  
Cuando empiece a grabar, se grabarán el sonido directo y el sonido de reverb.

### **■ Aplicar un vocoder mientras graba (Inserción)**

Aquí explicaremos cómo puede conectar un instrumento como un teclado en la entrada INPUT 1 y un micro en INPUT 2, y grabar en estéreo un sonido de vocoder en las pistas 1 y 2. En este caso, el flujo de señal será como sigue.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT→TRACK.
2. Conecte un instrumento como un teclado en el jack INPUT 1, y un micro en el jack INPUT 2.
3. Pulse el [CH EDIT] del canal 1.
4. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (CH EDIT)] del canal 7.  
La pantalla indicará “EFFECT1=”.
5. Inserte el efecto: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “InsertL” ya que el sonido del instrumento se insertará en el canal izquierdo.

#### **EFFECT 1 (interruptor del efecto 1)**

Especifique cómo se envía la señal al buss EFFECT 1.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader de canal.
- InsertL: Inserción en el lado izquierdo de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado derecho de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en ambos lados de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como “—”, y no podrá seleccionarse.

6. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “EFF1 InsSend=”.
7. Ajuste el nivel de envío al efecto 1 (Vocoder): Gire el dial TIME/VALUE.

#### **EFF1 InsSend (Nivel de envío de inserción al efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se insertará en el efecto. El valor por defecto es 100.

8. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “EFF1 InsRtn=”.
9. Ajuste el nivel de retorno del efecto ,1 (Vocoder): Gire el dial TIME/VALUE.

#### **EFF1 InsRtn (Nivel de retorno de la inserción del efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que sale del efecto. El valor por defecto es 100.

10. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.  
La pantalla indicará “EQ/EffPreIns”.
11. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “On” de forma que se grabe el sonido que ha pasado por el efecto.

#### **EQ/EffPreIns (Interruptor de preinserción del ecualizador/efecto)**

Seleccione si el ecualizador y el efecto se insertarán durante la grabación.

- Off: No se insertarán (igual que la Ver.1).
- On: Se grabará la señal en la que se han insertado el ecualizador y el efecto.

12. Pulse el [CH EDIT] del canal 2.
13. Como en los pasos 4–11, haga los ajustes para insertar un efecto, pero en el paso 5, seleccione “InsertR” de forma que el sonido del micro se inserte en el canal derecho.
14. Pulse [EFFECT] varias veces hasta que aparezca “EFF EFFECT-1 PRM ?”.
15. Pulse [YES].
16. Seleccione el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione un efecto como el A84 Vocoder.
17. Pulse [YES].
18. Ajuste el estado de las pistas 1 y 2 a REC.  
Cuando empiece a grabar, se grabará el sonido de vocoder.

### ■ Aplicar reverb mientras hace un ping-pong (Bucle)

Aquí explicaremos los ajustes para aplicar un efecto a pistas ya grabadas y grabar el sonido en otra pista. Por ejemplo, esto será cómodo cuando desee aplicar reverb a una canción entera y luego hacer la mezcla final. En este ejemplo, aplicaremos reverb a las pistas 1–6 y las volcaremos a las pistas 7 y 8. En este caso, el flujo de señal será como sigue.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador es INPUT→TRACK.
2. Pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] del canal 1.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para hacer que la pantalla muestre “CH1 MIX Sw=”.
4. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “PstFade” de forma que los faders de canal ajusten el nivel de grabación.

#### **MIX Sw (interruptor mix)**

Selecciona cómo se enviará la señal al buss MIX. Si se selecciona “Off”, los parámetros MIX Level y MIX Pan/MIX Bal no estarán disponibles.

- Off: No se envía.
- PreFade: Se enviará al buss MIX la señal antes de pasar por el fader de canal.
- PstFade: Se enviará al buss MIX la señal después de pasar por el fader de canal.

5. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (CH EDIT)] del canal 7.
6. Envíe la señal al buss EFFECT: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “Pst-Fade” de forma que los faders de canal ajusten los niveles de envío..

#### **EFFECT 1 (interruptor del efecto 1)**

Especifique cómo se envía la señal al buss EFFECT 1.

- Off: La señal no se envía.
- PreFade: La señal se tomará antes del fader de canal.
- PstFade: La señal se tomará después del fader de canal.
- Insert: El efecto se insertará entre el ecualizador y el fader de canal.
- InsertL: Inserción en el lado izquierdo de un efecto estéreo.
- InsertR: Inserción en el lado derecho de un efecto estéreo.
- InsertS: Inserción en ambos lados de un efecto estéreo en serie.

\* Si el efecto está insertado en otro canal, el valor aparecerá como “—”, y no podrá seleccionarse.

7. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “CH1 EFFECT1 Send=”.
8. Ajuste el nivel de envío al efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

**EFFECT 1 Send (Nivel de envío al efecto 1)**

Especifique el nivel de volumen (0–127) de la señal que se envía al buss EFFECT 1. El ajuste por defecto es 100.

9. Pulse PARAMETER [>>].

La pantalla indicará “CH1 EFFECT1 Pan=”.

10. Ajuste el panorama de la señal que se introducirá en el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

**EFFECT 1 Pan (Panorama del efecto 1)**

En los canales cuyo Channel Link esté desactivado, esto ajusta el panorama (L63–0–R63) de la señal estéreo que sale hacia el buss EFFECT 1. “L63” es totalmente a la izquierda, y “R63” es totalmente a la derecha.

En los canales cuyo Channel Link esté activado, esto ajusta el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) de la señal estéreo de los canales aparejados que sale hacia el buss EFFECT 1.

El valor por defecto es “0” (centro).

11. Repita los pasos 2–10 para hacer los ajustes de los canales 2–6 de la misma manera.

12. Pulse el [CH EDIT] del canal 7.

13. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el [EFFECT-1 (Input/BUSS)] del canal 7.

14. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “MIX-L” a fin de que se grabe la señal del bus MIX.

**Input (selección de entrada)**

Selecciona la fuente de entrada de cada canal. Si el Channel Link está activado, pueden seleccionarse fuentes estéreo.

Con el Channel Link desactivado: INPUT 1–4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B

Con el Channel Link activado: INPUT-12, INPUT-34, DIGITAL, MIX, AUX-AB

15. Pulse el [CH EDIT] del canal 8.

16. Repita los pasos 13 y 14 para hacer los ajustes del canal 8 de la misma forma, pero en el paso 16, seleccione “MIX-R” a fin de que se grabe el lado derecho del buss MIX.

17. Pulse [EDIT (SOLO)] varias veces hasta que aparezca “MST EFF1 RTN to=”.

18. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “MIX”.

**EFF1 RTN to (Destino del retorno del efecto 1)**

Seleccione el destino de salida del efecto 1. Los busses que pueden seleccionarse dependerán del modo del mezclador en curso.

En el modo INPUT→TRACK

MIX: el buss MIX (estéreo)

AUX: el buss AUX (estéreo)

19. Pulse PARAMETER [>>].

La pantalla indicará “EFF1 RTN Lev=”.

20. Ajuste el nivel de salida del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

**EFF1 RTN Lev (Nivel de retorno del efecto 1)**

Ajuste el nivel de salida (0–127) del efecto 1.

21. Pulse PARAMETER [>>].

La pantalla indicará “EFF1 RTN Bal=”.

22. Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha del efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE.

### **EFF1 Bal (Balance del efecto 1)**

Ajuste el balance de volumen izquierda/derecha (L63–0–R63) del efecto 1.

23. Pulse [EFFECT] varias veces hasta que se muestre “EFF EFFECT-1 PRM?”.

24. Pulse [YES].

25. Seleccione el efecto 1: Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione un efecto como A00 RV:LargeHall.

26. Pulse [YES].

27. Ajuste el estado de las pistas 7 y 8 a REC.

Cuando empiece a grabar, se grabarán el sonido directo y el sonido de reverb.

## **Si el efecto no suena como esperaba**

---

- ¿Se está enviando la señal al buss EFFECT?
- ¿Está subido el nivel de envío al efecto?
- ¿Está subido el nivel de retorno del efecto?
- ¿Está correctamente ajustado el retorno del efecto?
- ¿Está subido el nivel de efecto?
- ¿Está subido el nivel del sonido directo?
- ¿Están correctamente insertados los canales izquierdo/derecho?
- ¿Está subido el nivel de envío al efecto de cada canal?
- ¿Está subido el nivel de envío master al efecto?

## Capítulo 9 Otras cómodas funciones

### Hacer sonar el metrónomo

Independientemente de la precisión con que uno intente tocar, al escuchar la reproducción de la grabación a veces se detectan imprecisiones en el ritmo o en el tiempo. El VS-880 proporciona un metrónomo (click) que puede hacerse sonar a un tiempo especificado. Escuchando el metrónomo mientras toca el instrumento, podrá grabar una ejecución más precisa.

Cuando utilice el metrónomo, tendrá que ajustar el tempo y el tipo de compás. En una canción acabada de crear, el tipo de compás es 4/4 y el tempo es de 120 negras por minuto. Haciendo los ajustes apropiados, puede cambiar este tempo/tipo de compás o hacer que el tempo cambie en medio de la canción.

Este ajuste del tempo también será la base para el número del compás y el número del tiempo del compás que aparecen en la pantalla. Si primero ajusta el tempo de una canción antes de empezar a grabar, y luego utiliza el metrónomo mientras graba, podrá ver y mover la localización actual a base de compases y tiempos de compás. Además, podrá utilizar los números de compás para especificar la zona de la canción para su edición, de forma que podrá editar la canción de una manera más musical.

#### < Utilizar el metrónomo durante la grabación >

El metrónomo empezará a sonar cuando empiece la grabación o reproducción. Sin embargo, puede que a veces desee oír una claqueta del metrónomo para coger el tempo antes de que empiece la grabación. En tales casos, puede destinar los primeros compases de la grabación para la claqueta, y no grabar en esos compases.

El sonido del metrónomo tiene el único propósito de ayudarle a mantener el tiempo, y no se grabará con el sonido del instrumento.

He aquí cómo especificar cómo sonará el metrónomo.

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla "SYS System PRM?", y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para acceder a los siguientes parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar cada uno de ellos.

#### MetroOUT (Salida del metrónomo)

Cuando desee utilizar un metrónomo para mantener el tiempo mientras toca, el sonido del metrónomo (click) puede sacarse del VS-880. El tempo del metrónomo dependerá de los ajustes del mapa de tiempo (p. 89).

- Off: El sonido del metrónomo no saldrá.  
INT: El sonido del metrónomo saldrá por los jacks MASTER OUT.

MIDI: Se transmitirá como metrónomo un mensaje de Nota por el conector MIDI OUT. Selecciónelo cuando desee hacer el metrónomo con una fuente de sonido MIDI externa.

- \* Cuando transmita un mensaje de Nota como metrónomo, ajuste el interruptor MIDI Thru a "Out". También tendrá que hacer ajustes para el Canal del Metrónomo, Nota del Acento, Velocidad del Acento, Nota Normal, y Velocidad Normal (p. 110).

#### MetroLevel (Nivel del metrónomo)

Ajuste el nivel de volumen (0–127) del sonido del metrónomo.

#### MetroMd (Modo del metrónomo)

Especifique cómo sonará el metrónomo.

RecOnly: El metrónomo solo sonará durante la grabación.

Rec&Play: El metrónomo sonará durante la grabación y durante la reproducción.

4. Esto completa los ajustes del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### ■ Utilizar una fuente de sonido MIDI externa para hacer el metrónomo

Puede utilizarse una fuente de sonido MIDI para hacer el metrónomo con un sonido a su elección.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 y la fuente de sonido MIDI como sigue.

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado para utilizarlo como conector MIDI OUT.

Con los ajustes de fábrica, está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID: MIDIThr=", y asegúrese de que está ajustado a "Out".

- Haga los ajustes para que el metrónomo suene utilizando el MIDI: Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS System PRM?", y ajuste los siguientes parámetros.

**MetroOUT:** Ajústelo a "MIDI". Si no está ajustado a "MIDI", no podrán seleccionarse los parámetros del siguiente paso.

**MetroMd:** Si quiere que el metrónomo solo suene durante la grabación, seleccione "RecOnly". Si quiere que suene durante la grabación y reproducción, seleccione "Rec&Play".

- Haga los ajustes de los mensajes MIDI que harán que suene el metrónomo: Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", y ajuste los siguientes parámetros.

**MetroCh:** Seleccione el canal MIDI en el que se transmitirán los mensajes de nota del metrónomo. Ajústelo para que coincida con el canal MIDI de recepción de la fuente de sonido MIDI.

**Acc.Note:** Seleccione el número de nota (C\_0–C\_9) para el primer tiempo del metrónomo. Si está tocando un set de batería, esto seleccionará el instrumento de percusión.

**Acc.Velo:** Especifique la velocidad (1–127) del primer tiempo del metrónomo.

**Nrm.Note:** Seleccione el número de nota (C\_0–C\_9) para los tiempos débiles del metrónomo. Si está tocando un set de batería, esto seleccionará el instrumento de percusión.

**Nrm.Velo:** Especifique la velocidad (1–127) de los tiempos débiles del metrónomo.

- Esto completa los ajustes del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### Utilizar un pedal interruptor para reproducir/parar

Puede utilizar un pedal interruptor conectado en el jack FOOT SWITCH en lugar del botón [PLAY]. Esto es cómodo cuando están ocupadas las dos manos, por ejemplo tocando la guitarra en directo.

- Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que la pantalla indique "SYS System PRM ?".
- Pulse [YES].
- Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS Foot Sw=".
- Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "Play/Stop".

### FootSw (Asignación del pedal interruptor)

Ajusta la función del pedal conectado en el jack FOOT SWITCH.

**Play/Stop:** La canción se reproducirá y se detendrá alternativamente cada vez que se pulse el pedal.

**Record:** El pedal tendrá la misma función que el botón [REC]. Utilícelo para cambiar entre reproducir y grabar durante el pinchado manual.

**TapMarker:** El pedal tendrá la misma función que el botón [TAP]. Se colocará un Marcador en la localización en la que pulse el pedal.

**Next:** El pedal tendrá la misma función que el botón [NEXT]. Cada vez que pulse el pedal, irá al siguiente Marcador.

**Previous:** El pedal tendrá la misma función que el botón [PREVIOUS]. Cada vez que pulse el pedal, irá al Marcador precedente.

**GPI:** Una señal de disparo GPI recibida por el jack FOOT SWITCH controlará la reproducción/detención de la canción.

#### < Acerca del GPI >

"GPI" significa "General Purpose Interface" (Interface de propósito general). Es un jack de control proporcionado en los aparatos de vídeo profesionales y de consumo como serían los editores de vídeo o los sobrepresores de títulos. Conectando este jack de control al jack Foot Switch del VS-880 y ajustando la asignación FootSw a "GPI", el aparato conectado podrá poner en marcha y detener la reproducción en el VS-880.

- Pulse [PLAY (DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

### Parar automáticamente (Detención por marcador)

Puede hacer que la canción se detenga automáticamente en un marcador.

- Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM ?".
- Pulse [YES].
- Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS Marker Stop=".
- Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "On".

#### Marker Stop

Actívelo cuando quiera que la reproducción de la canción se detenga automáticamente en las localizaciones en las que haya un Marcador.

- Pulse [PLAY (DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

## Cambiar la afinación durante la reproducción (Vari-pitch)

Al grabar un grupo o banda, normalmente todos los instrumentos se afinan a otro como el piano acústico, cuya afinación no puede cambiarse fácilmente. Sin embargo, a veces es necesario grabar (añadir) un piano en una grabación existente. En este caso, si la afinación de la grabación es distinta de la del piano, habrá que hacer algo al respecto.

En tales casos, utilice la función Vari-pitch. El Vari-pitch cambia la velocidad de reproducción del grabador. Al cambiar la velocidad de reproducción, también cambia su afinación. De esta forma, cambiando la velocidad de reproducción, puede hacer que la afinación de la grabación coincida con la del instrumento que quiere grabar. El Vari-pitch puede utilizarse no solo para compensar las diferencias de afinación, sino también para producir creativamente efectos especiales.

Si desea utilizar la función Vari-pitch, utilice el siguiente procedimiento para ajustar la afinación.

\* El resultado audible del Vari-pitch es un cambio en la velocidad de reproducción, pero en realidad se está modificando la frecuencia de muestreo. Esto significa que cuando grabe una señal digital en el VS-880 o cuando grabe la salida digital del VS-880 en otro aparato, deberá devolver el Vari-pitch a la afinación normal. No será posible grabar con otro ajuste que no sea la afinación normal.

1. Pulse [VARI PITCH] para hacer que se ilumine el indicador del botón.  
Cuando el indicador esté iluminado, la afinación de reproducción cambiará de acuerdo con el ajuste de Vari-pitch. Al estar el Vari-pitch inicialmente ajustado a la afinación normal, la afinación de reproducción aún no cambiará.
2. Para modificar el ajuste del Vari-pitch, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [VARI PITCH].  
La pantalla indicará el ajuste actual del Vari-pitch (frecuencia de muestreo). Mientras reproduce la canción para comprobar la afinación actual, utilice el dial TIME/VALUE para modificar el ajuste.
3. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.  
También puede volver a la condición Play manteniendo [SHIFT] pulsado y pulsando [VARI PITCH] otra vez.

4. Ahora, cuando pulse [VARI PITCH] para iluminar su indicador, la reproducción se dará a la afinación especificada.

### VariPitch

Ajusta la afinación de reproducción cuando se utiliza la función Vari-pitch. El valor se muestra como un frecuencia de muestreo. Haga los ajustes del Vari-pitch mientras escucha la reproducción de la canción.

## Escuchar solo un canal específico (Solo)

Al hacer ajustes del ecualizador o durante la mezcla final, a menudo es cómodo poder monitorizar solo el sonido de un canal específico. Aunque podría enmudecer individualmente cada uno de los canales que no desea oír, no sería muy cómodo. En tales casos, puede utilizar la función Solo para monitorizar solo un canal específico y enmudecer todos los otros canales.

Para utilizar la función Solo, utilice el siguiente procedimiento.

1. En el canal que desea monitorizar, pulse [STATUS] para seleccionar la señal que desea monitorizar: la fuente de entrada o la pista.
  2. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SOLO (EDIT)] en la sección Master.  
La pantalla mostrará brevemente "SOLO Mode ON", indicando que la función Solo está activada. La visualización del campo CONDITION alternará entre el nombre de la condición actual y "sol", indicando también que la función Solo está activada.
  3. Pulse [STATUS] en el canal que desea monitorizar, y solo se monitorizará ese canal.  
El indicador STATUS se iluminará en verde si está monitorizando el grabador, o parpadeará en naranja si está monitorizando la fuente de entrada. En este momento puede hacer ajustes en el fader de canal, panorama y ecualizador.  
La Monitorización y el Enmudecimiento se alternarán cada vez que pulse otros botones [STATUS], permitiéndole monitorizar dos o más canales. Los canales que estaban enmudecidos antes de activar la función Solo no pueden monitorizarse aunque se pulse su botón [STATUS]. Además, cuando esté monitorizando un solo canal, pulsando el botón [STATUS] de ese canal, podrá monitorizar todos los canales.
  4. Para desactivar la función Solo, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse el botón [SOLO (EDIT)] de la sección Master otra vez.  
La pantalla indicará brevemente "EXIT SOLO Mode", y la función Solo quedará desactivada.
- \* Si empieza una grabación por pinchado con el Solo activado, este se desactivará automáticamente.

## Ajustar simultáneamente una fuente estéreo (Channel Link)

Cuando graba o reproduce una fuente estéreo, las operaciones normales del mezclador requieren que usted controle los canales derecho e izquierdo separadamente. Esto hace que sea incómodo controlar los ajustes del ecualizador o el balance de volumen izquierda/derecha. En tales casos, active la función Channel Link de forma que pueda controlarse en estéreo una pareja de canales.

Con el Channel Link activado, los canales adyacentes con numeración impar y par se aparejarán como se muestra abajo, y los ajustes de cada canal par serán los mismos que los del correspondiente canal impar. Cuando se modifiquen los ajustes de un canal, los ajustes del canal aparejado cambiarán de la misma forma.

- Canal 1: stereo a (izquierda)
- Canal 2: stereo a (derecha)
- Canal 3: stereo b (izquierda)
- Canal 4: stereo b (derecha)
- Canal 5: stereo c (izquierda)
- Canal 6: stereo c (derecha)
- Canal 7: stereo d (izquierda)
- Canal 8: stereo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionarán como sigue.

### Faders de los canales impares:

Ajustarán el nivel de volumen de la señal estéreo que sale por el buss MIX o el buss REC.

### Controles PAN de los canales impares:

Ajustarán el balance de volumen izquierda/derecha de la señal estéreo que sale por los busses MIX o REC.

### Faders de los canales pares:

Ajustarán el nivel de volumen de la señal estéreo que sale por el buss AUX (A, B).

### Controles PAN de los canales pares:

Ajustarán el balance de volumen izquierda/derecha de la señal estéreo que sale por el buss AUX (A, B).

Para activar el Channel Link, utilice el siguiente procedimiento.

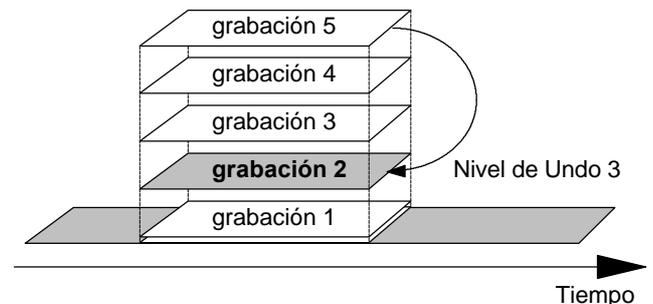
1. Pulse el [CH EDIT] de uno de los canales en el que quiere activar el Channel Link.
2. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "Channel Link=", y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a "On". En la visualización de barras, los canales en los que se haya activado el Channel Link parpadearán.

3. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Deshacer una grabación u operación de edición

Utilizando el VS-880, puede haber veces en que una grabación no se efectúe como usted deseaba, o que quiera volver a hacer una operación. En tales casos, utilice la función Undo. La función Undo cancela la operación que ha efectuado, y devuelve los datos a su estado previo. Para cancelar la última operación Undo efectuada, puede utilizar la función Redo.

Cuando utilice la función Undo, especifique el número de pasos previos que se desharán. Por ejemplo, suponga que con la grabación por pinchado ha efectuado cinco grabaciones consecutivas en la misma localización. Si más tarde decide volver al estado de la segunda grabación (paso 2), ajustará la función Undo para que retroceda tres pasos (Nivel de Undo 3).



Si, tras ejecutar la operación Undo, decide volver al estado del paso 5, ejecute la operación Redo.

Sin embargo, si vuelve a grabar (paso 3') tras volver al estado de la grabación número 2, las grabaciones 3-5 que se cancelaron con la operación Undo se perderán. Esto significa que si tras el paso 3' utiliza la operación Undo para volver al paso previo, volverá al estado del paso 2.

### ■ Operaciones de grabación/edición que pueden deshacerse (Undo)

Las operaciones de grabación o edición efectuadas tras crear una canción se graban junto con los datos de canción como historial de operaciones, y los propios datos también se preservan sin borrarse. Por ejemplo, suponga que ejecuta 10 operaciones de grabación en la canción 1 y luego crea la canción 2. El historial de operaciones de la canción 2 se graba de nuevo a partir del momento en que se crea la canción 2. Si a continuación vuelve a seleccionar la canción 1, el historial de las 10 operaciones de grabación previas seguirá estando allí.

La función Undo busca en el historial de operaciones de la canción actualmente seleccionada, y devuelve la canción al estado en el que se encontraba el número de operaciones especificado antes. En el caso de la canción 1 del ejemplo, podrá cancelar las 10 operaciones de grabación que efectuó. En cada canción se graba un historial de operaciones de hasta 999 niveles.

### ■ Cancelar el último Undo ejecutado (Redo)

La función Redo puede ejecutarse si el indicador UNDO está encendido. Si se guardan los datos de canción, por ejemplo efectuando el STORE Current o seleccionando otra canción, el indicador UNDO se apagará y la función Redo ya no estará disponible.

1. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [UNDO]. Cuando se ejecute el Redo, el indicador UNDO se apagará.

### ■ Cancelar solo la última operación ejecutada

Si el uso más frecuente que hace de la función Undo es deshacer solo la operación de grabación/edición ejecutada previamente (esto es, nivel de undo 1), puede que prefiera no prescindir del mensaje que aparece cuando se pulsa el botón [UNDO]. En este caso, haga los siguientes ajustes de forma que solo se deshaga la última operación inmediatamente cuando pulse el botón [UNDO].

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener el mensaje "SYS System PRM?", y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener "SYS UNDO MESSAGE=", y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo a "Off".
4. Cuando se haya hecho el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

### UNDO MSG (Mensaje Undo)

Si, al pulsar [UNDO], quiere que se deshaga inmediatamente la operación previa sin que aparezca un mensaje de confirmación, ajústelo a "Off". Normalmente deberá ajustarlo a "On".

## Cuando el disco tiene poco espacio disponible

### ■ Borrar solo los datos de ejecución innecesarios (Song Optimize)

Cuando se repiten operaciones como la sobregrabación o el pinchado, los datos previos se retienen en la unidad de disco. En algunos casos, estos datos innecesarios pueden ocupar considerables cantidades de memoria, disminuyendo el espacio disponible en la unidad actual, y acortando el tiempo de grabación disponible.

La operación Optimize borra de la unidad de disco estos datos innecesarios, incrementando el espacio de disco disponible.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Optimize?", y pulse [YES].
2. La pantalla preguntará "SongOptimize Ok?", por lo que pulse [YES].
3. La pantalla preguntará "Optimize Sure ?", por lo que vuelva a pulsar [YES] y se ejecutará la operación de Optimize. Según cual sea la situación, la operación de Optimize tardará un considerable rato en completarse. Esto no es un mal funcionamiento. No apague la unidad hasta que se complete la operación de Optimize.

### ■ Borrar una canción (Song Erase)

Esto borra datos de canción de la unidad actual.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Erase?", y pulse [YES].
2. Aparecerán los nombres de las canciones almacenadas en la unidad actual. Seleccione la canción que desea borrar, y ejecute. Aparecerá un asterisco "\*" a la izquierda de la canción actualmente seleccionada. Si se borra la canción actualmente seleccionada, pasará a seleccionarse la canción de la unidad actual con el número más bajo.

### Si la pantalla es difícil de leer (Contraste)

Dependiendo del lugar en el que esté colocado el VS-880, a veces la pantalla puede resultar difícil de leer. En tales casos, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el contraste de la pantalla (0–15).

#### Procedimiento de ajuste 1

1. Pulse [SYSTEM]. Si no aparece un mensaje con un interrogante como "SYS System PRM?", pulse [SYSTEM] otra vez.
2. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS System PRM?", y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [ << ][ >> ] para obtener la pantalla "SYS LCD Contrast=", y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste.
4. Cuando acabe de hacer el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Procedimiento de ajuste 2

1. Pulse [PLAY (DISPLAY)] una vez. Luego, mientras mantiene [PLAY (DISPLAY)] pulsado, gire el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste. La pantalla mostrará el ajuste actual.
2. Cuando acabe de hacer el ajuste, suelte [PLAY (DISPLAY)].

### ■ Cambiar el contenido de la pantalla (Visualización de Barras)

En la condición Play, puede mantener [SHIFT] pulsado y pulsar [PLAY (DISPLAY)] para cambiar el contenido de la visualización de barras. En la condición Edit, el contenido de la pantalla cambiará dependiendo del parámetro u operación seleccionados.

#### ● Pre Level

Se visualizará el volumen de cada canal antes de pasar por los faders de canal. Los campos AUX y MASTER indican los respectivos niveles de volumen de la señal tras pasar por el control AUX y el fader Master.

#### ● Post Level

Se visualizará el volumen de cada canal tras pasar por los faders de canal. Los campos AUX y MASTER indican los respectivos niveles de volumen de la señal tras pasar por el control AUX y el fader Master.

#### ● Play List

Se visualizará la forma en que se ha grabado sonido en las distintas pistas antes y después de la localización actual.

#### ● Fader/Pan

Se visualizarán los ajustes del fader Master y de los controles PAN y los faders de cada canal. Si la posición mostrada de los controles PAN o faders es distinta de la posición real (como sucedería al cambiar el modo del mezclador), la posición actual de los controles PAN o faders parpadeará.

## Visualizar compases/tiempos

Si se está utilizando el metrónomo y se están transmitiendo mensajes MIDI Clock, pueden visualizarse el compás y el tiempo del compás en los campos MEASURE y BEAT de la pantalla. Cuando esté en sincronía con un aparato externo o grabando una canción con un mapa de tiempo previamente creado, esto le permite operar el VS-880 igual que si estuviera operando un secuenciador MIDI.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS MetroOut=".
4. Gire el dial TIME/VALUE. Aquí puede seleccionar "INT" o "MIDI".

### MetroOut (Salida del metrónomo)

Cuando desee utilizar un metrónomo para mantener el tempo mientras graba, el VS-880 puede producir un sonido de metrónomo (click). El ritmo del metrónomo dependerá de los ajustes del mapa de tiempo (p. 90).

Off: El sonido de metrónomo no saldrá.

INT: El sonido de metrónomo saldrá por los jacks MASTER OUT.

MIDI: Se transmitirá como metrónomo un mensaje de Nota por el conector MIDI OUT. Selecciónelo cuando desee hacer el metrónomo con una fuente de sonido MIDI externa.

\* Al transmitir como metrónomo un mensaje de Nota, ajuste el interruptor MIDI Thru (p. 109) a "Out". También tendrá que hacer ajustes para el Canal del Metrónomo, Nota de Acento, Velocidad del Acento, Nota Normal y Velocidad Normal (p. 110).

5. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS MeasureDisp=".
6. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "Auto".

### MeasureDisp (Visualización del compás)

Always: Visualizar siempre el campo MEASURE y el campo BEAT.

Auto: No visualizar los campos MEASURE y BEAT cuando no sea necesario.

7. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS Sync/Tempo ?".

8. Pulse [YES].
9. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que aparezca "SYS Syn:Gen=".
10. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione "MIDIclk" o "SyncTr".

### Gen (Generador de sincronía)

Selecciona el tipo de señal de sincronía que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

Off: No se transmitirán señales de sincronía.

MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.

MIDIclk: Se transmitirá MIDI Clock.

SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

11. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Comprobar el tamaño de una ejecución grabada

Con la siguiente operación, podrá ver el Nombre de la canción, el Número de la canción, la Frecuencia de muestreo, el Modo de grabación y la capacidad real utilizada de la canción en curso.

1. Detenga la reproducción de la canción. Si la canción está en marcha, pulse [STOP].
2. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
3. Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SONG]. La pantalla indicará brevemente la Información de la Canción.

Número de canción	Nombre de canción
-------------------	-------------------

Frecuencia de muestreo	Modo de grabación
Capacidad de la canción	

\* La capacidad real utilizada por la canción se muestra como 1 MB = 1.000.000 bytes. El valor visualizado es el valor estándar aproximado.

## Restaurar los ajustes del mezclador al estado inicial

Tras haber hecho repetidas pruebas de mezcla, puede restaurar los distintos ajustes de edición de Canal, edición del Bloque Master y edición del Sistema al estado inicial en el que estaban cuando se creó la canción.

Sin embargo, el nivel de volumen y el panorama de cada canal y el nivel de volumen de la sección Master estarán de acuerdo con las posiciones de los controles PAN y faders del panel superior.

\* Incluso si restaura los ajustes del mezclador a su estado inicial, no se perderán los datos de canción, escenas, mapa de tiempo o datos de la pista de sincronía. Además, la unidad IDE, el SCSI ID propio, las escenas, el Shift Lock y los ajustes del Tipo de Número no volverán a su estado por defecto.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que se muestre "SYS System PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] varias veces hasta que se muestre "SYS Init Mix/SysPRM?".
4. Pulse [YES].  
Un mensaje le pedirá que confirme que realmente quiere restaurar el mezclador a los ajustes iniciales.
5. Pulse [YES]. Para cancelar la operación pulse [NO].  
Cuando los ajustes del mezclador vuelvan al estado inicial, estará en la condición Play.

## Si no hay disco duro interno

Incluso si no hay un disco duro interno, el VS-880 puede utilizarse conectando únicamente una unidad externa, como una unidad Zip, al conector SCSI. En este caso, el sistema necesitará de unos 30 segundos adicionales para ponerse en marcha tras encender la unidad, tiempo empleado en comprobar que no tiene conectado un disco duro interno. Puede evitar el tener que esperar este tiempo extra haciendo ajustes que especifiquen que no se está utilizando una unidad IDE.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS DISK PRM ?".
2. Pulse [YES].  
La pantalla indicará "SYS DSK:IDE Drv=".
3. Gire el dial TIME/VALUE.

### IDE Drv (Unidad IDE)

On: Se utilizará el disco duro interno.  
Off: No se utilizará el disco duro interno.

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

## Capítulo 11 Sacar partido del VS-880 (ideas y ejemplos)

Junto con las funciones explicadas en los capítulos anteriores, este capítulo explica algunas formas concretas en las que se puede utilizar el VS-880 eficazmente.

### Grabar varias fuentes en una pista

Aquí explicaremos cómo las fuentes introducidas en los jacks INPUT 1–3 pueden grabarse en la pista 1. Esto es cómodo, por ejemplo, cuando desea utilizar micros separados para el hi-hat, caja y plato de una batería y grabar el sonido de todo ello en una sola pista. En este caso, el flujo de señal será como sigue.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador sea INPUT MIX.
2. Pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] de canal 1.
3. Utilice PARAMETER [<<][>>] para seleccionar la pantalla “IN1 BUSS Sw=”.
4. Gire el dial TIME/VALUE. En este ejemplo, seleccione “PstFade” a fin de que los faders de canal ajusten el nivel de grabación.

#### **BUSS Sw (interruptor del buss)**

Selecciona la forma en que se envía la señal al buss seleccionado en BUSS Sel. Si se selecciona “Off”, los parámetros BUSS Sel, BUSS Level y BUSS Pan/BUSS Bal no estarán disponibles.

Off: No se envía.

PreFade: La señal se enviará al buss antes de pasar por el fader de canal.

PstFade: La señal se enviará al buss después de pasar por el fader de canal.

5. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará “IN1 BUSS Sel”.
6. Seleccione la pista (o pistas) en la que desea grabar. Aquí queremos grabar en la pista 1, por lo que seleccione “1-2”.

#### **BUSS Sel (selección de buss)**

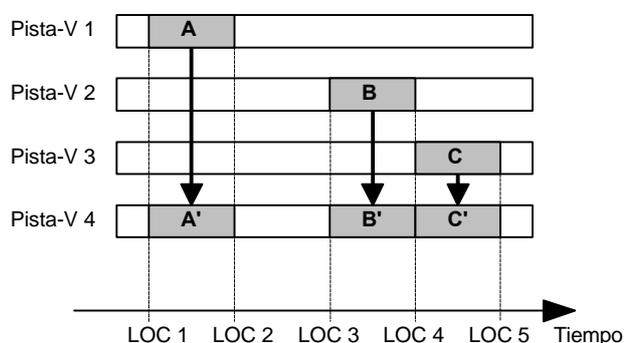
Selecciona el buss destino de la salida (MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Los números del valor indican los números de los busses REC.

Modo INPUT MIX

7. Ya que vamos a grabar en la pista 1, gire el control PAN del canal 1 totalmente a la izquierda.
8. Como en los pasos 2–7, haga los mismos ajustes para los canales 2 y 3.
9. Ajuste el estado de la pista 1 a REC.  
Cuando empiece a grabar, las fuentes de las entradas INPUT 1–3 se grabarán juntas en la pista 1.

## Coger solo las secciones que le gustan

Tras escuchar las grabaciones de cada Pista-V, suponga que querría utilizar la intro de la Pista-V 1, el break de la Pista-V 2, etc. En tales casos, copie las secciones deseadas en una Pista-V distinta para reunir las secciones en una sola Pista-V.



1. Cambiando de Pista-V, registre Localizadores con los tiempos a partir de los cuales desea copiar los datos (p. 14). En este ejemplo, utilice LOC 1–5.
2. Prepare para la reproducción la Pista-V 1 de la pista 1.
3. Pulse [TRACK], utilice PARAMETER [ << >> ] para obtener la pantalla “TRK Track Copy?”, y pulse [YES]. La pantalla le permitirá seleccionar la pista origen de la copia, y la pista y Pista-V destino de la copia.
4. Especifique las pistas origen y destino de la copia.  
Pulse el [SEL (EDIT)] de la pista 1, y la Pista-V 1 de la pista 1 se seleccionará como origen de la copia. A continuación, pulse CURSOR [ > ] para hacer que parpadee el campo del destino de la copia, pulse el [SEL (EDIT)] de la pista 1, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista-V 4 como destino de la copia.

5. A medida que vaya pulsando PARAMETER [ >> ], se mostrarán consecutivamente los parámetros de ajuste de la copia. En estos parámetros, utilice los botones [LOC 1/5]–[LOC 4/8] para hacer los ajustes.

St (punto de inicio): Especifique el punto de inicio de los datos origen de la copia. Para la Pista-V 1, especifique “LOC 1”.

Frm (punto *From*): Especifique la posición de los datos origen de la copia que se copiará en el Punto *To*. Para la Pista-V 1, especifique “LOC 1” tal y como ya hizo para el Punto de Inicio.

End (punto final): Especifique el punto final de los datos origen de la copia. Para la Pista-V 1, especifique “LOC 2”.

To (punto *To*): Especifique la posición básica del destino de la copia. Para la Pista-V 1, especifique “LOC 1” tal y como hizo con el Punto de Inicio.

Copy Time: Especifique el número de copias (1–99). Para este ejemplo, especifique “1”.

6. A medida que vaya pulsando PARAMETER [ >> ], aparecerá al final un mensaje de confirmación. Pulse [YES] para ejecutar la copia.  
Cuando se haya completado la copia, volverá a la condición Play.
7. Utilizando el mismo procedimiento de los pasos 2–6, copie las zonas deseadas de las Pistas-V 2 y 3 en la Pista-V 4. Cuando haya acabado de copiar, seleccione la Pista-V 4 y compruebe la reproducción de los datos reunidos.

< Si aparecen ruidos molestos entre los segmentos >

En las juntas o roturas que ocurren cuando se inicia o se acaba una grabación o cuando se copia una frase, puede originarse un ruido molesto. El VS-880 hace unos fundidos sobre esos puntos a fin de que no se oiga ese ruido. Si incluso así se oye un ruido molesto, puede ajustar la longitud de estos fundidos.

\* No es posible ajustar el tiempo de fundido a 0. Es por eso que en ciertos casos, como al copiar un sonido sostenido como el de cuerdas y utilizarlo en cualquier otro lugar, la rotura puede ser más detectable que si no hubiera fundido.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS System PRM ?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>] varias veces hasta que aparezca "FadeLength".
4. Gire el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de fundido.

**FadeLength (Longitud del fundido)**

Al empezar o acabar una grabación, puede originarse un ruido desagradable. A fin de que este ruido no se oiga durante la reproducción, el VS-880 hace un fundido al inicio y al final de la grabación. Este parámetro ajusta la duración del fundido (2, 10, 20, 30, 40, 50 ms).

\* La Longitud del Fundido especificada en un VS-880 Ver.1 se modificará como sigue cuando el sistema se amplíe a V-XPANDED. Reajuste el valor si es necesario.

Ver.1	V-XPANDED
10	2
20	10
30	20
40	30
50	40
-	50

5. Pulse [PLAY (DISPLAY)].  
Volverá a la condición Play.

**Copiar la ejecución de un grabador de cinta de 8 pistas en el VS-880**

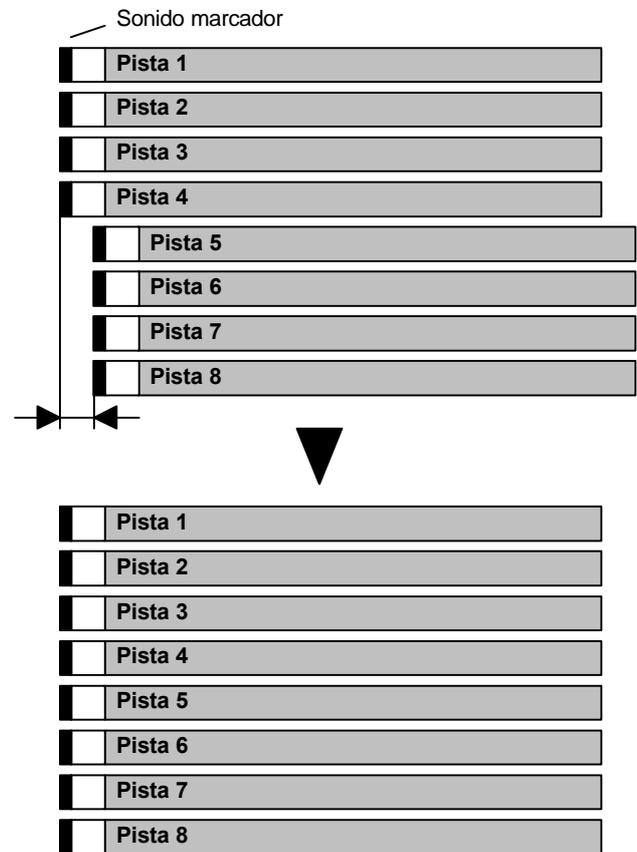
Si desea grabar en el VS-880 una grabación de más de 4 canales de otro grabador multipistas, no será posible grabar todas las pistas a la vez. Esto significa que en algunos casos los datos grabados quedarán desplazados en el tiempo. Esta sección explica cómo corregir el desplazamiento que puede suceder en tales casos.

El VS-880 puede grabar hasta 4 pistas simultáneamente. Esto significa que, por ejemplo, si desea grabar en el VS-880 desde un multipistas de 8 pistas, tendrá que hacer dos pasadas de 4 canales cada una. Si su grabador multipistas implementa MTC (MIDI Time Code) o MMC (MIDI Ma-

chine Control), el multipistas y el VS-880 pueden sincronizarse durante la grabación de forma que la ubicación de los dos pases sea idéntica. Sin embargo, si su grabador multipistas no puede sincronizarse con el VS-880, la posición en la que empieza la grabación será ligeramente distinta.

En tales casos, antes de grabar en el VS-880, deberá grabar un sonido en todas las pistas del multipistas, el cual servirá como marcador. El sonido marcador deberá ser de un tipo que sea fácil de identificar, como sería un reloj marcando la hora. Tras grabar todos los datos en el VS-880, puede desplazar los datos de las pistas de forma que los sonidos marcadores se alineen con precisión, corrigiendo así cualquier desviación de tiempo que las pistas pudieran tener.

Aquí, explicaremos a grandes rasgos el procedimiento para grabar 8 pistas de un grabador mutipistas en el VS-880. Para los detalles de cada paso, refiérase a las páginas pertinentes indicadas.



1. Grabe en las pistas 1–4 del VS-880 la reproducción de las pistas 1–4 del grabador multipistas. Luego registre el punto en el que aparece el sonido marcador como localizador 1. "Almacenar una localización de tiempo" (p. 57) "Encontrar la localización deseada (Preescucha)" (p.76)
2. Grabe en las pistas 5–8 del VS-880 la reproducción de las pistas 5–8 del grabador multipistas. De la misma forma, registre el punto en el que aparece el sonido marcador como localizador 2.

3. Si hay una diferencia de tiempo entre los localizadores 1 y 2, adelante o retrase uno de los juegos de pistas de forma que ambos marcadores suenen simultáneamente.  
 Por ejemplo, si desea mover las pistas 5–8 a la posición de las pistas 1–4, seleccione las pistas 5–8 como origen del movimiento, y seleccione las mismas pistas como destino del movimiento. Luego ajuste el “St” al localizador 2, “End” como el final de los datos de reproducción, “Frm” como el localizador 2, “To” como el localizador 1, y luego ejecute la operación *Move*.  
 “Modificar la organización de la ejecución (Move)” (p. 79)
4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.  
 Reproduzca la canción, y compruebe que todas las pistas están correctamente alineadas.

Modo INPUT MIX / modo TRACK MIX	
Canal MIDI	Canal del mezclador
1	canal de pista 1
2	canal de pista 2
3	canal de pista 3
4	canal de pista 4
5	canal de pista 5
6	canal de pista 6
7	canal de pista 7
8	canal de pista 8
9	canal de entrada 1
10	canal de entrada 2
11	canal de entrada 3
12	canal de entrada 4
13	canal de entrada 5
14	canal de entrada 6
15	master

## Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI

El VS-880 puede transmitir los ajustes y operaciones del mezclador como mensajes MIDI. Si los ajustes del mezclador del VS-880 durante la reproducción se graban como datos de canción MIDI en un secuenciador MIDI, la canción puede reproducirse más tarde para controlar automáticamente el mezclador del VS-880 desde el secuenciador MIDI. Este tipo de control se llama “Compu-mix”.

El mezclador puede controlarse utilizando mensajes Control Change o mensajes Exclusivos.

Aquí, explicaremos el proceso general para cuando se utilicen mensajes Control Change. Para los detalles, refiérase a la páginas apropiadas.

< Cuando utilice mensajes exclusivos >  
 Al ejecutar un compu-mix, normalmente deberá utilizar mensajes Control Change. Sin embargo, si el uso de mensajes Control Change afectara a otros aparatos MIDI de su montaje, puede utilizar mensajes System Exclusive.

### Correspondencia entre los canales MIDI y los números de controlador

Los canales MIDI se corresponden con los canales del mezclador de la siguiente manera. Los canales cuyo Channel Link esté activado utilizarán los mensajes Control Change del canal MIDI del canal del mezclador impar. Los mensajes Control Change recibidos por el canal MIDI de un canal del mezclador par se ignorarán.

Modo INPUT→TRACK

Canal MIDI	Canal del mezclador
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
15	master

Los números de controlador corresponden con los parámetros de canal como sigue.

N <sup>os</sup> de controlador	Parámetros del mezclador
16	EQ L Ganancia
17	EQ L Frecuencia
18	EQ M Ganancia
19	EQ M Q
20	EQ M Frecuencia
21	EQ H Ganancia
22	EQ H Frecuencia
7	Nivel de envío MIX
10	Pan/Bal de envío MIX
23	Nivel de envío AUX
24	Pan/Bal de envío AUX
25	Nivel de envío EFF1
26	Balance de envío EFF1
27	Nivel de envío EFF2
28	Balance de envío EFF2
29	TRACK STATUS

Los números de controlador corresponden con los parámetros de la sección master como sigue.

N <sup>os</sup> de controlador	Parámetros del mezclador
7	Nivel Master
10	Balance Master
23	Nivel AUX
24	Balance AUX
25	Nivel de retorno EFF1
26	Balance de retorno EFF1
27	Nivel de retorno EFF2
28	Balance de retorno EFF2
16	Nivel de envío EFF1
17	Balance de envío EFF1
18	Nivel de envío EFF2
19	Balance de envío EFF2

## Preparaciones

1. Utilice dos cables MIDI para conectar el VS-880 y el secuenciador MIDI como sigue.
  
2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", y pulse [YES]. Haga los siguientes ajustes en los parámetros relevantes.  
 MIDIThr: Out  
 CtrLocal On  
 CtrType: C.C.
  
3. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
  
4. Haga ajustes en ambos aparatos de forma que el secuenciador MIDI se sincronice con el VS-880. En el secuenciador MIDI, haga ajustes de forma que los mensajes MIDI que reciba por su conector MIDI IN no se retransmitan por su MIDI OUT. "Sincronizar con un secuenciador MIDI" (p. 86)

< Nota respecto a la sincronización >  
 A fin de que el compu-mix se reproduzca fielmente, grabe los ajustes iniciales del mezclador al inicio de la canción MIDI. Sin embargo, si la música empieza en el momento que se inicia la reproducción, el VS-880 tendrá que ajustar su mezclador en el mismo momento en que empiece la música. En algunos casos, esto puede hacer que la operación inicial vaya más lenta. Si se da este problema, inserte un compás en blanco al inicio de la canción del VS-880 y del secuenciador.

## Grabar las operaciones del mezclador

1. Haga los ajustes del mezclador iniciales para preparar la reproducción de la canción.
2. Ponga el secuenciador MIDI en el modo de grabación, y empiece la reproducción en el VS-880.
3. Cuando empiece la reproducción, inmediatamente pulse y mantenga [SHIFT] y pulse [SCENE] para grabar los ajustes iniciales del mezclador. Luego, mientras escucha la canción, ajuste los faders etc. del mezclador como convenga.

4. Al acabarse la reproducción, detenga el VS-880. Ahora se han grabado los ajustes del mezclador. Guarde la canción MIDI en un disquette, etc.

< Grabar de antemano los ajustes iniciales del mezclador >  
 Si quiere grabar solo los ajustes iniciales del mezclador antes de reproducir la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Tras hacer los ajustes iniciales para reproducir la canción, guarde los ajustes como una escena. En este caso, haga ajustes de forma que los ajustes de los faders también cambien cuando reclame una escena.  
 "Almacenar los ajustes del mezclador actuales" (p. 52)
2. Inicie la grabación en el secuenciador MIDI, y reclame la escena del VS-880.  
 Cuando reclame la escena, los ajustes de la escena se transmitirán y grabarán en el secuenciador MIDI. Reclame la escena con la canción parada. No es posible reclamar una escena mientras se está reproduciendo una canción.  
 Tras almacenar la escena, no cambie los ajustes del mezclador hasta que empiece a grabar las operaciones del mezclador. Si cambia los ajustes del mezclador antes de empezar a grabar, el compu-mix no reproducirá correctamente las operaciones del mezclador.

## Ejecutar un compu-mix

1. Prepare la canción MIDI y la canción del VS-880.
2. Inicie la reproducción en el VS-880, y los datos de canción MIDI controlarán al mezclador mientras se reproduce la canción.
3. Al acabarse la reproducción, detenga el VS-880.

< Si quiere que se ignoren las operaciones de los faders de canal y controles PAN >  
 Mientras se reproduce un compu-mix, puede haber veces en que quiera que el nivel de volumen y el panorama reales permanezcan sin cambios incluso si se opera sobre los faders de canal y controles PAN del panel superior. En tales casos, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS MIDI PRM?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>] hasta que aparezca "SYS MID:CtrlLocal=".

**CtrlLocal (Interruptor de control local del mezclador)**  
 On: Los ajustes cambiarán.  
 Off: Los ajustes no cambiarán.

4. Pulse [PLAY].  
 Volverá a la condición Play.

## Operar el VS-880 desde otro aparato (MMC)

El VS-880 soporta MMC. Esto significa que cuando se sincronizan dos unidades VS-880 o cuando se utiliza un VS-880 en conjunto con un secuenciador MIDI que soporte MMC, operaciones como la reproducción, paro o avance rápido pueden ejecutarse operando solo en el aparato maestro.

\* Dependiendo del aparato MIDI que esté utilizando, algunos aparatos pueden no contemplar la funcionalidad MMC del VS-880. En este caso, el VS-880 no puede operarse como se explica en este manual. La funcionalidad MMC contemplada por el VS-880 se describe con detalle en la Implementación MIDI vendida por separado. Si desea adquirir una copia, contacte con un centro de servicio Roland cercano o con su distribuidor.

### < Acerca del MMC >

MMC es un acrónimo de “MIDI Machine Control”. Es una regla que define cómo pueden utilizarse mensajes MIDI exclusivos del sistema para controlar varios aparatos de grabación desde un solo aparato. El VS-880 soporta MMC. Además de la reproducción, paro y avance rápido de la canción, también puede seleccionar las pistas de grabación, etc.

## ■ Sincronizar la operación de dos unidades VS-880

Aquí explicaremos cómo puede sincronizarse la operación de dos unidades VS-880. Un VS-880 será el maestro, y el otro será el esclavo. Haga las siguientes conexiones.

### Ajustes para el VS-880 maestro

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca “SYS MIDI PRM ?”.
2. Pulse [YES].
3. La pantalla indicará “SYS MID:DeviceID=”. Asegúrese de que el número ID del aparato es “17”.

#### DeviceID

Ajusta el número Device ID (1–32) que se utiliza al intercambiar mensajes exclusivos (parámetros del mezclador) con un aparato MIDI externo. Los mensajes exclusivos se pueden transmitir y recibir entre aparatos que tengan el mismo ajuste de número Device ID.

4. Pulse PARAMETER [>>].
5. La pantalla indicará “SYS MID:MIDIThr=”. En este ejemplo, seleccione “Out” de forma que pueda transmitirse el MMC.

#### MIDIThr (Interruptor MIDI thru)

Selecciona la función del conector MIDI OUT/THRU. Con los ajustes de fábrica, está ajustado a “Out”.

Out: El conector transmitirá mensajes MIDI del VS-880. Selecciónelo cuando quiera transmitir mensajes de Nota del metrónomo o ajustes de parámetros del mezclador (mensajes Control Change o exclusivos).

Thru: Los mensajes MIDI recibidos por el MIDI IN se transmitirán por el MIDI OUT sin cambio alguno.

6. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.

7. La pantalla indicará "SYS MID:SysEx.Tx=". En este ejemplo, seleccione "On" de forma que se pueda transmitir el MMC.

**SysEx.Tx (Interruptor de transmisión de system exclusive)**

Si desea transmitir mensajes exclusivos, ajústelo a "On". Para que se transmitan mensajes exclusivos, el Interruptor MIDI Thru también debe estar en "Out".

8. Pulse PARAMETER [>>].
9. La pantalla indicará "SYS MID:MMC=". En este ejemplo, seleccione "MASTER" de forma que pueda transmitirse el MMC.

**MMC (Modo del MMC)**

Este ajuste determina cómo el VS-880 implementará el MMC.

- Off: No se transmitirá ni recibirá MMC.
- MASTER: Se transmitirá MMC. El VS-880 será el aparato maestro para el equipo MIDI externo.
- SLAVE: Se recibirá MMC. El VS-880 será un aparato esclavo del equipo MIDI externo.

10. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.
11. La pantalla indicará "SYS MID:CtrType=". En este ejemplo, seleccione "Off".

**CtrType (Tipo de control del mezclador)**

Seleccione el tipo de mensajes MIDI que se utilizarán al transmitir ajustes del mezclador a un aparato MIDI externo, o cuando se utilizan mensajes MIDI de un aparato externo para controlar el mezclador. Normalmente, deberá seleccionar mensajes Control Change.

- Off: No se transmitirán ni recibirán mensajes MIDI relacionados con la operación del mezclador.
- C.C.: Mensajes Control Change.
- Excl: Mensajes exclusivos.

< Acerca del tipo de control del mezclador >  
 Cuando se transmiten ajustes del mezclador desde la unidad maestra a través de mensajes Control Change o mensajes exclusivos a la unidad esclava, la operación sobre los faders de canal o panoramas de la unidad maestra hará que los faders de canal de la unidad esclava se modifiquen de la misma manera. Para evitarlo, en este ejemplo ajustamos el CtrType a "Off".

12. Pulse [SYSTEM] tres veces.  
 La pantalla indicará "SYS Sync/Tempo ?".
13. Pulse [YES].  
 La pantalla indicará "SYS Syn:Source=".
14. Asegúrese de que la Fuente de Sincronía esté ajustada a "INT".

**Source (Fuente de sincronía)**

Esto determina cómo se sincronizará el VS-880 con otros aparatos.

- INT: El VS-880 será controlado por su propio reloj interno. Seleccione este ajuste cuando no esté sincronizando con otros aparatos, o cuando quiera que las señales de sincronía del VS-880 controlen a aparatos MIDI externos.
- EXT: El VS-880 será controlado por las señales de sincronización (MTC) de un aparato MIDI externo. En este caso, el VS-880 no funcionará a no ser que reciba señales MTC. Seleccione este ajuste cuando quiera utilizar el MTC de un aparato MIDI externo para controlar al VS-880.

15. Pulse PARAMETER [>>].

16. La pantalla indicará "SYS Syn:Gen=". En este ejemplo, seleccione "MTC" de forma que pueda transmitirse MTC.

**Gen (Generador de sincronía)**

Esto selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá por el conector MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

- Off: No se transmitirán señales de sincronía.
- MTC: Se transmitirá MIDI Time Code.
- MIDIClk: Se transmitirá MIDI Clock.
- SyncTr: Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

17. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.  
 La pantalla indicará "SYS Syn:MTC Type=".

18. Asegúrese de que el tipo de MTC sea "30".

**MTC Type (Tipo de MTC)**

Esto selecciona el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que está utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado.

- 30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Lo utilizan aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Estados Unidos y Japón, etc.).
- 29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza en vídeo en color del formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).
- 29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Utilizado para emisión de vídeo en color en formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).
- 25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.
- 24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Utilizado para películas en EE.UU.

### < Formatos sin caída y con caída (*non-drop / drop*) >

Los aparatos de vídeo en formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop (sin caída), los frames son continuos. Por otro lado, el formato drop (con caída) se salta los dos primeros frames al empezar cada minuto (excepto para los minutos 10, 20, 30, 40 y 50), a fin de ser compatible con el vídeo en color del formato NTSC.

En la mayoría de producción de vídeo y música, los frames continuos son más fáciles de manejar, por lo que el formato sin caída es ampliamente utilizado. Sin embargo, en las emisoras, donde el código de tiempo debe coincidir con el tiempo del reloj real, se utiliza principalmente el formato con caída.

### 19. Pulse [PLAY (DISPLAY)].

Volverá a la condición Play.

## Ajustes para el VS-880 esclavo

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS MIDI PRM ?".

2. Pulse [YES].

La pantalla indicará "SYS MID:DeviceID=".

3. Ajuste el número ID del Aparato para que coincida con el de la unidad maestra. En este ejemplo, ajústelo a "17".

### DeviceID

Ajusta el número Device ID (1–32) que se utiliza al intercambiar mensajes exclusivos (parámetros del mezclador) con un aparato MIDI externo. Los mensajes exclusivos se pueden transmitir y recibir entre aparatos que tengan el mismo ajuste de número Device ID.

4. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.

5. La pantalla indicará "SYS MID:SysEx.Rx=". En este ejemplo, seleccione "On" de forma que pueda recibirse el MMC.

### SysEx.Rx (Interruptor de recepción de system exclusive)

Si desea recibir mensajes exclusivos, ajústelo a "On". Los mensajes exclusivos pueden recibirse estando en la condición Play.

6. Pulse PARAMETER [>>].

7. La pantalla indicará "SYS MID:MMC=". En este ejemplo, seleccione "SLAVE" de forma que se reciba el MMC.

### MMC (Modo del MMC)

Este ajuste determina cómo el VS-880 implementará el MMC.

Off: No se transmitirá ni recibirá MMC.

MASTER: Se transmitirá MMC. El VS-880 será el aparato maestro para el equipo MIDI externo.

SLAVE: Se recibirá MMC. El VS-880 será un aparato esclavo del equipo MIDI externo.

8. Pulse [SYSTEM] tres veces.

La pantalla indicará "SYS Sync/Tempo ?".

9. Pulse [YES].

La pantalla indicará "SYS Syn:Source=".

10. En este ejemplo, seleccione "EXT" de forma que la unidad opere de acuerdo con el MTC que reciba.

### Source (Fuente de sincronía)

Esto determina cómo se sincronizará el VS-880 con otros aparatos.

INT: El VS-880 será controlado por su propio reloj interno. Seleccione este ajuste cuando no esté sincronizando con otros aparatos, o cuando quiera que las señales de sincronía del VS-880 controlen a aparatos MIDI externos.

EXT: El VS-880 será controlado por las señales de sincronización (MTC) de un aparato MIDI externo. En este caso, el VS-880 no funcionará a no ser que reciba señales MTC. Seleccione este ajuste cuando quiera utilizar el MTC de un aparato MIDI externo para controlar al VS-880.

11. Pulse PARAMETER [>>] tres veces.

La pantalla indicará "SYS Syn:MTC Type=".

12. Asegúrese de que el tipo de MTC coincida con el de la unidad maestra. En este ejemplo, ajústelo a "30".

### MTC Type (Tipo de MTC)

Esto selecciona el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que está utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado.

30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Lo utilizan aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Estados Unidos y Japón, etc.).

29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza en vídeo en color del formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).

29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Utilizado para emisión de vídeo en color en formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).

25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.

24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Utilizado para películas en EE.UU.

13. Pulse [PLAY (DISPLAY)].

Volverá a la condición Play.

Con estos ajustes, la operación sobre el VS-880 maestro hará que el VS-880 esclavo funcione en sincronización.

## ■ Operar el VS-880 desde un aparato compatible MMC

Aquí explicaremos los ajustes para operar el VS-880 en sincronía con un programa de secuenciador que soporte MMC y MTC. Haga las siguientes conexiones.

Con estos ajustes, el programa de secuenciador será el maestro en MMC, y el VS-880 será el maestro en MTC. El programa de secuenciador podrá controlar la reproducción, paro, selección de estado de pista, etc. del VS-880.

### Haga los ajustes en el VS-880

1. Pulse [SYSTEM] varias veces hasta que aparezca "SYS MIDI PRM ?".
2. Pulse [YES].
3. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "SYS MID:MIDIThr=".
4. En este ejemplo, seleccione "Out" de forma que pueda transmitirse el MTC.

### MIDIThr (Interruptor MIDI thru)

Selecciona la función del conector MIDI OUT/THRU. Con los ajustes de fábrica, está ajustado a "Out".

**Out:** El conector transmitirá mensajes MIDI del VS-880. Selecciónelo cuando quiera transmitir mensajes de Nota del metrónomo o ajustes de parámetros del mezclador (mensajes Control Change o exclusivos).

**Thru:** Los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI IN se transmitirán por el MIDI OUT sin cambio alguno.

5. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "SYS MID:SysEx.Rx=".
6. En este ejemplo, seleccione "On" de forma que pueda recibirse el MMC.

### SysEx.Rx (Interruptor de recepción de system exclusive)

Si desea recibir mensajes exclusivos, ajústelo a "On". Los mensajes exclusivos pueden recibirse estando en la condición Play.

7. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.  
La pantalla indicará "SYS MID:MMC=".
8. En este ejemplo, seleccione "SLAVE" de forma que pueda recibirse el MMC.

### MMC (Modo del MMC)

Este ajuste determina cómo el VS-880 implementará el MMC.

**Off:** No se transmitirá ni recibirá MMC.

**MASTER:** Se transmitirá MMC. El VS-880 será el maestro para el equipo MIDI externo.

**SLAVE:** Se recibirá MMC. El VS-880 será un aparato esclavo del equipo MIDI externo.

9. Pulse PARAMETER [>>] dos veces.
10. Pulse [SYSTEM] tres veces.  
La pantalla indicará "SYS Sync/Tempo ?".
11. Pulse [YES].  
La pantalla indicará "SYS Syn:Source=".
12. Asegúrese de que la Fuente de Sincronía sea "INT".

### Source (Fuente de sincronía)

Esto determina cómo se sincronizará el VS-880 con otros aparatos.

**INT:** El VS-880 será controlado por su propio reloj interno. Seleccione este ajuste cuando no esté sincronizando con otros aparatos, o cuando quiera que las señales de sincronía del VS-880 controlen a aparatos MIDI externos.

**EXT:** El VS-880 será controlado por las señales de sincronización (MTC) de un aparato MIDI externo. En este caso, el VS-880 no funcionará a no ser que reciba señales MTC. Seleccione este ajuste cuando quiera utilizar el MTC de un aparato MIDI externo para controlar al VS-880.

13. Pulse PARAMETER [>>].  
La pantalla indicará "SYS Syn:Gen.=".
14. En este ejemplo, seleccione "MTC" de forma que pueda transmitirse el MTC.

### Gen (Generador de sincronía)

Esto selecciona el tipo de señal de sincronización que se transmitirá por el MIDI OUT. Cuando utilice una señal de sincronía del VS-880 para sincronizar aparatos MIDI externos, ajústelo al tipo de señal de sincronía deseado.

**Off:** No se transmitirán señales de sincronía.

**MTC:** Se transmitirá MIDI Time Code.

**MIDIclk:** Se transmitirá MIDI Clock.

**SyncTr:** Se transmitirán los datos MIDI Clock grabados en la pista de sincronía.

15. Pulse **PARAMETER** [**>>**] dos veces.

La pantalla indicará "SYS Syn:MTC Type=".

16. Ajuste el tipo de MTC para que coincida con el ajuste de la unidad maestra. En este ejemplo, ajústelo a "30".

### MTC Type (Tipo de MTC)

Esto selecciona el tipo de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que está utilizando, y seleccione en el VS-880 el tipo de MTC apropiado.

- 30: Formato de 30 frames por segundo sin caída. Lo utilizan aparatos de audio como los grabadores de cinta analógicos, y para vídeo en blanco y negro del formato NTSC (utilizado en Estados Unidos y Japón, etc.).
- 29N: Formato de 29,97 frames por segundo sin caída. Se utiliza en vídeo en color del formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).
- 29D: Formato de 29,97 frames por segundo con caída. Utilizado para emisión de vídeo en color en formato NTSC (EE.UU., Japón, etc.).
- 25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Se utiliza en los formatos de vídeo SECAM y PAL (en Europa, etc.), y para equipos de audio y películas.
- 24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Utilizado para películas en EE.UU.

< Formatos sin caída y con caída (*non-drop / drop*) >  
Los aparatos de vídeo en formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop (sin caída), los frames son continuos. Por otro lado, el formato drop (con caída) se salta los dos primeros frames al empezar cada minuto (excepto para los minutos 10, 20, 30, 40 y 50), a fin de ser compatible con el vídeo en color del formato NTSC.  
En la mayoría de producción de vídeo y música, los frames continuos son más fáciles de manejar, por lo que el formato sin caída es ampliamente utilizado. Sin embargo, en las emisoras, donde el código de tiempo debe coincidir con el tiempo del reloj real, se utiliza principalmente el formato con caída.

17. Pulse **[PLAY (DISPLAY)]**.

Volverá a la condición Play.

### Haga ajustes para el programa de secuenciador

Haga los siguientes ajustes en el programa de secuenciador que esté utilizando. Para los detalles sobre cómo hacer los ajustes, refiérase al manual del usuario de su secuenciador.

- Número Device ID 17
- MTC Recepción
- Tipo de MTC 30 fps
- MMC Transmisión (Maestro)

### ■ Si tiene problemas con la sincronización

- ¿Contempla el aparato que está utilizando el MMC del VS-880?
- ¿Coinciden los números Device ID?
- ¿Está el Interruptor MIDI Thru ajustado a OUT?
- ¿Está correctamente ajustado el Generador de Sincronía?
- ¿Está correctamente ajustada la Fuente de Sincronía?
- ¿Está seleccionado el mismo tipo de MTC en ambas unidades?

## Utilizar unidades de efecto externas

Esta sección le da dos ejemplos de utilización de unidades de efectos externas. Refiérase a estas explicaciones cuando desee utilizar sus propias unidades de efecto.

### ■ Aplicar un efecto durante la reproducción

Cuando utilice efectos externos, utilice los jacks AUX SEND como jacks de envío de efecto. Aquí, utilizaremos el ejemplo de aplicar efectos a una ejecución estéreo grabada en las pistas 1/2. Utilizaremos los jacks INPUT 1 y 2 como jacks de retorno de efecto. Conecte la unidad de efectos como se muestra abajo.

1. Seleccione el modo de mezclador TRACK MIX: Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SELECT]. Cuando está seleccionado el modo TRACK MIX, su indicador se ilumina. Si está iluminado el indicador INPUT MIX, pulse [SELECT] otra vez.
2. Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 únicamente al buss AUX.  
Pulse el [CH EDIT] del canal 1, y ajuste los parámetros pertinentes como sigue. Utilice PARAMETER [←][→] para seleccionar parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. Haga los mismos ajustes en el canal 2.  
TR1 BUSS Sw= Off  
TR1 AUX Sw= Prefade  
TR1 AUX Pan= L63 (TR2 Pan= R63)
3. Pulse [SELECT] para pasar al modo INPUT MIX.
4. Asigne la salida de las entradas 1 y 2 al buss MIX. Haga los ajustes siguiendo el mismo procedimiento que en el paso 2.  
IN1 BUSS Sw = PstFade  
IN1 BUSS Sel= MIX  
IN1 BUSS Pan= L63 (IN2 BUSS Pan= R63)
5. Haga ajustes de forma que la señal del buss MIX salga por los jacks MASTER OUT.  
Pulse el [EDIT] del bloque master, utilice PARAMETER [←][→] para obtener la pantalla "MST Master Mode=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

6. Ahora pueden aplicarse los efectos. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
7. Reproduzca la canción, y ajuste la forma en que se aplican los efectos.  
Utilice los parámetros "AUX Level" de los canales de las pistas 1 y 2 y el control AUX de la sección master para ajustar el nivel de la señal enviada a la unidad de efectos externa. Utilice los faders de los canales 1 y 2 para ajustar el nivel de señal del sonido del efecto. Sin embargo, este balance dependerá del efecto que utilice, por lo que deberá ajustar el nivel de volumen de la unidad de efectos externa, y dejar el VS-880 fijo en un nivel de volumen apropiado.

### ■ Aplicar un efecto mientras hace un ping-pong

El ping-pong es el procedimiento mediante el cual se reúnen los datos grabados en dos o más pistas. En este momento, puede aplicar efectos en pistas específicas.

Aquí, daremos el ejemplo de volcar en las pistas 7/8 dos grabaciones estéreo hechas en las pistas 1/2 y 3/4 mientras aplica efectos en las pistas 1/2.

Conecte su unidad de efectos como se explica en la sección anterior.

1. Cambie el modo de mezclador a TRACK MIX: Mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [SELECT]. Cuando está seleccionado el modo TRACK MIX, su indicador se ilumina. Si está iluminado el indicador INPUT MIX, pulse [SELECT] otra vez.
2. Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 únicamente al buss AUX.  
Pulse el [CH EDIT] del canal 1, y ajuste los parámetros pertinentes como sigue. Utilice PARAMETER [←][→] para seleccionar parámetros, y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. Haga los mismos ajustes en el canal 2.  
TR1 BUSS Sw= Off  
TR1 AUX Sw= Prefade  
TR1 AUX Pan= L63 (TR2 Pan= R63)
3. Asigne la salida de las pistas 3 y 4 al buss REC 7-8. Haga los ajustes de la misma forma que en el paso 2.  
TR3 BUSS Sw= PstFade  
TR3 BUSS Sel= 7-8  
TR3 BUSS Pan= L63 (TR3 Pan= R63)
4. Asigne la salida de las pistas 7 y 8 al buss MIX.  
TR7 BUSS Sw= PstFade  
TR7 BUSS SEL= MIX  
TR7 BUSS Pan= L63 (TR8 Pan= R63)
5. Pulse [SELECT] para pasar al modo INPUT MIX.
6. Asigne la salida de las entradas 1 y 2 al buss REC 7-8.  
IN1 BUSS Sw = PstFade  
IN1 BUSS Sel= 7-8  
IN1 BUSS Pan= L63 (IN2 BUSS Pan= R63)

7. Haga ajustes de forma que la señal del buss MIX salga por los jacks MASTER OUT.  
Pulse el [EDIT] del bloque master, utilice PARAMETER [<<][>>] para obtener la pantalla "MST Master Mode=", y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".
8. Ahora pueden aplicarse los efectos. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.
9. Ajuste el estado de las pistas 1–4 a PLAY, y el estado de las pistas 7 y 8 a REC. Luego reproduzca la canción, y ajuste la forma en que se aplican los efectos. Cuando acabe de ajustar, grabe.  
Utilice el "AUX Level" de los canales de pista 1 y 2 y el control AUX de la sección master para ajustar el nivel de señal enviado a la unidad de efectos externa. Utilice los faders de los canales de entrada 1 y 2 para ajustar el nivel de señal del efecto. Sin embargo, esto diferirá dependiendo de la unidad de efectos que utilice, por lo que lo mejor será ajustar el nivel de volumen en la unidad de efectos externa, y fijar el VS-880 a un nivel de volumen apropiado.

# Apéndices

Utilizar una unidad de disco externa (Acerca del SCSI) ....	130
Solución de problemas .....	132
Mensajes de error .....	134
Operaciones de tecla especiales .....	136
Lista de parámetros .....	138
Tabla del MIDI implementado .....	143
Diagrama de bloques de la sección del mezclador .....	144
Glosario .....	145
Especificaciones .....	146
Acerca de la etiqueta V-XPANDED .....	147
Índice .....	149
Hoja de pistas .....	152

## Utilizar una unidad de disco externa (Acerca del SCSI)

El conector SCSI del VS-880 le permite conectar unidades de disco, como discos duros y unidades de disco magneto-óptico. Esta sección explica el procedimiento requerido para utilizar una unidad de disco externa.

\* Las unidades de disco son aparatos de precisión. Si se conectan o utilizan incorrectamente, no solo pueden dejar de funcionar correctamente, sino que los datos del disco pueden perderse o incluso puede dañarse el propio disco. Además de la explicación de esta sección, asegúrese de leer y seguir las explicaciones del manual de su unidad de disco.

\* Una unidad de disco utilizada por primera vez en el VS-880 debe ser inicializada por el VS-880. Cuando se inicialice una unidad de disco, todos los datos de ese disco se perderán. Antes de utilizar una unidad de disco que haya sido utilizada en otro aparato, asegúrese de que es correcto borrar sus datos.

### < Acerca del IDE >

“IDE” significa “Integrated Device and Electronics”. Es el método de transmisión de datos estándar utilizado por las unidades de disco duro de los ordenadores personales recientes. El disco duro que se instala internamente en el VS-880 es compatible IDE.

### < Acerca del SCSI >

“SCSI” significa “Small Computer System Interface”. Es un método de transmisión de datos que puede transmitir grandes cantidades de datos en poco tiempo. Al tener el VS-880 un conector SCSI, pueden conectarse aparatos SCSI externos, como unidades de disco duro o de disco removible, etc.

### < Unidades de disco removible >

Muchos tipos de unidad de disco le permiten quitar los discos. En este manual, estas unidades de disco se denominan “unidades de disco removible”.

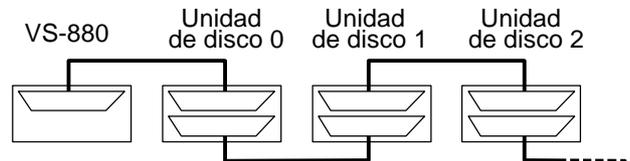
## Conectar una unidad de disco

Pueden conectarse hasta 7 unidades de disco en el conector SCSI del VS-880. Esta sección explicará cómo hacer las conexiones de la unidad de disco, y cómo hacer los ajustes necesarios. Siempre que conecte un aparato SCSI, asegúrese de comprobar los siguientes puntos.

- Conectores y cables
- Terminadores
- Números SCSI ID

## ■ Conectores y cables

Los cables SCSI se utilizan para conectar aparatos SCSI como se muestra abajo. Ya que no hay diferencias entre una entrada y una salida SCSI, no importa qué conector utilice. Este tipo de conexiones se conoce como “cadena SCSI” o “*daisy chain*”.



Utilice los siguientes cables SCSI (opcionales) para conectar unidades de disco. Hay dos tipos de cable SCSI, dependiendo de la forma de su conector. Adquiera el tipo de cable que sea apropiado a su unidad de disco.

C-5025-6: Conector de 50 pins amphenol + conector de 25 pins del tipo D-sub, 182 cm aprox.

C-5050-3: Conector de 50 pins amphenol + conector de 50 pins amphenol, 91 cm aprox.

Al hacer las conexiones, observe los siguientes puntos.

- Utilice cables SCSI lo más cortos posible, y utilice solo cables con una impedancia (110 ohm +/-10%) que sea compatible con la norma SCSI, y estén completamente blindados.
- No permita que la longitud total de todos los cables SCSI conectados en la cadena SCSI exceda los 6,5 metros.
- No conecte ni desconecte cables SCSI si cualquiera de los aparatos está encendido.

## ■ Terminadores

Los aparatos a cada extremo de la cadena SCSI deben tener un terminador (una resistencia de terminación). Al estar el VS-880 en un extremo de la cadena, ya lleva un terminador interno. Esto significa que debe conectarse un terminador únicamente en la unidad externa que sea la última de la cadena. Para los detalles sobre cómo añadir un terminador, refiérase al manual de su unidad de disco. Si su unidad de disco utiliza un terminador externo, asegúrese de que el conector SCSI (terminador) de ese disco suministra una alimentación al terminador de +5. A no ser que se suministre alimentación al terminador, la operación de la cadena SCSI no será estable. Sin embargo, si se ha fundido el fusible interno de la unidad de disco, etc., de forma que no se suministre corriente, el terminador conectado provocará el efecto opuesto de hacer que la operación sea más inestable. En tales casos, consulte con el fabricante de su unidad de disco.

### ■ Números SCSI ID

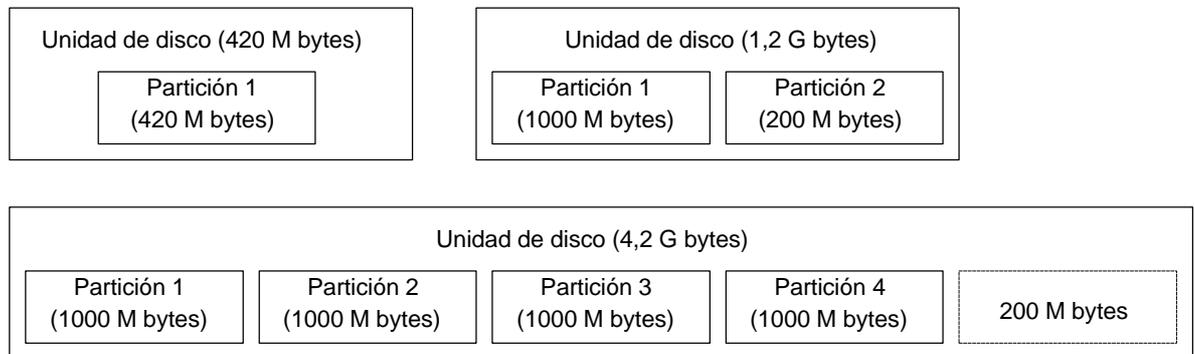
Cada unidad de disco se distingue por su número SCSI ID (0–7). Esto significa que cuando se conectan dos o más unidades de disco, deberá hacer ajustes de modo que los números SCSI ID de las unidades de disco no entren en conflicto (no coincidan). Si los números SCSI ID están en conflicto, el VS-880 no podrá reconocer correctamente las unidades de disco.

Con los ajustes de fábrica, el VS-880 está ajustado al número SCSI ID 7. Ajuste los SCSI ID de las unidades de disco que haya conectado a cualquier número que no sea el 7.

### ■ Particiones

El VS-880 es capaz de manejar a la vez 500 M bytes o bien 1000 M bytes de espacio de disco. Si utiliza una unidad de disco mayor que esto, el disco debe dividirse en particiones de 500 M bytes / 1000 M bytes. (Una partición es una forma de dividir un disco en zonas separadas.) A no ser que tenga un motivo especial para dividir un disco en zonas más pequeñas, deberá utilizar particiones de 1000 M bytes. El VS-880 puede dividir una unidad de disco en un máximo de 4 particiones.

- Si una unidad de disco de 420 M bytes se divide en particiones de 500 M bytes, se creará una sola partición de 420 M bytes.
- Si una unidad de disco de 1,2 G bytes se divide en particiones de 1000 M bytes, se creará una partición de 1000 M bytes y otra de 200 M bytes.
- Si una unidad de disco de 4,2 G bytes se divide en particiones de 1000 M bytes, se crearán cuatro particiones de 1000 M bytes. Los 200 M bytes restantes no pueden utilizarse.



De esta forma, cada partición de una unidad de disco es manejada por el VS-880 como una unidad de disco separada. Cuando utilice el VS-880, debe especificar qué partición de la unidad de disco se va a utilizar. La partición utilizada en el momento en curso se conoce como “unidad actual”.

## Solución de problemas

Cuando el VS-880 no responda de la forma que usted esperaba, compruebe los siguientes puntos antes de sospechar que hay un mal funcionamiento. Si esto no resuelve el problema, contacte con su distribuidor o con un servicio técnico de Roland.

### ■ Problemas con el sonido

#### No suena

- El VS-880 o los aparatos conectados no están encendidos.
- Los cables de audio no están correctamente conectados.
- Los cables de audio están rotos.
- El volumen del mezclador o amplificador está bajado.
- El fader master del VS-880 está bajado.
- Los jacks de salida conectados no son los jacks de salida seleccionados en la sección master del mezclador.
- Las frases cortas inferiores a los 0,5 segundos no pueden reproducirse.

#### No suena un canal específico

- El nivel de volumen del canal está bajado.  
Cuando se cambia el modo del mezclador etc., los niveles de volumen reales pueden no coincidir con la posición de los faders. En este caso, suba y baje los faders para que coincidan los ajustes.
- El estado de pista está ajustado a MUTE (indicador STATUS apagado).
- Se está utilizando la función Solo (p. 111).  
Los canales que se enmudecieron antes de utilizar la función Solo no pueden monitorizarse aunque se pulse [STATUS].

#### No puede grabar

- El estado de pista del destino de grabación no está ajustado a REC (el indicador STATUS parpadea en rojo).
- La unidad de disco no tiene suficiente espacio.
- Si el mezclador está en el modo INPUT→TRACK, la fuente de entrada especificada no está seleccionada para el destino de la grabación (p. 50).
- En los modos INPUT MIX o TRACK MIX, la fuente de entrada no tiene seleccionado el buss REC (p. 50).

#### No puede grabar digitalmente

- El reloj maestro no está ajustado a "DIGTL" (p. 73).
- La frecuencia de muestreo de la canción es distinto de la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital.  
Haga coincidir el ajuste de la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital con el ajuste de la canción.

Si no es posible cambiar la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital, deberá crear una nueva canción con esa frecuencia de muestreo.

- Está activada la función Vari-pitch (indicador VARI PITCH encendido).  
Pulse [VARI PITCH] para apagar el indicador.
- No se están transmitiendo señales digitales desde el aparato de audio digital.  
Algunos aparatos de audio digital no sacan la señal digital a menos que estén en el modo Play. Si este es el caso, ponga su aparato de audio digital en el modo de pausa antes de poner el VS-880 en el modo de grabación.
- El formato de la señal digital es distinto.  
Algunos aparatos de audio digital pueden utilizar un formato de señal digital especial. Utilice un aparato de audio digital que sea compatible con S/P DIF.

#### Aparece ruido y distorsión en el sonido grabado

- Los ajustes de sensibilidad de entrada son inapropiados.  
Si los ajustes de la sensibilidad de entrada son demasiado altos, el sonido grabado estará distorsionado. Si están demasiado bajos, el sonido grabado quedará tapado por el ruido. Ajuste el botón INPUT SENS de forma que los medidores de nivel se muevan lo más alto posible sin llegar a causar que se ilumine el indicador PEAK.
- En los modos INPUT MIX o TRACK MIX, se está utilizando el ecualizador.  
Algunos ajustes del ecualizador pueden provocar que el sonido distorsione incluso si no se ilumina el indicador PEAK. Reajuste el ecualizador.
- Si se ocasiona ruido o distorsión como resultado de un ping-pong, los niveles de salida de las pistas estaban demasiado altos.
- Se ha conectado un micro directamente al VS-880.  
El VS-880 está diseñado con un gran margen de *headroom*. Además, al ser los jacks INPUT 1-4 de 10 k-ohm baja impedancia, el nivel de grabación puede ser bajo, dependiendo de las características del micro. Pase la señal del micro por un preamplificador de micro antes de conectarlo al VS-880, a fin de convertir la señal al nivel de línea para grabarla.  
Otra opción sería ajustar el modo del mezclador a INPUT MIX/TRACK MIX y subir el fader de canal en INPUT MIX cuando grabe.

#### La afinación de reproducción es errónea

- 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 disco

### No se detecta el disco duro interno

- El interruptor de la unidad IDE está “Off” (p. 116).

### No se detecta la unidad externa

- No se ha conectado correctamente la unidad de disco (p. 93).
- Los números Device ID de dos o más unidades de disco están en conflicto.
- La unidad de disco no se ha inicializado en el VS-880 (p. 93)
- Si está utilizando una unidad de disco removible, vuelva a seleccionar la unidad tras insertar el disco (p. 93).

### La unidad de disco no funciona correctamente

- No se ha añadido correctamente un terminador a la unidad de disco (p. 130).

## ■ Problemas con la sincronización (no sincroniza)

### Al sincronizar un secuenciador MIDI con el VS-880

- El cable MIDI no está correctamente conectado.
- El cable MIDI está roto.
- El interruptor MIDI Thru no está ajustado a “Out” (p. 87).
- El generador de sincronía no está ajustado al método de sincronización apropiado (MTC, MIDI Clock, Pista de Sincronía) (p. 87, 90, 92).
- La fuente de sincronía no está ajustada a “INT” (p. 88).
- Si está utilizando MTC, los dos aparatos no están ajustados al mismo tipo de MTC (p. 86).
- Si está utilizando la pista de sincronía, no se han grabado datos MIDI Clock en la pista de sincronía.
- Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.
- El secuenciador MIDI no está listo para reproducir.

### Al sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI

- El cable MIDI no está correctamente conectado.
- El cable MIDI está roto.
- El VS-880 no puede sincronizarse con otro método que no sea MTC (p. 86).
- La fuente de sincronía no está ajustada a “EXT” (p. 88).
- Los dos aparatos no están ajustados al mismo tipo de MTC (p. 86).

- Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.
- El VS-880 no está listo para la reproducción.
- Si se interrumpe la sincronización, es posible que la recepción de MTC sea pobre o que se haya roto el cable MIDI. Si la recepción de MTC solo es ligeramente defectuosa, puede ajustar el Nivel de Error (p. 88) para solucionar el problema.

## ■ Otros problemas

### Al encender la unidad, los datos previos no se guardaron correctamente

Probablemente se apagó el VS-880 sin ejecutar el procedimiento de shut-down. Los datos perdidos no pueden recuperarse.

### Los datos de la unidad de disco se han dañado

Las siguientes situaciones pueden provocar daños en los datos de una unidad de disco. Reinicialice la unidad de disco (y ejecute el formateo físico) (p. 93).

Además, le recomendamos que también ejecute el Rastreo de Superficie (p. 38).

- Se apagó el VS-880 sin ejecutar el procedimiento de shut-down.
- Se apagó la unidad mientras la unidad de disco estaba operando.
- La unidad de disco recibió un fuerte golpe.
- Se conectó o desconectó la unidad de disco o el cable SCSI mientras el VS-880 estaba aún encendido.

## Mensajes de error

Si ocurre un error en el funcionamiento, o si no pudo procesarse correctamente una operación, aparecerá un mensaje de error. Refiérase al mensaje de error visualizado y tome la medida apropiada.

### **Aborted Command Illegal Request**

Situación: Esta unidad de disco no puede utilizarse con el VS-880.

### **Already Selected**

Situación: Se ha seleccionado la unidad de disco actualmente seleccionada.

Medida: Si desea cambiar de unidad de disco, vuelva a seleccionar la unidad de disco.

### **Arbitration Fail Busy Status Check Condition Status Error Wait For BUSS Free**

Situación: No pudo conseguirse una comunicación normal con la unidad de disco.

Medida: Asegúrese de que la unidad de disco está correctamente conectada.

### **Can't Communicate Drive Time Out Message Error Phase Mismatch Undefined Sense Unit Attention ? Unknown Error**

Situación: Hay un problema con las conexiones de la unidad de disco.

Medida: Asegúrese de que la unidad de disco esté correctamente conectada.

### **Can't Recover**

Situación: El procedimiento de Recuperación de la comprobación de la unidad no pudo ejecutarse debido a que no había suficiente espacio libre en el disco.

Medida: Borre las canciones innecesarias, o ejecute el procedimiento de Song Optimize.

### **Digital In Unlock**

Situación 1: No se está introduciendo una señal digital por el conector DIGITAL IN.

Medida 1: Pulse [YES], y asegúrese de que el equipo digital esté encendido y bien conectado.

Situación 2: La frecuencia de muestreo especificada de la canción es distinta a la del aparato digital conectado.

Medida 2: Pulse [YES], y ajuste la frecuencia de muestreo de ambas unidades de forma que coincidan.

### **Disk Memory Full**

Situación 1: No hay suficiente espacio libre en el disco.

Medida 1: Borre los datos innecesarios, o seleccione una unidad de disco distinta.

Situación 2: Se ha excedido el número máximo de canciones que pueden grabarse en una unidad de disco (200).

Medida 2: Borre las canciones innecesarias, o seleccione una unidad de disco distinta.

### **Disk Write Error**

Situación: Ocurrió un error al escribir datos en la unidad de disco.

Medida: Los datos de canción no se han guardado correctamente en el disco. Haga un backup de la canción en un grabador DAT, inicialice la unidad de disco, y restaure a la unidad de disco la canción copiada.

### **Drive Too Slow**

Situación 1: Si aparece este mensaje cuando empieza a utilizar por primera vez una unidad de disco con el VS-880, la unidad de disco no es lo suficientemente rápida.

Medida 1: Cuando utilice este disco, cree una nueva canción con una frecuencia de muestreo o modo de grabación inferior, y grabe utilizando esta canción.

Situación 2: Si aparece este mensaje después de haber estado utilizando la unidad de disco con el VS-880, los datos del disco se han fragmentado, provocando retardos en la lectura o escritura de datos.

Medida 2: Utilice la operación de ping-pong para grabar en otra pista los datos de reproducción, o utilice la operación Optimize. Si aparece el mismo mensaje incluso tras tomar estas medidas, copie los datos de canción en otra unidad de disco e inicialice la unidad de disco que producía el problema.

### **Event Mem Full**

Situación: El VS-880 ha consumido todos los eventos que pueden manejarse en una canción.

Medida: Borre los datos de mezcla automática innecesarios, o bien ejecute la operación Song Optimize.

### **MarkerMemory Full**

Situación: El VS-880 ha consumido toda la Memoria de Marcadores (1000 Marcadores) que puede manejarse en una canción.

Medida: Borre los Marcadores innecesarios.

**Hardware Error**

Situación: Hay un problema con la unidad de disco.  
 Medida: Contacte con el fabricante o distribuidor de la unidad de disco.

**Medium Error**

Situación: Hay un problema con el soporte de la unidad de disco.  
 Medida: Este disco no puede utilizarse con el VS-880. En algunos casos se puede conseguir una recuperación ejecutando el Drive Check (p. 38).

**Memory Full**

Motivo: Ya no hay espacio libre en la memoria interna del VS-880.  
 Medida: Utilice la operación de ping-pong para combinar en una sola pista los datos de reproducción de dos o más pistas, y borre los datos de reproducción originales. Como opción alternativa, ejecute la operación Song Optimize (p. 113).

**No Effect Board**

Situación: No se ha instalado la placa de ampliación de efectos opcional VS8F-1.  
 Medida: Esta operación solo puede ejecutarse si se ha instalado un VS8F-1.

**Not 512byte/sector**

Situación: El disco que está utilizando no es de 512 bytes/sector.  
 Medida: Este disco no puede utilizarse con el VS-880.

**Not Formatted**

Situación 1: La unidad de disco no ha sido inicializada por el VS-880.  
 Medida 1: Inicialice la unidad de disco.  
 Situación 2: Si esto aparece en una unidad de disco inicializada por el VS-880, hay un problema con las conexiones de la unidad de disco.  
 Medida 2: Asegúrese de que la unidad de disco esté correctamente conectada.

**Not Ready**

Situación: La unidad de disco no está preparada.  
 Medida: Espere un momento.

**No Drive Ready**

Situación: No hay una unidad de disco conectada, o no se ha instalado un disco duro interno.  
 Medida: Asegúrese de que la unidad de disco esté correctamente conectada.

**SCSI ID Error**

Situación: Los números SCSI ID de dos o más unidades de disco están en conflicto.  
 Medida: Haga ajustes de forma que los números SCSI ID no entren en conflicto (p. 131).

**Song Protected**

Motivo: Al estar activada la Protección de Canción, la operación no puede ejecutarse.  
 Medida: Desactive la Protección de Canción (p. 74). Si desea ejecutar la operación sin guardar la canción actualmente seleccionada, repita el procedimiento, y pulse [NO] en respuesta al mensaje "STORE Current?".

**SPC Not Available**

Situación: Los componentes SCSI del VS-880 han funcionado mal.  
 Medida: Contacte con su distribuidor o con el servicio técnico de Roland.

**Write Protected**

Situación: La unidad de disco está protegida.  
 Medida: Si está utilizando una unidad de disco removible, ejecute el procedimiento de shutdown, quite el disco y ajuste su tablilla de protección a la posición de permitir la escritura. Luego vuelva a insertar el disco, y vuelva a poner en marcha el VS-880.

## Operaciones de tecla especiales

He aquí una lista de las funciones que pueden ejecutarse pulsando varios botones en combinación, o utilizando el dial TIME/ VALUE junto con un botón.

### ■ Botones MIXER MODE

[SHIFT] + [SELECT] Cambia entre el modo INPUT→TRACK y los modos INPUT MIX / TRACK MIX

### ■ Botones CH EDIT

[SHIFT] + [Input/BUSS (CH EDIT)] A la página de ajuste de selección de entrada (en el modo INPUT→TRACK)  
A la página de ajuste de selección de buss (en el modo INPUT MIX / TRACK MIX)

[SHIFT] + [V.Track (CH EDIT)] A la página de ajuste de la Pista-V (en el modo INPUT→TRACK / TRACK MIX)

[SHIFT] + [EQ Low (CH EDIT)] A la página de ajuste de la ganancia / frecuencia de los graves del ecualizador

[SHIFT] + [EQ Mid (CH EDIT)] A la página de ajuste de la ganancia de medios del ecualizador (en el modo INPUT→TRACK)

[SHIFT] + [EQ Hi (CH EDIT)] A la página de ajuste de la ganancia / frecuencia de los agudos del ecualizador

[SHIFT] + [AUX Send (CH EDIT)] A la página de ajuste del interruptor AUX

[SHIFT] + [EFFECT-1 (CH EDIT)] A la página de ajuste del interruptor del efecto 1 (si se ha instalado un VS8F-1)

[SHIFT] + [EFFECT-2 (CH EDIT)] A la página de ajuste del interruptor del efecto 2 (si se ha instalado un VS8F-1)

[SHIFT] + [SOLO (EDIT)] Activar/desactivar la función Solo.

### ■ Botones EDIT CONDITION

[SHIFT] + [SYSTEM] Cambia la fuente de sincronía

[SHIFT] + [SONG] Muestra información varia acerca de la canción

[SHIFT] + [EFFECT] Cambia entre la página de selección de efecto, la página del nombre del efecto y la página de activación/desactivación del efecto

### ■ Botones de control de transporte

[SHIFT] + [STORE (ZERO)] Almacena los datos de canción en la unidad de disco.

[SHIFT] + [SONG TOP (REW)] Va al lugar en el que está grabado el primer sonido de la canción

[SHIFT] + [SONG END (FF)] Va al lugar en el que está grabado el último sonido de la canción

[SHIFT] + [SHUT/EJECT (STOP)] Shut-down

[SHIFT] + [RESTART (PLAY)] Reinicio (tras un shut-down)

[REC] + [STATUS] Cambia el estado de pista a REC (el indicador parpadea en rojo)

[STOP] + [STATUS] Cambia el estado de pista a PLAY (indicador iluminado en verde)

### ■ Botones LOCATOR

[SHIFT] + botón LOC Registra un localizador 5–8

[CLEAR] + botón LOC Borra el ajuste de un localizador 1–4

[SHIFT] + [CLEAR] + botón LOC Borra el ajuste de un localizador 5–8

[SHIFT] + [TAP] A la página de ajuste del Mapa de Tempo

[CLEAR] + [TAP] Borra un marcador

[SHIFT] + [CLEAR] + [TAP]→[YES] Borra todos los marcadores

[LOCATOR] + [LOC1/5]–[LOC4/8] Cambia de banco de localizadores

[TRACK] + [LOC1/5] Introducción directa del punto de Inicio

[TRACK] + [LOC2/6] Introducción directa del punto Final

[TRACK] + [LOC3/7] Introducción directa del punto From

[TRACK] + [LOC4/8] Introducción directa del punto To

### ■ Botón SCENE

[SCENE] + [SELECT] Activar/desactivar la mezcla automática

[SCENE] + [TAP] Ejecutar una instantánea

[SCENE] + [PREV] Gradación a los ajustes del mezclador del marcador anterior

[SCENE] + [NEXT] Gradación de los ajustes del mezclador al marcador posterior

[SCENE] + [REC] Grabación a tiempo real de la mezcla automática

## ■ Otros

[SHIFT] + [VARI PITCH]	A la página de ajuste del Vari-pitch
[SHIFT] + [UNDO]	Ejecutar el Redo (si está iluminado el indicador UNDO)
[SHIFT] + [SCENE]	Transmitir como datos MIDI el estado del mezclador digital por el conector MIDI OUT
[SHIFT] + [SCRUB]	A la página de ajuste de la Longitud de Scrub
[SHIFT] + [TO]	A la página de ajuste de la Longitud de la Preescucha
[SHIFT] + [FROM]	A la página de ajuste de la Longitud de la Preescucha
[SHIFT] + [PLAY (DISPLAY)]	Cambiar la visualización de barras
[PLAY] y el dial TIME/VALUE	A la página de ajuste del Contraste de la Pantalla
[SHIFT] y el dial TIME/VALUE	Modifica el valor a una velocidad 10 veces superior a la normal
	En la condición Play, mueve el momento actual en unidades de 10 frames
	En la condición play cuando se visualiza una “←” a la izquierda del código de tiempo, mueve el momento actual en unidades de 1/100 de frame
[TO] + [FROM]	Ejecuta la preescucha Thru
[SHIFT] + CURSOR [<]	Al modificar el tiempo, mueve el cursor hacia la izquierda
[SHIFT] + CURSOR [>]	Al modificar el tiempo, mueve el cursor hacia la derecha
[SHIFT] + PARAMETER [<<]	Selecciona el anterior parámetro de efecto
[SHIFT] + PARAMETER [>>]	Selecciona el siguiente parámetro de efecto

## Lista de parámetros

Los parámetros que se han añadido y los márgenes de ajuste que se han ampliado con la ampliación V-XPANDED están impresos en negrita.

### ■ Parámetros del mezclador (canal)

\* Si el Channel Link está activado, el parámetro Pan pasará a ser el parámetro Balance.

#### Modo INPUT→TRACK

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Selección de Entrada	Input	INPUT-1 – INPUT-4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B	INPUT-1 – 4 (*1)
Interruptor Mix	MIX Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Nivel de Mix	MIX Level	0–127	ajustes actuales del panel
Pan/Balance de Mix	MIX Pan/MIX Bal	L63–0–R63	ajustes actuales del panel
Pista-V	V.Track	1–8	1
Interruptor del Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz – 1.5 kHz	300 Hz
Ganancia de Medios	EQM	-12–12 dB	0 dB
Q de Medios	EQM Q	0.5–16	0.5
Frecuencia de Medios	EQM F	200 Hz – 8 kHz	1.4 kHz
Ganancia de Agudos	EQH	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz – 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off
Nivel AUX	AUX Level	0–127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan/AUX Bal	L63–0–R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off
Interruptor del Efecto 1	EFFECT1	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 1	EFFECT1 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 1	EFFECT1 Pan/EFFECT1 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
Interruptor del Efecto 2	EFFECT2	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 2	EFFECT2 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 2	EFFECT2 Pan/EFFECT2 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Interruptor Pre-Inserción EQ/Efecto</b>	<b>EQ/Eff PreIns</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Nivel de Pista</b>	<b>TrackLevel</b>	<b>-12 12 dB</b>	<b>0 dB</b>

#### Modo INPUT MIX

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Interruptor BUSS	BUSS Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Selección de BUSS	BUSS Sel	MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	1-2, 3-4, 5-6, 7-8
Nivel del BUSS	BUSS Level	0–127	100
Pan/Balance del BUSS	BUSS Pan/BUSS Bal	L63–0–R63	0
Interruptor del Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz – 1.5 kHz	300 Hz
<b>Ganancia de Medios</b>	<b>EQM</b>	<b>-12 12 dB</b>	<b>0 dB (*4)</b>
<b>Q de Medios</b>	<b>EQM Q</b>	<b>0.5 16</b>	<b>0.5 (*4)</b>
<b>Frecuencia de Medios</b>	<b>EQM F</b>	<b>200 Hz 8 kHz</b>	<b>1.4 kHz (*4)</b>
Ganancia de Agudos	EQH	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz – 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Nivel AUX	AUX Level	0–127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan/AUX Bal	L63–0–R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off
Interruptor del Efecto 1	EFFECT1	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 1	EFFECT1 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 1	EFFECT1 Pan/EFFECT1 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
Interruptor del Efecto 2	EFFECT2	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 2	EFFECT2 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 2	EFFECT2 Pan/EFFECT2 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Modo TRACK MIX</b>			
Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Interruptor BUSS	BUSS Sw	Off, PreFade, PstFade	PstFade
Selección de BUSS	BUSS Sel	MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	MIX
Nivel del BUSS	BUSS Level	0–127	100
Pan/Balance del BUSS	BUSS Pan/BUSS Bal	L63–0–R63	0
Pista-V	V.Track	1–8	1
Interruptor del Ecuador	EQ Switch	Off, On	On
Ganancia de Graves	EQL	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Graves	EQL	40 Hz – 1.5 kHz	300 Hz
<b>Ganancia de Medios</b>	<b>EQM</b>	<b>-12 12 dB</b>	<b>0 dB (*4)</b>
<b>Q de Medios</b>	<b>EQM Q</b>	<b>0.5 16</b>	<b>0.5 (*4)</b>
<b>Frecuencia de Medios</b>	<b>EQM F</b>	<b>200 Hz 8 kHz</b>	<b>1.4 kHz (*4)</b>
Ganancia de Agudos	EQH	-12–12 dB	0 dB
Frecuencia de Agudos	EQH	500 Hz – 18 kHz	4 kHz
Interruptor AUX	AUX Sw	Off, PreFade, PstFade	Off
Nivel AUX	AUX Level	0–127	100
Pan/Balance AUX	AUX Pan/AUX Bal	L63–0–R63	0
Channel Link	Channel Link	Off, On	Off
Interruptor del Efecto 1	EFFECT1	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 1	EFFECT1 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 1	EFFECT1 Pan/EFFECT1 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 1</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
Interruptor del Efecto 2	EFFECT2	Off, PreFade, PstFade, Insert, <b>InsertL, InsertR, InsertS</b>	Off
Nivel de Envío al efecto 2	EFFECT2 Send	0–127	100 (*2)
Pan/Balance del efecto 2	EFFECT2 Pan/EFFECT2 Bal	L63–0–R63	0 (*2)
<b>Nivel de Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsSend</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Nivel Retorno Inserción efecto 2</b>	<b>EFFECT1 InsRtn</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*3)</b>
<b>Interruptor Pre-Inserción EQ/Efecto</b>	<b>EQ/Eff PreIns</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Nivel de Pista</b>	<b>TrackLevel</b>	<b>-12 12 dB</b>	<b>0 dB</b>

- \* 1 Si el Channel Link está activado, los valores de ajuste de la Selección de Entrada serán INPUT-12, INPUT-34, DIGITAL, MIX y AUX-AB.
- \* 2 Válido cuando el Interruptor del Efecto es “PreFade, PstFade”.
- \* 3 Válido cuando el Interruptor del Efecto es “Insert, InsertL, InsretR, InsretS”.
- \* 4 Válido solo para 8 canales de INPUT MIX/TRACK MIX (Cuando la Selección del Ecuador del bloque master es “3 Band EQ”).

## Lista de parámetros

### Bloque Master

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Modo de Salida Master	Master Mode	MIX, M+A, M+B, MAB, -A-, -B-, A+B MIX, M+A, M+B, MAB, -A-, -B-, A+B, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	MIX (en INPUT→TRACK) MIX (en INPUT MIX /TRACK MIX)
Nivel Master	MasterLevel	0–127	ajustes actuales del panel
Balance Master	Master Bal	L63–0–R63	ajustes actuales del panel
Nivel AUX	AUX Level	0–127	ajustes actuales del panel
Balance AUX	AUX Bal	L63–0–R63	0
<b>Interruptor Inserción efecto 1</b>	<b>EFF1 INS Sw</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Nivel de Envío efecto 1</b>	<b>EFF1 SND Lev</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*5)</b>
<b>Balance de Envío efecto 1</b>	<b>EFF1 SND Bal</b>	<b>L63 0 R63</b>	<b>0 (*5)</b>
Destino de Retorno efecto 1	EFF1 RTN to	MIX, AUX  MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	MIX (*5) (en INPUT→TRACK) MIX (*5) (en INPUT MIX/TRACK MIX)
Nivel de Retorno efecto 1	EFF1 RTN Lev	0–127	100 (*5)
Balance de Envío efecto 1	EFF1 SND Bal	L63–0–R63	0 (*5)
<b>Interruptor Inserción efecto 2</b>	<b>EFF2 INS Sw</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Nivel de Envío efecto 2</b>	<b>EFF2 SND Lev</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (*6)</b>
<b>Balance de Envío efecto 2</b>	<b>EFF2 SND Bal</b>	<b>L63 0 R63</b>	<b>0 (*6)</b>
Destino de Retorno efecto 2	EFF2 RTN to	MIX, AUX  MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8	MIX (*5) (en INPUT→TRACK) MIX (*5) (en INPUT MIX/TRACK MIX)
Nivel de Retorno efecto 2	EFF2 RTN Lev	0–127	100 (*6)
Balance de Envío efecto 2	EFF2 SND Bal	L63–0–R63	0 (*6)
<b>Entrada Estéreo</b>	<b>StereoIn</b>	<b>Off, Input12, Input34, Digital</b>	<b>Off (en INPUT→TRACK)</b>
<b>Nivel de Entrada Estéreo</b>	<b>StIn Level</b>	<b>0 127</b>	<b>100 (en INPUT→TRACK)</b>
<b>Balance de Entrada Estéreo</b>	<b>StIn Bal</b>	<b>L63 0 R63</b>	<b>0 (en INPUT→TRACK)</b>
<b>Selección de Ecuador</b>	<b>EQ Sel</b>	<b>2BandEQ, 3BandEQ</b>	<b>2BandEQ (en INPUT MIX/TRACK MIX)</b>

\* 5 Válido cuando el Interruptor de Inserción del Efecto 1 está en “Off”.

\* 6 Válido cuando el Interruptor de Inserción del Efecto 2 está en “Off”.

### ■ Parámetros del Sistema

#### Sistema

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Reloj Maestro	MasterClk	INT, DIGITL	INT
Formato Visualización Tiempo	TimeDispFmt	ABS, REL	ABS
Offset	Ofs	00h00m00s00 – 23h59m59s29	00h00m00s00
Detención por Marcador	Marker Stop	Off, On	Off
Monitor de Grabación	RecordMon	AUTO, SOURCE	AUTO
Vari Pitch	VriPitch	24.06–50.43 kHz (32 kHz) 24.06–50.48 kHz (44.1 kHz) 24.06–50.43 kHz (48 kHz)	32.00 kHz 44.10 kHz 48.00 kHz
Asignación de Pedal	FootSw	Play/Stop, Record, TapMarker, Next, Previous, GPI	Play/Stop
Longitud del Fundido	FadeLength	2, 10, 20, 30, 40, 50 ms	10 ms
Longitud del Barrido	Scrub Len	25–100 ms	45 ms
Longitud de Preescucha	PreviewLen	1.0–10.0 s	1.0 s
Salida del Metrónomo	MetroOut	Off, INT, MIDI	Off
Modo del Metrónomo	MetroMd	Rec Only, Rec&Play	Rec Only
Mensaje del Undo	UNDO MSG	Off, On	On
Contraste	LCD Contrast	0–15	7
<b>Visualizar Capacidad Restante</b>	<b>RemainDisp</b>	<b>Time, CapaMB, Capa%, Event</b>	<b>TimeMeasure/Beat</b>
<b>Visualizar Compás</b>	<b>MeasureDisp</b>	<b>Always, Auto</b>	<b>Always</b>

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
<b>Protección Copia Digital</b>	<b>D.CpyProtect</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Shift Lock</b>	<b>Shift Lock</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Tipo de Numerics</b>	<b>NUMERICSType</b>	<b>Up, Dwn</b>	<b>Up</b>
<b>Coincidencia de Faders</b>	<b>FaderMatch</b>	<b>Null, Jump</b>	<b>Jump</b>
<b>Mantenimiento de Picos</b>	<b>PeakHoldSw</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>

\* El margen seleccionable para el Offset cambiará ligeramente dependiendo del tipo de MTC (parámetro de sincronía).

## MIDI

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Device ID	DeviceID	1-32	17
Interruptor MIDI Thru	MIDIThr	Out, Thru	Out
Recepción Mensajes Exclusivos	SysEx.Rx	Off, On	Off
Transmisión Mensajes Excl.	SysEx.Tx	Off, On	Off
Modo MMC	MMC	Off, MASTER, SLAVE	MASTER
Canal del Metrónomo	MetronmCh	1-16	10 (*)
Nota del Acento	Acc.Note	C_0-G_9	C#2 (*)
Velocidad del Acento	Acc.Velo	1-127	100 (*)
Nota Normal	Nrm.Note	C_0-G_9	C#2 (*)
Velocidad Normal	Nrm.Velo	1-127	60 (*)
Control Local del mezclador	CtrLocal	Off, On	On
Tipo de Control del mezclador	CtrType	Off, C.C., Excl	C.C.
<b>Escena por Program Change</b>	<b>P.C.Scne</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Efecto por Program Change</b>	<b>P.C.Eff</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Efecto por Control Change</b>	<b>C.C.Eff</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>

\* Válido cuando la Salida del Metrónomo es "MIDI".

## Disco

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Unidad IDE	IDE Drv	Off, On	On
SCSI ID Propio	SCSI Self	0-7	7

## Sincronía/Tempo

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Fuente de Sincronía	Source	INT, EXT	INT
Geberador de Sincronía	Gen.	Off, MTC, MIDIclk, SyncTr	Off
Nivel de Error	ErrLevel	0-10	5
Tipo de MTC	MTC Type	30, 29N, 29D, 25, 24	30
Número de Mapa de Tempo	-	1-50	1
Tempo	-	25.0-250.0	120.0
Compás	-	1-999	-
Tipo de Compás	-	1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8	4/4
<b>Offset</b>	<b>Ofs</b>	<b>00h00m00s00 23h59m59s29</b>	<b>00h00m00s00</b>

## Lista de parámetros

### Conversión de Pista de Sincronía

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
<b>Conversión</b>	-	<b>CV1 Tap→S.Tr, CV2 Tap→T.Map, CV3 S.Tr→T.Map, CV4 Time→S.Tr</b>	<b>CV1 Tap→S.Tr</b>
<b>Tipo de Compás</b>	<b>Beat</b>	<b>1/1 8/1, 1/2 8/2, 1/4 8/4, 1/8 8/8</b>	<b>4/4</b>
<b>Tap Beat</b>	<b>Tap Beat</b>	<b>1 8</b>	<b>4</b>
<b>Beat de Pista de Sincronía</b>	<b>S.TrBeat</b>	<b>1/1 8/1, 1/2 8/2, 1/4 8/4, 1/8 8/8</b>	<b>4/4</b>
<b>Punto de inicio</b>	<b>St</b>	<b>00h00m00s00 23h59m59s29</b>	<b>00h00m00s00</b>
<b>Punto de Fin</b>	<b>End</b>	<b>00h00m00s00 23h59m59s29</b>	<b>00h00m00s00</b>
<b>Compás</b>	<b>Measure</b>	<b>1 999</b>	<b>1</b>

### Escena/Mezcla Automática

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Modo de Escena	Scene Mode	All, KeepF	ALL
<b>Modo de Mezcla Automática</b>	<b>A.MIX Mode</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>
<b>Instantánea de Mezcla Automática</b>	<b>A.Mix Snap</b>	<b>ALL, MaskF</b>	<b>All</b>

### Borrar Mezcla Automática

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
<b>Marcador Inicial</b>	-	<b>0 999</b>	-
<b>Marcador Final</b>	-	<b>0 999</b>	-
<b>Modo de Borrado</b>	<b>EraseMode</b>	<b>Event, Marker</b>	<b>Event</b>

### Selección de Unidad

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Seleccionar Unidad	Select Drv	IDE :0-3, SC: 0-SC7: 3	-

### Inicializar Unidad

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Inicializar Unidad	Init.Drive	IDE :0-3, SC: 0-SC7: 3	-
Formateo Físico	PhysicalFmt	Off, On	Off
Partición	Partition	500, 1000 MB	1000 MB
<b>Rastreo de Superficie</b>	<b>SurfaceScan</b>	<b>Off, On</b>	<b>Off</b>

### Comprobación de la Unidad

Nombre del parámetro	Visualización	Valor	Valor inicial
Comprobar Unidad	CheckDrive	IDE :0-3, SC: 0-SC7: 3	-



## Diagrama de bloques de la sección del mezclador

■ Modo INPUT→TRACK

■ Modo INPUT MIX y modo TRACK MIX

### **COSM**

COSM significa Modelado del Sonido por Objetos Compuestos. Es “una tecnología que combina varios modelos de sonido para crear nuevos sonidos” que se utilizó por primera vez en el Sistema de Guitarra Virtual de Roland, VG-8. Por ejemplo, los sonidos creados en el VG-8 son el resultado de una variedad de modelos de sonido (elementos) como la pastilla, el cuerpo de la guitarra, el ampli, el micro, el altavoz, etc.

Cuando se haya instalado una placa de ampliación de efectos VS8F-1, el VS-880 podrá aplicar efectos utilizando el COSM (como sería la simulación del ampli de guitarra) sin tener que recurrir a ningún otro equipo externo. (p. 46)

### **MTC**

MTC significa Código de Tiempo MIDI. Es un grupo de mensajes que se transmiten y reciben entre aparatos MIDI para sincronizar su funcionamiento. A diferencia de los mensajes MIDI Clock, el MTC especifica un tiempo absoluto. Al igual que el código de tiempo SMPTE, el MTC también contempla una variedad de frecuencias de frames. Si desea utilizar el MTC para sincronizar el funcionamiento de dos aparatos, ambos deben ajustarse a la misma frecuencia de frames. (p. 86)

### **RSS**

RSS significa Roland Sound System. Es un efecto que permite que una fuente de sonido se sitúe en el espacio tridimensional al reproducirse con un sistema estéreo convencional. El sonido puede colocarse no solo delante del oyente, sino también directamente a un lado, encima, debajo y detrás del oyente. (Manual del usuario de la placa VS8F-1 p. 33)

### **S/P DIF**

S/P DIF significa Sony/Philips Digital Interface Format. Es una especificación para transmitir y recibir señales de audio digital en estéreo entre aparatos de audio digital. El VS-880 proporciona conectores coaxiales conformes al S/P DIF. (p. 72)

### **Código de tiempo SMPTE**

Es un formato de señal definido por la organización americana SMPTE (Sociedad de Ingenieros de Cine y Televisión) que se utiliza para sincronizar la operación de aparatos de vídeo o audio. El SMPTE especifica “horas: minutos: segundos: frames” para indicar la ubicación de cada frame (cuadro, fotograma) de una imagen de vídeo. Por este motivo, existen varias frecuencias de frame.

### **Mezcla automática**

Son unos datos que graban los ajustes INPUT→TRACK, INPUT MIX, TRACK MIX y bloque Master del mezclador. Los ajustes del mezclador de una localización específica se conocen como una Instantánea. Los datos que graban cambios sucesivos en los ajustes del mezclador, como los fundidos, se conocen como datos a Tiempo Real.

### **Escena**

Son datos que graban los ajustes INPUT→TRACK, INPUT MIX, TRACK MIX y bloque Master del mezclador y los ajustes de los efectos en un momento específico. Incluso tras haber efectuado repetidas operaciones en el mezclador, puede reclamarse una Escena a fin de restaurar instantáneamente los ajustes de los faders, panorama, algoritmo de efecto, etc. que estaban en uso cuando se almacenó dicha Escena. (p. 51)

### **Pista de sincronía**

Es una pista proporcionada aparte de las pistas de grabación de audio, con el propósito de grabar datos de MIDI Clock. La Pista de Sincronía graba los mensajes MIDI Clock transmitidos por un secuenciador MIDI, etc. Volviendo a transmitir estos mensajes MIDI Clock a un secuenciador MIDI, será posible sincronizarse incluso con una canción que contenga cambios de tempo complejos. En este caso, el VS-880 será el maestro y el secuenciador MIDI será el esclavo. (p. 91)

### **Barrido (Scrub)**

Es una técnica de edición en la que se reproduce repetidamente una sección de audio muy corta mientras usted mueve la localización de tiempo actual, similar al resultado de mover manualmente el carrito de una cinta analógica mientras sigue en contacto con el cabezal de lectura. Es una forma cómoda de localizar un punto deseado de la grabación. Al no haber cambios en la afinación ni en el formato, esta localización es posible con una precisión substancial. (p. 77)

### **Mapa de tempo**

Datos que describen los compases, tiempos del compás y tempo de la canción. Transmitiendo estos datos a un secuenciador MIDI etc., es posible el funcionamiento sincronizado con un aparato MIDI externo. (p. 89)

### **Vari-pitch**

Cuando se reproduce una canción en el VS-880, esta función permite ajustar la velocidad de reproducción de la canción a fin de que su afinación coincida con la de instrumentos cuya afinación no se puede cambiar fácilmente.

# Especificaciones

VS-880: Digital Studio Workstation

## ● Pistas

Pistas: 8

Pistas Virtuales: 64 (8 Pistas-V por cada Pista)

\* Puede grabar simultáneamente hasta 4 pistas, y puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas.

## ● Capacidad Máxima Utilizable

32 G bytes: 1 G byte x 4 (Particiones) x 8 (Discos)

## ● Memoria Interna

Canciones: 200 (en cada partición)

## ● Ecualizador

HI, MID, LOW (en el modo INPUT→TRACK)

HI, LOW (en el modo INPUT MIX o TRACK MIX)

## ● Formato de los Datos

Mastering (MAS)

Multitrack 1 (MT1)

Multitrack 2 (MT2)

Live (LIV)

## ● Procesado de la Señal

Conversión AD: 18 bits, sobremuestreo x 256

Conversión DA: 18 bits, sobremuestreo x 8

Procesado Interno: 24 bits (sección del mezclador)

## ● Frecuencia de Muestreo

48.0 kHz, 44.1 kHz, 32.0 kHz

## ● Respuesta de Frecuencias

Frec. de Muestreo

48.0 kHz 10 Hz – 22.6 kHz (+0/-3 dB)

44.1 kHz 10 Hz – 21.0 kHz (+0/-3 dB)

32.0 kHz 10 Hz – 15.5 kHz (+0/-3 dB)

## ● Distorsión Armónica Total

0,08 % o menos (INPUT SENS = -10 dBm, 1 kHz al nivel de salida nominal, modo de grabación: MAS)

## ● Tiempo de Grabación (a 1 G byte, 1 pista)

Modo Grabación	Frecuencia de Muestreo		
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Mastering	185 minutos	202 minutos	278 minutos
Multitrack 1	371 minutos	404 minutos	557 minutos
Multitrack 2	495 minutos	539 minutos	742 minutos
Live	594 minutos	646 minutos	891 minutos

\* Estos tiempos de grabación son aproximados. Los tiempos pueden variar ligeramente dependiendo de las especificaciones de los drives conectados y del número de canciones creadas.

## ● Nivel de la Entrada Nominal (Variable)

Entrada A: -50 – +4 dBm

Entrada B: -50 – +4 dBm

## ● Impedancia de Entrada

Entrada A: 20k $\Omega$

Entrada B: 20 k $\Omega$

## ● Nivel de la Salida Nominal

AUX Send: -10 dBm

Master Out: -10 dBm

## ● Impedancia de Salida

Envío AUX: 1.6 k $\Omega$

Salida Master: 1.6 k $\Omega$

Auriculares: 100  $\Omega$

## ● Impedancia de Carga Recomendada

Envío AUX: 10 k $\Omega$  o mayor

Salida Master: 10 k $\Omega$  o mayor

Auriculares: 8–50  $\Omega$

## ● Nivel de Ruido Residual

Envío AUX: -91 dBm o menos

Salida Master: -91 dBm o menos

(entrada terminada con 1 k $\Omega$ , INPUT SENS = +4 dBm, tipo IHF-A)

## ● Interface

SCSI: Tipo DB-25

Entrada/Salida Digital: Coaxial (conforme a S/P DIF)

## ● Pantalla

70,6 x 24,5 mm (LCD)

## ● Conectores

Conector SCSI (tipo DB-25)

Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

Conector Entrada Digital (tipo coaxial)

Conector Salida Digital (tipo coaxial)

Jack Interruptor de Pedal (tipo phone 1/4 pulgada)

Jack Auriculares (tipo phone 1/4 pulgada)

Jacks Entrada A 1 a 4 (tipo phone 1/4 pulgada)

Jacks Entrada B 1 a 4 (tipo phone RCA)

Jacks Envío AUX A, B (tipo phone RCA)

Jacks Salida Master L, R (tipo phone RCA)

## ● Alimentación

AC 230 V

## ● Consumo

22 W (incluyendo el disco duro interno)

## ● Dimensiones

434 (ancho) x 317 (fondo) x 88 (alto) mm

## ● Peso

4.0 kg (incluyendo el disco duro interno)

## ● Accesorios

Cable AC

Manual del Usuario

Etiqueta V-XPANDED

## ● Opciones

Unidad para Disco Duro Interno: Serie HDP88

Placa de Ampliación de Efectos: VS8F-1

0 dBm = 0.775 V rms

\* Debido al interés en mejorar el producto, las especificaciones y/o el aspecto externo de esta unidad están sujetos a cambios sin notificación previa.

## Respecto a la etiqueta adhesiva V-XPANDED

La actualización del sistema operativo del VS-880 añade varias operaciones del panel superior especiales. Enganche en el panel superior la etiqueta incluida como se muestra abajo como referencia.

### ■ Faders de canal

Cuando se está utilizando el efecto Transformador de Voz, el efecto puede ajustarse con los faders de canal (p. 31).

### ■ SELECT (Botón select)

[SCENE]+[SELECT] activará/desactivará la mezcla automática (p. 18).

### ■ Botones EDIT CONDITION

El número de elementos seleccionable con [SYSTEM] ha aumentado.

### ■ Botones LOCATOR

[SCENE]+[TAP] tomará una instantánea de la mezcla automática (p. 18).

[SCENE]+[PREV] creará una gradación en la mezcla automática (con el marcador anterior) (p. 18).

[SCENE]+[NEXT] creará una gradación en la mezcla automática (con el marcador posterior) (p. 18).

[TRACK]+[LOC1/5] permite la introducción directa del punto de Inicio en la condición de Edición de Pista (p. 79).

[TRACK]+[LOC2/6] permite la introducción directa del punto From en la condición de Edición de Pista (p. 79).

[TRACK]+[LOC3/7] permite la introducción directa del punto Final en la condición de Edición de Pista (p. 79).

[TRACK]+[LOC2/6] permite la introducción directa del punto To en la condición de Edición de Pista (p. 79).

### ■ Control de transporte

[SCENE]+[REC] inicia la grabación a tiempo real de la mezcla automática (p. 18).

## ■ Operaciones de tecla especiales

De la lista de operaciones de tecla especiales (p. 136), aquellas de especial utilidad se dan abajo.

[SHIFT] + [SYSTEM] :	Fuentes de sincronía / INT ↔ EXT
[REC] + [STATUS] :	Estado de pista a REC (el indicador parpadea en rojo)
[STOP] + [STATUS] :	Estado de pista a PLAY (indicador iluminado en verde)
[CLEAR] + [TAP] :	Borra un marcador
[SHIFT] + [CLEAR] + [TAP] > [YES] :	Borra todos los marcadores
[LOCATOR] + [LOC1/5] [LOC4/8] :	Banco de localizadores
[SHIFT] + [VARI PITCH] :	A la página de ajuste del vari-pitch
[SHIFT] + [UNDO] :	Ejecuta el Redo (si el indicador UNDO está iluminado)
[SHIFT] + [SCENE] :	Transmite como MIDI el estado del mezclador digital
[PLAY] y el dial TIME/VALUE :	Modifica el contraste de la pantalla

# Índice

## (A)

Acceso aleatorio .....	53
Acceso secuencial .....	53
Analógico (Grabador de cinta) .....	46
Aparato digital	
Conectar un aparato digital .....	97
Grabar de un aparato digital .....	72
Aparatos de efectos externos .....	127
Aplicar una unidad de efectos externa durante la reproducción .....	127
Aplicar una unidad de efectos externa durante un ping-pong .....	127
Auriculares .....	16

## (B)

Banco de localizadores	
Cambiar de banco de localizadores .....	57
Buss MIX .....	50
Buss REC .....	50

## (C)

Canal .....	46
Cancelador de voz .....	28
Cancelador de zumbidos .....	28
Canción	
Borrar una canción (Song Erase) .....	113
Borrar solo los datos innecesarios de una canción (Song Optimize) .....	113
Copiar una canción (Song Copy) .....	94
Crear una nueva canción (Song New) .....	62
Dar nombre a una canción (Song Name) .....	62
Guardar una canción (Song Store) .....	74
Ir al final de una canción (Song End) .....	56
Ir al inicio de una canción (Song Top) .....	56
Proteger una canción contra el borrado .....	74
Seleccionar otra canción (Song Select) .....	75
Channel Link .....	112
Cinta master .....	67
Código de Tiempo MIDI (MTC)	
Cambiar la frecuencia de frames del MTC .....	86
Utilizar el MTC para sincronizar la operación .....	86
Código de tiempo SMPTE .....	56
Compu mix	
Almacenar un compu-mix .....	121
Reproducir un compu-mix .....	121
Compresión/expansión del tiempo .....	84
Contraste .....	114
Control Change	
Utilizar mensajes Control Change para modificar los ajustes de los efectos .....	43
Utilizar mensajes Control Change para modificar los ajustes del mezclador .....	121

## (D)

DAT	
Cargar una canción de un DAT (Recuperar) .....	98
Mezcla final a un DAT .....	72
Grabar de un DAT .....	72
Guardar una canción en DAT (Backup) .....	97
Comprobar el estado de los datos guardados en un DAT (Verify) .....	99
Comprobar los nombres de las canciones guardadas en DAT (Name) .....	99
DCC .....	97
Despinchar	
Despinchar automáticamente (Auto punch-in) .....	65
Despinchar manualmente (Manual punch-in) .....	64
DIGITAL IN	
Grabar por el conector DIGITAL IN .....	72
Disco removible .....	130

## (E)

Ecualizador	
Ajustar un ecualizador .....	67
Utilizar un ecualizador de 3 bandas .....	20
Edición de canal .....	54
Edición destructiva .....	76
Edición no destructiva .....	76
Escena	
Borrar una escena .....	52
Cambiar de escena .....	52
Registrar una escena .....	52
Estado de pista	
Cambiar el estado de pista .....	55
Utilizar el MIDI para cambiar el estado de pista .....	86
Eventos .....	19

## (F)

Fader de canal	
Ajustar el efecto con los faders de canal .....	31
Grabar los movimientos de los faders (mezcla automática) .....	18
Guardar los ajustes de los faders (Escena) .....	51
Fader edit .....	31
Fader master .....	13
Fader match .....	21
Filtro de modificación a tiempo real .....	26
Formato con caída .....	86
Formato sin caída .....	86
Frames	
Moverse en pasos de un frame .....	57
Moverse en pasos de 1/10 de frame .....	57
Frecuencia de muestreo	
Cambiar la frecuencia de muestreo .....	62
Comprobar la frecuencia de muestreo .....	72
Fuentes .....	46
Fuente de sincronía .....	91
Función Tap Marker .....	59

**(G)**

GPI ..... 65, 110  
 Grabación en bucle ..... 66  
 Grabador digital en disco ..... 46

**(I)**

IDE ..... 130  
 Inicializar (Mezclador/Sistema) ..... 116  
 INPUT MIX  
     Utilizar ecualizadores de 3 bandas  
         en INPUT MIX ..... 20  
 INPUT→TRACK  
     Insertar efectos en INPUT→TRACK durante  
         la grabación ..... 35  
     Mezclar una fuente estéreo en INPUT→TRACK ..... 21  
 Interface digital ..... 145

**(L)**

Localizador  
     Borrar un localizador ..... 58  
     Ir a un localizador ..... 58  
     Modificar la localización de un localizador ..... 57  
     Registrar un localizador ..... 57

**(M)**

Mapa de tiempo  
     Cambiar el tiempo inicial de un mapa de tiempo .. 90  
     Cambiar el tiempo en medio de  
         un mapa de tiempo ..... 91  
     Crear un mapa de tiempo ..... 90  
     Especificar un offset para el mapa de tiempo ..... 42  
 Marcador  
     Borrar un marcador ..... 60  
     Crear un mapa de tiempo a partir de marcadores . 41  
     Crear una pista de sincronía a partir  
         de marcadores ..... 40  
     Ir a un marcador ..... 59  
     Modificar la localización de un marcador ..... 60  
     Registrar un marcador ..... 59  
 MASTER OUT  
     Insertar un efecto en la salida MASTER ..... 36  
 Mensajes exclusivos ..... 85  
 Mensajes de Nota ..... 85  
 Metrónomo  
     Hacer sonar el metrónomo ..... 109  
     Hacer el metrónomo con un aparato  
         MIDI externo ..... 109  
 Mezcla automática ..... 17  
     Grabar la mezcla automática (Instantánea) ..... 18  
     Grabar cambios secuenciales en la mezcla  
         automática (Tiempo real) ..... 18  
     Utilizar la mezcla automática ..... 17  
 Mezcla final ..... 72  
 Mezclador  
     Almacenar los ajustes del mezclador (Escena) .... 51  
     Almacenar los ajustes del mezclador  
         (mezcla automática) ..... 17  
     Inicializar los ajustes del mezclador ..... 116

MIDI

    Utilizar el MIDI para cambiar el estado de pista . 86  
 MIDI clock  
     Grabar MIDI Clock en la pista de sincronía ..... 92  
 MMC ..... 122  
 Modo del mezclador  
     Cambiar de modo de mezclador ..... 51  
 Modo de salida master ..... 140  
 Mute ..... 55

**(N)**

Nivel de error ..... 88

**(P)**

Panorama  
     Grabar los ajustes de los controles  
         PAN (Escena) ..... 51  
     Grabar los movimientos de los controles  
         PAN (Mezcla automática) ..... 18  
 Pantalla  
     Ajustar el brillo de la pantalla ..... 114  
     Cambiar el contenido de la pantalla ..... 114  
 Particiones  
     Cambiar de partición ..... 131  
     Especificar el tamaño de una partición ..... 131  
 Pedal interruptor  
     Utilizar un pedal para pinchar ..... 65  
     Utilizar un pedal para reproducir/detener  
         una canción ..... 110  
 Pinchar  
     Pinchar automáticamente (Auto punch-in) ..... 65  
     Pinchar manualmente (Manual punch-in) ..... 64  
 Pistas  
     Anular parte de una pista (Cortar Pista) ..... 83  
     Borrar una pista ..... 81  
     Cambiar el momento en el que una pista  
         empieza a sonar (Mover Pista) ..... 79  
     Insertar un espacio en blanco en una pista ..... 82  
     Intercambiar el contenido de dos pistas ..... 81  
     Reutilizar parte de una pista (Copiar Pista) ..... 78  
     Volver a grabar varias pistas en  
         otra pista (Ping-pong) ..... 67  
 Pistas-V  
     Cambiar de Pista-V ..... 63  
 Pista de sincronía  
     Crear un mapa de tiempo a partir de  
         la pista de sincronía ..... 41  
     Crear la pista de sincronía automáticamente ..... 41  
     Especificar un offset para la pista de sincronía .. 42  
     Grabar MIDI Clock en la pista de sincronía ..... 92  
     Utilizar la pista de sincronía para sincronizar la  
         operación con un aparato MIDI externo ..... 91  
 Play list ..... 114  
 Post Level ..... 114  
 Pre Level ..... 114  
 Preescucha  
     Cambiar la longitud de la preescucha ..... 76  
 Procesador Lo-fi ..... 25

Program Change	
Utilizar mensajes Program Change para seleccionar efectos .....	43
Utilizar mensajes Program Change para seleccionar escenas .....	43
<b>(R)</b>	
RSS .....	145
Retorno al Cero .....	14
Reverb	
Aplicar reverb .....	100
Aplicar reverb durante la grabación .....	102
<b>(S)</b>	
S / P DIF .....	145
SCMS .....	72
SCSI	
Aparatos SCSI	
Ajustar el número ID de un aparato SCSI .....	131
Conectar dos o más aparatos SCSI (cadena SCSI) .....	130
Cables SCSI .....	130
Scrub (Barrido)	
Cambiar la longitud del barrido .....	77
Secuenciadores MIDI	
Sincronizar un secuenciador MIDI con el VS-880 .....	88
Sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI .....	87
Utilizar el mapa de tempo para sincronizar con un secuenciador MIDI .....	89
Utilizar la pista de sincronía para sincronizar con un secuenciador MIDI .....	91
Shut-down .....	75
Simulador de ampli de guitarra	
Aplicar el simulador de ampli durante la grabación .....	35
Simulador de micro .....	32
Sobregrabación .....	64
Solo .....	111
Space chorus .....	24
Stereo In .....	21
Sub frame .....	57
Suministro de corriente para el terminador .....	130
Supresor de ruido .....	26, 28
<b>(T)</b>	
Tabla del MIDI implementado .....	143
Teclado numérico .....	44
Terminador .....	130
Tipo pico (ecualizador) .....	50
Tipo repisa (ecualizador) .....	50
TRACK MIX	
Utilizar ecualizadores de 3 bandas en TRACK MIX .....	20
Transformador de voz	
Utilizar los faders de canal para ajustar el transformador de voz .....	31
Utilizar un teclado MIDI para ajustar el transformador de voz .....	31
<b>(U)</b>	
Undo	
Cancelar el último Undo (Redo) .....	113
Evitar que aparezca el mensaje de Undo .....	113
Unidad actual .....	93
Cambiar de unidad actual .....	93
Unidad de disco	
Cargar una canción de una unidad de disco .....	96
Comprobar la fiabilidad de una unidad de disco (Rastreo de Superficie) .....	38
Comprobar si una unidad de disco está dañada (Comprobación de Unidad) .....	38
Conectar una unidad de disco .....	130
Inicializar el disco .....	93
Guardar una canción en una unidad de disco (Song Copy) .....	94
Unidades de disco externas	
Cargar una canción de una unidad de disco externa .....	96
Conectar una unidad de disco externa .....	130
Guardar una canción en una unidad de disco externa (Copiar Canción) .....	94
Inicializar una unidad de disco externa .....	93
<b>(V)</b>	
Vari-pitch .....	111
Visualización de barras	
Cambiar la visualización de barras .....	114
Visualización de barras .....	114
Vocoder	
Aplicar el vocoder durante la grabación .....	104
VS8F-1 .....	54
<b>(Z)</b>	
Zip	
Discos Zip	
Cargar una canción de varios discos Zip (Extract) .....	96
Guardar una canción en un disco Zip (Playable) ..	94
Guardar una canción en varios discos Zip (Archive) .....	95
Inicializar un disco Zip .....	93
Unidad Zip	
Conectar una unidad Zip .....	93

## ■ Hoja de pistas



Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.



# Roland®

## DIGITAL STUDIO WORKSTATION

# VS-880

## INICIO RÁPIDO

---

### Introducción

Gracias por la adquisición del Digital Studio Workstation VS-880 de Roland.

El VS-880 es una unidad todo-en-uno del tipo grabador a disco digital multipista, que combina un grabador a disco duro y un mezclador digital en una única unidad. Las señales audio permanecen en dominio digital a través de todos los pasos, desde la grabación hasta la mezcla y la salida. Además, en el VS-880 pueden llevarse a cabo muchas funciones de edición que no eran posibles en los grabadores a cinta analógicos convencionales.

La documentación del VS-880 consta de dos manuales; "Inicio Rápido" y "Manual del Usuario." El Inicio Rápido explica el procedimiento desde la configuración del VS-880 hasta la grabación y reproducción. Si Ud. está utilizando el VS-880 por primera vez, lea primero el Inicio Rápido.

### Contenido

Instalar un disco duro interno.....	2
Conexiones .....	3
Conectar un equipo audio.....	4
Activar la unidad	
Desactivar la unidad (cerrar).....	5
Grabación	
Reproducción.....	6

### Convenciones utilizadas en este manual

- Los botones individuales están impresos entre corchetes cuadrados [ ].  
Los grupos de botones están indicados como botones \*\*, sin corchetes.  
Ejemplo: [EDIT], botones EDIT CONDITION.
- Algunos botones tienen más de un nombre de botón. Estos indican la función que realizan al pulsar [SHIFT] o cuando está en un modo diferente. En aquellos casos en los que dar sólo el nombre de la función "secundaria" dificultaría el reconocimiento del botón, se darán los dos nombres del botón, poniendo en primer lugar la función en curso.  
Ejemplo: [SOLO (EDIT)], [SEL (CH EDIT)]
- El VS-880 dispone de dos botones marcados como PLAY. En este manual, están distinguidos como sigue:  
[PLAY (DISPLAY)]: el botón de la parte inferior derecha de la pantalla  
[PLAY]: botón de operación del grabador
- En la sección del mezclador, un potenciómetro/botón/indicador/fader de un canal específico está indicado algunas veces añadiéndole el número de canal.  
Ejemplo: El potenciómetro PAN 1, fader 3
- Los párrafos que comienzan con un asterisco (\*) explican los puntos que son especialmente importantes.
- El contenido de las pantallas dibujadas en este manual podrían diferir de los ajustes del VS-880 al adquirirlo.

© 1996 Roland Corporation

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida bajo ningún formato sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

---

## Instalar un disco duro interno

Dentro del VS-880 puede instalarse un disco duro estándar IDE (de 2.5 pulgadas). Si se instala un disco duro interno, el sistema VS-880 será compacto y fácil de transportar. Además, no deberá realizar ajustes complejos y no tendrá problemas con conexiones erróneas (a diferencia de las que podrían ocurrir cuando se utiliza un disco duro externo).

Le recomendamos que instale un disco duro interno al utilizar el VS-880. Roland vende por separado la unidad de sujeción del disco duro HDP88-DL para la instalación interna.

.....  
<Precauciones al instalar un disco duro interno>

- Al instalar el disco duro, extraiga sólo los tornillos que se indican.



- Un disco duro que se esté utilizando por primera vez en el VS-880 debe ser inicializado por el VS-880 después de su instalación. Cuando se inicializa un disco duro, cualquier dato que hubiera en ese disco duro será borrado. Si va a instalar un disco duro que ya ha sido utilizado por otra unidad, asegúrese de que este no contenga ningún dato importante.
- Los tornillos de fijación temporarios incluidos con el disco duro no se necesitan para la instalación dentro del VS-880. Al instalar el disco duro en el VS-880, utilice los tornillos que están sujetos al slot de disco del VS-880.
- Asegúrese de utilizar para los tornillos un destornillador Phillips del tamaño apropiado. Si el destornillador es de un tamaño equivocado, la cabeza de los tornillos podría deformarse y ser inoperable.
- Tenga cuidado de que los tornillos que extraiga no caigan dentro del VS-880.
- No toque ninguno de los circuitos impresos o terminales de conexión.
- Cuando finalice la instalación, compruebe que el disco duro haya sido instalado correctamente.

<Manejo del disco duro>

- Los discos duros son unidades de precisión. Cuando se ha instalado un disco duro en el VS-880, manéjelo con especial cuidado. En particular, las siguientes acciones dañarán no sólo los datos grabados en el disco duro, sino también el propio disco duro.
  - La caída o golpe de la unidad
  - La vibración de la unidad mientras esté funcionando.
  - Mover la unidad mientras está activada
- Para más detalles sobre el manejo del disco duro, remítase también al manual del usuario del disco duro y del VS-880.

.....  
**1.** Desactive el VS-880, y desconecte el cable de la base de corriente.

**2.** Extraiga la tapa del panel frontal del VS-880. A continuación extraiga los dos tornillos localizados a cada lado de la ranura de instalación.

---

**3.** Instale el disco duro. Con la pegatina de precaución del disco duro mirando hacia arriba, deslícelo suavemente dentro de la ranura de instalación, y empújelo de forma firme completamente hasta dentro. Al hacer esto, permita que las ranuras del hardware de instalación se deslice junto con la parte sobresaliente del chasis del VS-880. Cuando haya empujado el disco duro completamente hasta el final, utilice los tornillos que Ud. extrajo para sujetar el disco duro en su sitio.

**4.** Después de abatir la asa de la parte frontal del disco duro, vuelva a colocar la tapa como estaba originalmente. Esto completa la instalación del disco duro.

## Conexiones

A fin de utilizar el VS-880, se necesita el siguiente equipo. Remítase al siguiente ejemplo y conecte las diferentes unidades en su sistema.

Fuente de sonido: micrófono, instrumento, etc.

Aparato de reproducción: sistema de audio (amplificador y altavoz) o auriculares.

Aparato de grabación: disco duro, o una unidad de disco removible.

\* Antes de efectuar las conexiones, asegúrese de desactivar todas las unidades. Si la corriente está dada al realizar las conexiones, la unidad de disco o los altavoces podrían resultar dañados.

---

## Conectar un equipo audio

Conecte los jacks MASTER OUT del VS-880 a los jacks de entrada de su sistema de audio. Los jacks MASTER OUT son del tipo phono RCA. Realice las conexiones utilizando un cable que tenga los conectores apropiados para los jacks de ambas unidades. Si Ud. está utilizando auriculares, conéctelos al jack PHONES del panel posterior. El jack PHONES envía el mismo sonido que el de los jacks MASTER OUT. El volumen de los auriculares puede ajustarse desde el potenciómetro PHONES.

\* El VS-880 dispone de cuatro jacks que envían audio analógico. Con los ajustes de fábrica, todas las señales audio se enviarán desde los jacks MASTER OUT.

## Activar la unidad

Cuando todas las conexiones se hayan realizado correctamente, active las unidades en el siguiente orden. Un disco duro nuevo o uno que haya sido utilizado por otra unidad, no puede ser utilizado por el VS-880 tal como viene. Este debe inicializarse para ser utilizado por el VS-880.

El procedimiento que se enseña a continuación incluye la inicialización.

\* Al activar el VS-880, habrá un intervalo de tiempo hasta que este comience realmente a funcionar, ya que el disco duro ha de ser detectado y los datos necesarios deben ser leídos.

### 1. Active el VS-880.

La línea superior de la pantalla indicará "SYS Init. Drive= IDE: U." Esto indica que la unidad de disco duro interna no ha sido inicializada. Ahora Ud. ha de inicializar la unidad.

**2.** Pulse [YES]. Para la confirmación aparecerá un mensaje preguntándole "SYS Init. IDE: U Sure?". Pulse [YES] de nuevo para ejecutar la inicialización. (Para cancelar, pulse [NO].) La inicialización necesitará algún tiempo.

Cuando la inicialización haya sido completada de forma correcta, el VS-880 se reiniciará automáticamente. Cuando el VS-880 arranque de forma correcta, aparecerá la siguiente pantalla. Esta condición es la llamada "play condition."

### 3. Active sus unidades audio, y suba el volumen de las unidades audio a niveles apropiados.

.....  
<Si la pantalla muestra "SYS Init. Drive= NoDrv">

Si la pantalla muestra "SYS Init. Drive= NoDrv," el disco duro interno no ha sido detectado. Desactive la unidad, y asegúrese de que el disco duro esté correctamente instalado.

.....  
<Acerca de las canciones>

Al inicializar un disco duro, se creará una "canción." Una canción es una localización que contiene los datos de una composición, y es una unidad utilizada en el VS-880 para el almacenamiento de datos de reproducción. En otras palabras, una vez el disco ha sido inicializado, Ud. puede comenzar a grabar inmediatamente sin tener que crear una canción.

---

## Desactivar la unidad (apagar)

Al desactivar el VS-880, asegúrese de realizar la operación de apagado. Al realizar el apagado, la música grabada se salvará de forma segura en el disco, y las cabezales del disco duro se aparcarán por lo que podrá apagarse la unidad sin ningún peligro. Si Ud. apaga la unidad sin realizar la operación de apagado, los datos podrían no salvarse correctamente, o el disco duro podría dañarse.

1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [SHUT/EJECT (STOP)].
  2. La pantalla indicará "SHUT/EJECT?" entonces pulse [YES] para ejecutar el apagado. (Para cancelar pulse [NO].) Cuando se complete el apagado, la pantalla indicará "PowerOFF/RESTART."
- \* El disco duro continuará girando durante un tiempo justo en el momento después de haberlo desactivado. Si se diera un golpe físico a la unidad durante ese periodo, el disco duro podría resultar dañado. Evite mover la unidad durante 30 segundos una vez apagada la unidad.

## Grabación

Ahora vamos a intentar grabar alguna música. En este ejemplo, utilizaremos un instrumento con salida estéreo (fuente analógica) como un sintetizador, y grabarlo en estéreo en las pistas 1 y 2.

1. Ajuste el volumen del instrumento y el fader master del VS-880 a las posiciones mínimas, y conecte su instrumento a los jacks INPUT.  
Conecte la señal del canal izquierdo (L) al jack INPUT 1, y la señal del canal derecho (R) al jack INPUT 2. Si Ud. está utilizando conectores phone 1/4", haga las conexiones en los jacks INPUT A. Si utiliza conectores phone RCA, haga las conexiones en los jacks INPUT B. Si se están utilizando ambos jacks INPUT A e INPUT B del mismo número, la entrada al jack INPUT A tendrá prioridad.

Instrumento Electrónico (Sintetizador, etc)

2. Asegúrese de que el indicador INPUT → TRACK esté iluminado. Si está apagado, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón del MIXER MODE [SELECT].
3. Especifique las pistas 1/2 como las de destino para la grabación.  
Pulse el botón [STATUS] del canal 1 varias veces hasta que el indicador STATUS 1 parpadee en rojo. De la misma forma, haga que también parpadee el indicador STATUS 2.
4. Haga los ajustes de fader  
En este ejemplo, ajuste los faders 1 y 2 a la posición 0dB.
5. Ajuste el panorama (localización estéreo) de cada pista.  
En este ejemplo grabaremos las pistas 1/2 en estéreo, por lo que ajuste el potenciómetro PAN 1 completamente a la izquierda (L63) y el potenciómetro PAN 2 completamente a la derecha (R63).

---

**6.** Toque su instrumento, y ajuste la sensibilidad de entrada de los jacks de entrada y el nivel de salida de los jacks MASTER OUT.

Utilice el potenciómetro INPUT SENS 1 para ajustar la entrada 1, y el potenciómetro INPUT SENS 2 para ajustar la entrada 2. Ajuste lo más alto posible el volumen del instrumento, de forma que el medidor de nivel (la pantalla de barras) se mueva lo más posible sin causar que el indicador PEAK se ilumine. Normalmente, ajústelo de forma que se mueva dentro del área 0 - -12 dB.

Ajustar el nivel de salida aumentando gradualmente el fader master.

\* Como los grabadores analógicos, los grabadores digitales también requieren que Ud. ajuste la sensibilidad de entrada de forma apropiada a fin de grabar con la más alta calidad de sonido.

**7.** Ponga al VS-880 en el modo listo para grabar.

Pulse [REC] para que el indicador REC parpadee en rojo.

**8.** Comience a grabar.

Cuando pulse [PLAY], el indicador REC cambiará de parpadear a iluminarse de forma estable, y comenzará la grabación. Toque su instrumento. El tiempo que queda disponible para la grabación se muestra en el campo REMAINING TIME de la pantalla.

**9.** Cuando acabe de grabar, pulse [STOP] para parar. El indicador PLAY y el indicador REC se apagarán.

## Reproducir

A continuación vamos a reproducir lo que acaba de grabar.

**1.** Pulse [ZERO] para reajustar el tiempo actual mostrando en el campo TIME a "00h 00m 00s 00."

**2.** Realice los ajustes para que la música grabada en las pistas 1/2 puedan ser reproducidas.

Pulse el [STATUS] del canal 1 varias veces hasta que el indicador STATUS 1 se ilumine en verde. De la misma forma, haga que se ilumine en verde el STATUS 2.

**3.** Pulse [PLAY] para comenzar la reproducción. El volumen cambiará al mover los faders 1/2, y el panorama (localización estéreo) cambiará al mover los potenciómetros PAN 1 y PAN 2. Pulsando el botón [STATUS] del canal 1 o 2, haga que se apague el indicador STATUS. Así enmudecerá la reproducción de esa pista.

**4.** Cuando Ud. finalice la reproducción, pulse [STOP] para parar.

Roland  
DIGITAL STUDIO WORKSTATION  
VS-880  
Manual del Usuario

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD" (pág. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" (pág. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (pág. 78). Dichas secciones proporcionan información acerca de la correcta utilización de la unidad. Además, para entender el funcionamiento de todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer íntegramente este manual. Debe conservar este manual y tenerlo a mano para utilizarlo como documento de referencia.

Este manual está organizado de la siguiente manera. Léalo una vez que haya terminado el manual Arranque Rápido.

Capítulo 1: Efectuar una grabación de pistas múltiples para crear una cinta "master".

Este capítulo explica el procedimiento y las funciones utilizadas para grabar pistas múltiples con el fin de crear una cinta "master". Con este procedimiento Ud. también aprenderá de qué manera utilizar las funciones de edición Tap Marker y Locate y cómo grabar pinchando para volver a grabar un área específica. Como todas estas funciones son imprescindibles para la correcta utilización del VS-880, estudie detenidamente esta sección y efectúe cada uno de los procedimientos explicados en ésta.

Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado

Este capítulo explica la organización interna del VS-880 y su funcionamiento básico. Para obtener una visión global del VS-880, lea detenidamente este capítulo.

Capítulo 3: Los diversos Procedimientos

Este capítulo contiene información útil para la utilización del VS-880. Cuando sea necesario, léalo.

Capítulo 4: Funciones de la Condición de la Edición

Este capítulo explica las funciones de cada uno de los estados de edición del VS-880. Cuando sea necesario, léalo.

Capítulo 5: Utilizar aparatos externos

Este capítulo explica la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI y las operaciones que Ud. puede efectuar utilizándolos. Si desea utilizar el VS-880 con otro aparato MIDI, lea este capítulo.

### Apéndices

Si el VS-880 no funciona de la manera esperada, lea la sección "Solucionar Pequeños Problemas". Si al efectuar una operación, la pantalla muestra un mensaje de error, consulte la "Lista de mensajes de error" y efectúe la acción apropiada.

Esta sección también contiene material suplementario como, por ejemplo,, la "Lista de Parámetros" y la "Carta de MIDI Implementado".

Copyright 1996 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. No puede reproducirse ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Página 2 del manual en inglés

Página 3 del manual en inglés

## UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA

### INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL FUEGO, EL SHOCK ELECTRICO Y LAS LESIONES

Acerca de los avisos WARNING y CAUTION

#### WARNING!

Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.

#### CAUTION!

Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales.

\* Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos en la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

Acerca de los Símbolos

El símbolo \_ advierte al usuario de la existencia de instrucciones importantes o avisos. El gráfico contenido en el símbolo determina el significado del mismo.

Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto se utiliza para las precauciones generales, los avisos y las advertencias de peligro.

El símbolo  advierte al usuario de cuáles son las operaciones prohibidas. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación prohibida. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que nunca debe desmontar la unidad.

El símbolo  advierte al usuario de cuáles son las operaciones que debe efectuar. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación a efectuar. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que debe desenchufar el cable de alimentación.

## SIEMPRE DEBE OBSERVAR LOS SIGUIENTES PUNTOS

### \_WARNING!

. Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.

. Nunca debe desmontar la unidad o modificar sus elementos internos (La única excepción sería la especificada por el manual Arranque Rápido. Éste proporciona instrucciones específicas acerca de las opciones que el usuario puede instalar. Vea la página 3).

. Asegúrese de colocar siempre la unidad en una superficie nivelada y estable. No la coloque nunca sobre soportes inestables o superficies inclinadas.

. Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a un shock eléctrico o incendios. No debe utilizar nunca un cable de alimentación que haya sufrido desperfectos.

. Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro.

. Proteja la unidad de impactos fuertes.  
(¡No deje que caiga al suelo!)

. Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargó, debe asegurarse de que el consumo

total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargo. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, eventualmente, se funda.

. Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al servicio técnico Roland.

. Antes de instalar la Unidad de disco duro (serie HDP88) o la Placa de expansión de efectos VS8F-1, siempre debe apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación.

## CAUTION

. Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, evite cogerlo por el cable.

. Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad.

. Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.

. Nunca debe manejar el cable de alimentación con la manos mojadas.

. Antes de desplazar la unidad, desenchufe el cable de alimentación y desconecte todos los cables que están conectados a los aparatos externos.

. Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el cable de alimentación.

. Si hubiese una tormenta con relámpagos, debería desenchufar el cable de alimentación.

. Al instalar la Unidad de disco duro (serie HDP88) o la Placa de expansión de efectos VS8F-1, deberá quitar sólo los tornillos especificados.

Página 4 del manual en inglés

## Prestaciones Principales

El VS-880 es una digital studio workstation que incorpora una grabadora multipistas digital de diskettes y un mezclador digital en una sola unidad. El VS-

880 es capaz de efectuar todo tipo de procesamiento de señales digitales, desde grabarlas hasta mezclarlas y enviarlas a un sistema de amplificación.

#### Grabadora Digital de Diskettes

. La grabadora digital de diskettes proporciona 8 pistas, cada una de dichas pistas contiene 8 "Pistas V" (pistas virtuales). Gracias a esta generosa cantidad de pistas, Ud. puede grabar varias tomas de una ejecución y después seleccionar la mejor. También puede utilizar esta prestación para comparar el resultado de una edición de datos con los datos originales.

. La unidad permite efectuar una edición "no destructiva" lo cual es imposible utilizando una grabadora de cinta analógica. Esto significa que Ud. puede utilizar la función Undo (deshacer) para recuperar datos originales y la función Re-do (volver a hacer) para editar los datos tantas veces como desee.

. La función Preview (visión previa) permite reproducir un área específica localizada delante o detrás de la posición actual de los datos. Ésta es una manera cómoda de localizar la posición deseada para iniciar el playback.

. La función Locate (localizar) permite memorizar hasta 8 localizaciones de tiempo contenidas en una canción y saltar a dichos puntos pulsando un botón. Ésta es una manera cómoda de especificar la gama de edición.

. La función Tap Marker permite colocar un símbolo (un marcador) en la posición deseada de una canción. Puede colocar hasta 1000 marcadores en una canción. Al igual que la función Locate, ésta también proporciona una manera cómoda de especificar la gama de edición.

#### Mezclador Digital

. El mezclador digital dispone de tres modos. Puede seleccionar el más adecuado para cada situación.

Modo INPUT-> TRACK: Éste es el modo fácil de utilización con el cual puede mezclar las fuentes de la entrada y las pistas de la grabadora en las 8 pistas disponibles. Normalmente utilizará este modo.

Modo INPUT MIX/TRACK MIX: Estos modos permiten controlar por separado las señales fuente y las pistas de la grabadora. Si desea efectuar una mezcla avanzada, utilice estos modos.

. Puede controlar los ajustes del mezclador mediante mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo. Además, puede utilizar un secuenciador MIDI externo para efectuar una mezcla automática (compu-mix).

### Mandos de utilización fácil

. El VS-880 es tan fácil de controlar como una grabadora multipistas analógica convencional. Ud. podrá disfrutar de las ventajas de la grabación digital desde el mismo día que adquiera la unidad.

. La pantalla LCD de generosas proporciones permite la confirmación visual de muchos ajustes a la vez. En particular, el gráfico de barras proporciona una clara lectura del indicador de nivel, los ajustes del panorama y de los faders, y el estado de las pistas de grabación.

### Una amplia colección de conectores

. La unidad proporciona cuatro entradas de audio analógicas. Ud. dispone de la opción de utilizar jacks de tipo fono 1/4 o de jacks RCA tipo fono. Puede ajustar la sensibilidad de la entrada de cada jack en nivel de línea (+4 dBm) o en nivel de micrófono (-50 dBm). Para el envío de señales, la unidad proporciona jacks RCA tipo fono salida general (estéreo) y jacks de envío AUX (dos).

. La unidad también contiene un conector SCSI que permite conectar unidades de disco externos que utilizan discos duros y diskettes.

. La unidad contiene conectores digitales de ENTRADA/SALIDA de tipo Coaxial que permiten la grabación/reproducción de señales digitales de audio mediante otro aparato digital de audio (por ejemplo, un reproductor de CDs, una grabadora DAT, una grabadora MD, etc.)

. Los conectores MIDI incorporados permiten que la unidad transmita/reciba mensajes MIDI. Puede utilizar el VS-880 en conjunto con un secuenciador MIDI para efectuar una mezcla automática o puede sincronizar la unidad con el secuenciador MIDI.

. Además de las pistas utilizadas para grabar las señales audio, el VS-880 contiene una pista de sincronización que permite grabar datos de reloj MIDI. Al utilizar dicha pista, hasta puede sincronizar el VS-880 con un secuenciador que no procese MTC (MIDI Time Code) o MMC (MIDI Machine Control).

### Un amplio abanico de opciones

. Si instala una unidad de disco duro serie HDP-88 (2.5 pulgadas) en la unidad, el VS-880 se convierte en un sistema de grabación portátil, compacto y autónomo. A la inversa que con la utilización de unidades de disco externas, no puede haber

contratiempos debido a las conexiones erróneas. Recomendamos instalar una unidad de disco duro interno en el VS-880.

. Si instala una placa de expansión de efectos VS8F-1 en la unidad, podrá utilizar una amplia selección de efectos en el VS-880.

Página 5 del manual en inglés

Contenido

Notas Importantes 8

Los paneles Frontal y Posterior 10

Capítulo 1: Efectuar una grabación de pistas múltiples para crear una cinta "master".

Procedimiento básico de la grabación 14

Colocar Marcadores en una canción

Utilizar la función Locate

Utilizar la función Tap Marker 15

Cambiar de pista V 16

Grabar mientras reproduce otras pistas (Overdubbing)

Volver a grabar un área específica (Pinchar) 17

Utilizar los botones (Pinchar manualmente)

Utilizar un interruptor de pie (Pinchar manualmente)

Volver a grabar un área específica (Pinchar automáticamente) 18

Grabar repetidamente la misma área (Bucle + Pinchar automáticamente)

Combinar dos o más pistas (Ping Pong) 19

Efectuar una Mezcla Final para crear una cinta master 20

Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado

¿Qué es el VS-880? 22

Grabadoras digitales de disco

Mezclador digital 23

Modo INPUT->TRACK 24

Modo INPUT MIX y modo TRACK MIX 25

Manejo de datos 26

Unidades de Disco

Datos de Canción 27

Hacer funcionar el VS-880

Modos de Operación (Condición)

Funcionamiento Básico 28

Cambiar de Modo del Mezclador 29  
Cambiar de Estado de Pista  
Cambiar de Gráfico de Barras 30  
Desplazar el Momento Actual 31  
Guardar datos de canción (Store Song) 32  
Volver a iniciar el VS-880

### Capítulo 3: Los diversos Procedimientos

Grabar señales de audio digital 33  
Utilizar el metrónomo 34  
Hacer sonar el metrónomo  
Modificar el tempo (Mapa del Tempo)  
Utilizar el mezclador para controlar la fuente estereofónica (Channel Link) 36  
Escuchar un canal específico (Solo) 37  
Modificar la afinación del playback de una canción (Vari-pitch)  
Guardar los ajustes del mezclador (Scene) 38  
Buscar un momento específico (función Preview) 39  
Utilizar [To] y [FROM]  
Utilizar [SCRUB]  
Cancelar la grabación/la edición (función UNDO/REDO) 40  
Comparar el resultado de la edición con los datos originales (pista V) 41  
Copiar y comparar datos grabados  
Juntar las secciones deseadas para crear una pista V individual  
Crear una nueva canción 42  
Ajustar el brillo de la pantalla 43  
Copiar datos de canción  
Copiar datos de canción (Playable) 44  
Copiar datos de canción como archivo (Archive)  
Cargar datos de canción de tipo archivo 45

### Página 6 del manual en inglés

Hacer un Backup (una copia) de los datos en un DAT 46  
Hacer un Backup  
Cargar los datos del backup (Recover) 47  
Utilizar una unidad de disco externa 48  
Conectar la unidad de disco  
Secuencia del Encendido 49  
Inicializar la unidad de disco  
Cambiar de disco removible  
Cambiar de unidad de disco/partición 50

Mezclar las pistas de la fuente de entrada con las de la grabadora  
Utilizar unidades de efectos externos 51  
Aplicar efectos al playback  
Aplicar efectos al efectuar un ping pong  
Copiar el sonido procedente de un MTR de 8 pistas en el VS-880 52

#### Capítulo 4: Funciones de la Condición Edit 54

Ajustes de los canales del Mezclador (Channel Edit Condition) 54  
Modificar los ajustes  
Explicación de los parámetros (Modo INPUT->TRACK)  
Explicación de los parámetros (Modo INPUT MIX/TRACK MIX) 56  
Ajustes de la sección master del Mezclador (Master Block Edit condition) 58  
Modificar los ajustes  
Explicación de los parámetros  
Operaciones relacionadas con las canciones (Song Edit condition) 59  
Procedimiento básico  
Seleccionar una canción (Song Select)  
Crear una nueva canción (Song New)  
Dar Nombre a una canción (Song Name/ Proteger los datos de canción (Song Protect) 60  
Copiar datos de canción (Song Playable) 61  
Copiar datos de canción como archivo (Archive)  
Cargar datos de canción de tipo archivo 62  
Borrar datos de canción (Song Erase)  
Borrar datos de playback innecesarios (Song Optimize)  
Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)  
Cargar datos de canción contenidos en una grabadora DAT (DAT Recover) 63  
Comprobar los nombres de las canciones guardadas en el DAT (Name)  
Comprobar el estado de los datos de canción grabados en una cinta DAT (Verify)  
64  
Modificar el tiempo de un punto (Locator Edit condition)  
Modificar una pista (Track Edit condition) 65  
Procedimiento básico  
Copiar (Track Copy) 66  
Desplazar (Track Move) 67  
Borrar (Track Erase) 68  
Intercambiar (Track Exchange)  
Introducir un espacio en blanco (Track Insert) 69  
Cortar (Track Cut)  
Modificar la duración del playback (Compresión/Expansión del tiempo) 70  
Ajustes generales del VS-880 71

Procedimiento para efectuar los ajustes

Ajustes de Sistema

Ajustes MIDI 73

Ajustes de la Unidad de Disco 74

Ajustes de la Sincronización

Ajustes del Scene

Selección de la unidad de disco

Inicialización de la unidad de disco 76

Capítulo 5: Utilizar aparatos externos

Acerca de MIDI 77

Utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo 78

Sincronizar la unidad con un secuenciador MIDI

Utilizar MTC

Utilizar el mapa del tempo 80

Utilizar la pista de sincronización

Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix) 81

Apéndices

Solucionar Pequeños Problemas 86

Mensajes de Error 88

Operaciones de Tecla Especiales 90

Lista de Parámetros 91

Carta de MIDI Implementado 94

Esquema 95

Especificaciones 96

Índice 97

Página 8 del manual en inglés

Notas Importantes

Además de los puntos contenidos en "NOTAS DE SEGURIDAD" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA", lea y observe lo siguiente:

Alimentación

. No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.

.Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal.

## Colocación

. Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.

. Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.

. No exponga la unidad a la luz del sol directa, colocarla cerca de aparatos que produzcan calor, dejarla dentro de un vehículo cerrado ni de ninguna forma exponerla a temperaturas extremas. Las temperaturas extremas pueden deformarla o descolorarla.

## Mantenimiento

. Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.

. Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación y/o el descoloramiento de la unidad.

## Reparaciones y Datos

. Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer un "backup" en una grabadora DAT o en una unidad de disco duro de todos los datos importantes. Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la memoria misma), lamentamos que no siempre es posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de dichos datos.

## Manejar la unidad de disco

Las unidades de disco son aparatos de alta precisión. Al manejar el VS-880 al que ha instalado una unidad de disco duro, o al manejar una unidad de disco externo, observe las siguientes precauciones:

. Para obtener más detalles acerca del manejo de las unidades de disco, vea también el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

. Antes de efectuar las siguientes acciones, asegúrese de apagar todos los aparatos. Si no lo hace, puede dañar no sólo los datos grabados en el disco duro sino también la unidad de disco en sí.

Apague la unidad de disco

Apague el VS-880

Extraiga el disco de la unidad de disco removible

. Si el indicador MIDI/DISK del VS-880 o el de la unidad de disco removible está iluminado, significa que se están transfiriendo datos a o desde la unidad de disco. Si utiliza una unidad de disco removible, antes de extraer el disco, asegúrese de que el indicador esté apagado.

. Coloque la unidad en una superficie sólida, nivelada y libre de vibraciones. Si coloca la unidad en una superficie muy desnivelada, puede dar lugar a efectos desfavorables en el funcionamiento de la unidad de disco.

. Al utilizar el VS-880, tenga cuidado de no exponerlo a vibraciones o golpes y evite desplazarlo una vez encendido. Al transportar la unidad, hágalo con el embalaje original.

. Evite utilizar la unidad inmediatamente después de transportarla a un lugar cuyo nivel de humedad sea superior al del lugar anterior. Los cambios rápidos en el entorno pueden dar lugar a la formación de condensación dentro de la unidad de disco. Esto puede afectar desfavorablemente a la operación de la unidad de disco y/o dañar los diskettes. Si Ud. cambia la unidad de lugar, deje que se caliente a la temperatura ambiente (unas horas) antes de utilizarla.

Acerca de los copyrights

La ley prohíbe grabar, utilizar en actuaciones públicas, emitir, vender o distribuir, etc., sin autorización, una obra (CD, video, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de terceros.

El VS-880 no sostiene datos SCMS. Esta decisión en el diseño de la unidad fue tomada bajo el concepto de que la creación de composiciones originales que no violan ninguna norma de copyright no debe verse restringida por el uso de datos

SCMS. Roland no asuma ninguna responsabilidad por la violación de las normas de copyright que Ud. pueda cometer utilizando el VS-880.

<Acerca de SCMS>

"SCMS" significa "Serial Copy Management System". Esta función protege los derechos de los propietarios de copyrights impidiendo la grabación vía conexión digital durante dos generaciones. Al conectar digitalmente dos grabadoras digitales que sostenga dicha función, se grabarán datos SCMS en conjunto con los datos audio. Los datos audio digitales que contienen datos SCMS no pueden grabarse mediante conexión digital.

Página 9 del manual en inglés

Manifiesto a efectos de descargar acciones de responsabilidad

Roland no asume ninguna responsabilidad por cualquier "perjuicio directo", "perjuicio consecuente" o por "cualquier otro perjuicio" que pueda tener lugar como resultado del uso del VS-880. Dichos perjuicios pueden incluir, aunque no son limitativos, los siguientes casos del uso del VS-880.

Cualquier pérdida de beneficios.

Perdida permanente de música o datos.

Inabilidad del uso del VS-880 o aparato periférico.

Precauciones Adicionales

Tenga en cuenta que puede perder permanentemente el contenido de la memoria como consecuencia del mal funcionamiento u operación incorrecta de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos hacer periódicamente una copia de seguridad de los datos contenidos en la memoria de la unidad en una grabadora DAT o una unidad de disco externo (P. ej., en un disco duro o un disco MO).

. Lamentablemente, una vez perdidos los datos, sería imposible recuperar los datos guardados en una grabadora DAT o una unidad de disco (P. ej., una unidad de disco duro o un disco MO). Roland Corporation no asumirá ninguna responsabilidad en este supuesto.

. Debe manejar los botones, deslizadores, jacks conectores y otros controles de la unidad de forma prudente. Manejarlos de forma brusca puede dar lugar a que la unidad funcione mal.

. Nunca golpee o apriete la pantalla.

- . Al conectar/desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.
- . La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- . Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares.
- . Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.

Página 10 del manual en inglés

Paneles Frontal y Posterior

Sección del Mezclador

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 1. Indicadores PEAK

Estos indicadores permiten evitar la distorsión del sonido enviado a los jacks de entrada (1-4). Cuando la señal llegue a -6 dBm antes de la saturación, los indicadores "peak" se iluminarán en rojo. Ajuste la sensibilidad de la entrada de forma que los indicadores peak no se iluminen.

#### 2. Controles INPUT SENS (sensibilidad de la entrada)

Estos controles ajustan la sensibilidad de los jacks de entrada (1-4). Para conseguir el nivel de micrófono (-50 dBm), gírelos totalmente en el sentido de las agujas del reloj y para el nivel de línea (+4 dBm), en el sentido contrario.

#### 3. Controles PAN

Estos controles ajustan el panorama (la posición en el campo estereofónico) de cada canal.

#### 4. Botones CH EDIT/SEL (edición/selección de canal)

Utilice estos botones para ajustar un canal del mezclador. Los nombres de los grupos de parámetros correspondientes a cada canal están impresos debajo de la

palabra CH EDIT. Para especificar directamente un grupo, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón correspondiente al nombre del grupo deseado. También puede utilizar estos botones para seleccionar las pistas a editar.

## 5. Botones STATUS

Estos botones cambian el estado de cada canal. El indicador del botón indica el estado actual.

**SOURCE** (naranja): La unidad está enviando a los jacks de salida la fuente de entrada asignada a este canal.

**REC** (rojo intermitente): Ha seleccionado grabar en la pista asignada a este canal.

**PLAY** (verde): Se reproduce la pista asignada a este canal.

**MUTE** (apagado): Este canal está enmudecido.

## 6. Faders de los Canales

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

## 7. Botón SELECT

Este botón cambia el modo de funcionamiento del mezclador. Los indicadores localizados a la derecha de cada botón muestran el modo actual del mezclador.

Cada vez que pulse el botón, alternará entre el modo INPUT MIX y el modo TRACK MIX. Para cambiar del modo INPUT->TRACK al modo INPUT MIX/TRACK MIX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón SELECT.

Utilice la misma operación para hacer lo contrario.

Modo INPUT->TRACK

Modo INPUT MIX

Modo TRACK MIX

## 8. Control PHONES

Este control ajusta el nivel de volumen de los auriculares.

## 9. Control AUX SEND

Este control ajusta el nivel de salida de los jacks AUX SEND.

## 10. Botón EDIT/SOLO

Se utiliza este botón para efectuar ajustes para la sección principal del mezclador.

Si desea utilizar la función Solo para escuchar sólo un canal específico, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón.

## 11. Master Fader

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

Página 11 del manual en inglés

Sección de la Grabadora

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 1. Botón PLAY/DISPLAY

Pulse este botón para volver al estado normal (play) después de efectuar un ajuste (condición de edición). Para cambiar de ítem en la pantalla de barras, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón.

#### 2. Botones EDIT CONDITION

Estos botones dan acceso a las funciones y los parámetros contenidos en el VS-880. Para efectuar la operación deseada, pulse el botón correspondiente.

#### 3. Botones LOCATOR

Se utilizan estos botones en conjunto con las funciones Locator y Tap Marker. Si el indicador NUMERICS está iluminado, estos botones funcionan como teclas numéricas para entrar números directamente. Si el indicador SCENE está iluminado, estos botones se utilizan para guardar y recuperar "escenas" (escenas de los ajustes del mezclador).

#### 4. Botones de control de transporte

Se utilizan estos botones para hacer funcionar la grabadora.

[ZERO]: Vuelve el momento actual a la posición "00h00m00s".

[REW]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia atrás. Este botón corresponde al botón rewind de una grabadora.

[FF]: Mientras mantiene pulsado este botón, el momento actual se desplaza hacia delante. Este botón corresponde al botón fast forward de una grabadora.

[STOP]: Se utiliza para parar la grabación/playback.

[PLAY]: Se utiliza para iniciar la grabación/playback desde el momento actual.

[REC]: Se utiliza para iniciar la grabación de una canción.

#### 5. Dial TIME/VALUE

Normalmente (es decir, estando en condición Play), este dial se utiliza para desplazar el momento actual. Al efectuar ajustes (es decir, estando en condición Edición), este dial se utiliza para modificar los valores de los parámetros.

#### 6. Botones PARAMETER

Utilice estos botones para cambiar de pantalla de parámetros.

## 7. Botón SHIFT

Este botón se utiliza en combinación con otros botones para tener acceso a las funciones adicionales de estos. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Operaciones Especiales de Tecla" (pág. 90).

## 8. Botones CURSOR, NO/YES, CANCEL/ENTER

Si efectuar una operación requiere una respuesta de YES/NO (Si/No), utilice estos botones para darla. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice estos botones para seleccionar el deseado.

## 9. Botón NUMERICS

Al pulsar este botón haciendo que se ilumine su indicador, los diez botones LOCATOR funcionarán como teclas numéricas facilitando entrar números.

## 10. Botón VARI PITCH

Pulse este botón para cambiar la afinación del playback.

## 11. Botón UNDO

Pulse este botón para cancelar una grabación que haya efectuado. También, después de editar una canción, podrá pulsar este botón para volver a la condición en que estaba antes de la edición. Al efectuar la operación undo, el indicador del botón se iluminará.

## 12. Indicador MIDI/DISK

Si la unidad recibe mensajes MIDI, este indicador se iluminará en verde, y si la unidad de disco está escribiendo o leyendo datos, se iluminará en rojo. Si ocurriera ambos a la vez se iluminaría en naranja.

## 13. Botón SCENE

Si desea memorizar escenas o recuperarlas, pulse este botón.

## 14. Botón PREVIEW

Pulse este botón para utilizar la función Preview. Dicha función reproduce una sección de datos de una duración específica que empieza delante del punto actual y termina detrás de él.

Página 12 del manual en inglés

Sección de la Pantalla

\*\*\*FIGURA\*\*\*

1. CONDITION

Ésta indica la condición actual.

PLY: Play (normal)

CHn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (Modo INPUT->TRACK MIX)

INn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (Modo INPUT MIX)

TRn: Edición de Canal (n = 1-8, a-d) (Modo TRACK MIX)

MST: Edición del Master Block

SNG: Edición de Canción

LOC: Edición del Locator

TRK: Edición de Pista

EFF: Edición de Efectos

SYS: Edición del Sistema

\* La pantalla de edición de canal mostrada depende del modo del mezclador seleccionado. Además, la pantalla muestra los canales donde ha ajustado la función Channel Link en OFF por el número correspondiente (1-8) y los canales donde ha ajustado dicha función en ON, por la letra correspondiente (a-d).

2. MARKER

Ésta muestra el número del marcador asignado al momento actual. Si no ha asignado ningún marcador al momento actual, se muestra el número del marcador más cercano al momento actual.

3. TIME

Ésta muestra el momento actual de la canción.

4. MEASURE

Ésta muestra el compás actual de la canción.

5. BEAT

Ésta muestra el tiempo del compás actual de la canción.

6. SYNC MODE

Ésta indica el modo de sincronización (método de sincronización) seleccionado.

7. SCENE

Ésta muestra el número de la escena en uso. Si se muestra un asterisco "\*" delante del número de la escena, significa que los ajustes actuales del mezclador han sido modificados.

## 8. REMAINING TIME

Ésta muestra el tiempo disponible de grabación.

## 9. Pantalla de Barras

Estando en la condición Play, los ítems seleccionados mediante [DISPLAY (PLAY)] se muestran en forma de gráfico. Al efectuar un ajuste, los datos del ajuste se muestran en forma de gráfico.

Página 13 del manual en inglés

## Panel Posterior

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### 1. Interruptor POWER

Este interruptor enciende/apaga el VS-880.

### 2. AC IN (Entrada de Alimentación)

Conecte aquí el cable de alimentación suministrado con la unidad.

### 3. Conector SCSI

Éste es un conector SCSI de tipo DB-25 que se utiliza para conectar unidades de disco (de disco duro y disco removible). Si desea conectar una unidad de disco al VS-880, vea "Utilizar una Unidad de Disco Externo" (pág. 48).

### 4. Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

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

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

OUT/THRU: Puede utilizar este conector como conector MIDI OUT o MIDI THRU. Por defecto funciona como conector MIDI OUT.

### 5. Conectores DIGITAL (5,6) (IN,OUT)

Estos son conectores ENTRADA/SALIDA digitales de tipo coaxial (sostiene S/P DIF).

IN: Éste sirve como entrada de la señal de audio digital (estereofónico)

OUT: Éste sirve como salida de la señal de audio digital (estereofónico). El sonido producido aquí es idéntico al del los jacks MASTER OUT.

\* Para grabar una señal de audio digital, no es suficiente simplemente con conectar un aparato de audio digital al conector DIGITAL IN. Si desea entrar una señal de audio digital, vea "Grabar una señal de audio digital" (pág. 33).

#### 6. Jack FOOT SWITCH

Aquí puede conectar un interruptor de pie (suministrado por separado) para controlar mediante dicho interruptor las funciones de la grabadora, colocar marcadores, y pinchar y despinchar. Con los ajustes de fábrica, puede iniciar/parar la grabación mediante el interruptor. Para cambiar de función, vea "Utilizar un interruptor de pie" (pág. 17).

#### 7. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares. El sonido producido aquí es idéntico al de los jacks MASTER OUT.

#### 8. Jacks INPUT B (1-4)

#### 9. Jacks INPUT A (1-4)

Estos jacks sirven como entradas de las señales de audio analógicas. Los INPUT A son jacks fono de 1/4 pulgadas y los INPUT B jacks fono RCA. Puede utilizar cualquiera de los dos tipos. Si conecta cables a ambos, los jacks INPUT A tienen prioridad. Utilice el control INPUT SENS para ajustar la sensibilidad de la entrada de cada uno.

#### 10. Jacks AUX SEND (A,B)

#### 11. Jacks MASTER OUT (L,R)

Estos jacks (tipo fono RCA) sirven como salida de las señales de audio analógicas.

Con los ajustes de fábrica, todas las señales salen mediante los jacks MASTER OUT y no mediante los jacks AUX OUT. La sección master del mezclador determina el envío de las señales y los ajustes de cada canal.

También puede utilizar los jacks AUX SEND para conectar una unidad de efectos externo al VS-880.

Página 14 del manual en inglés

Capítulo 1: Efectuar una grabación de pistas múltiples para crear una cinta master.

Este capítulo explica el procedimiento utilizado para grabar pistas múltiples y crear una cinta master. Con este procedimiento, Ud. aprenderá cómo utilizar las funciones Locate y Tap Marker para una cómoda edición y cómo pinchar para

volver a grabar un área específica. Como todas estas funciones son imprescindibles para el uso del VS-880, lea y trabaje detenidamente esta sección y efectúe cada una de las operaciones.

### Procedimiento básico de la grabación

Aunque el VS-880 es una grabadora multipistas digital, tal como se muestra a continuación, el procedimiento es idéntico al utilizado con una grabadora multipistas analógica.

1. Grabe las pistas básicas de la canción: la de percusión, de bajo, etc.
2. Mientras reproduce las pistas de percusión y bajo, grabe los instrumentos como, por ejemplo, la guitarra en otras pistas (overdubbing).
3. El VS-880 puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir simultáneamente más de 8 pistas, debe combinar dos o más pistas en una para reducir la cantidad de pistas a 8 o menos (ping pong).
4. Ajuste la ecualización, el panorama y el nivel de volumen de cada pista y haga una mezcla final.

### Colocar Marcadores en una canción

El VS-880 permite colocar marcadores en cualquier punto de la canción. Por ejemplo, si ha colocado marcadores al principio de una sección, en un punto donde se inicia un sonido específico o en cualquier otro punto que facilite la edición, podrá saltar fácilmente a dichos puntos. Utilice la función Locate para memorizar momentos específicos en la canción y la función Tap Marker para colocar los marcadores. Utilice ambas funciones como lo crea apropiado.

### Utilizando la función Locate

Los botones [LOC 1/5] - [LOC 4/8] permiten memorizar hasta 8 posiciones en la canción. Las posiciones en la canción que dichos botones LOC memorizan se denominan "localizadores". Como puede saltar a estas posiciones simplemente pulsando un botón, el uso de esta función resulta muy cómodo para tener acceso rápido a las posiciones importantes.

### Memorizar el momento actual

1. Especifique el número del localizador que desee. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC

4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

#### Memorizar la posición de un Marcador

1. Localice el marcador que desee memorizar (vea la próxima página) y, a continuación, especifique el número del localizador que desee utilizar. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC 4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

#### Memorizar un momento mientras reproduce/graba una canción

1. Inicie el playback o la grabación de la canción. Al llegar al momento que desee memorizar, especifique el número de localizador que desee utilizar. Para utilizar un localizador 1-4, pulse el botón [LOC 1/5] - [LOC 4/8] correspondiente. Para utilizar un localizador 5-8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [LOC 1/5]-[LOC 4/8] correspondiente. Una vez memorizado el momento, se iluminará el indicador del botón.

#### Desplazarse a un Localizador

1. Utilice los botones LOC para especificar el localizador al que desee desplazarse.

#### Borrar un Localizador

1. Mientras mantiene pulsado el botón [CLEAR], utilice los botones LOC para especificar el localizador que desee borrar. Una vez borrado el localizador, se apagará el indicador del botón.

#### Página 15 del manual en inglés

#### Utilizar la función Tap Marker

La función Tap Marker permite asignar hasta 1000 marcadores a cada canción. Para desplazar un marcador, puede especificar directamente el número del marcador o desplazarse sucesivamente por los marcadores. Esto permite desplazarse por una canción de manera similar a la proporcionada pulsando lo

botones "search" de un reproductor de CD. También puede utilizar los marcadores para especificar áreas de bucle o el área donde desea pinchar.

#### <Números de los Marcadores>

Se asigna un número de 000 a 999 a cada marcador por orden de su posición en la canción. Esto significa que si Ud. añade un nuevo marcador, los números de los marcadores siguientes cambiarán.

Por ejemplo, si Ud. añade un marcador después del marcador 2, los números de los marcadores siguientes cambiarán tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Momento

Momento

\* Debe haber un intervalo de tiempo de por lo menos 0,1 segundos entre dos marcadores. No es posible añadir un marcador en una posición localizada menos de 0,1 segundos de otro marcador.

Añadir un Marcador al momento actual

1. Al pulsar [TAP], se colocará el marcador en el momento actual.

Añadir un Marcador mientras reproduce/graba una canción

1. Inicie el playback/grabación de la canción y cuando llegue a la posición deseada, pulse [TAP]. Al pulsar dicho botón, se añadirá el marcador.

Desplazarse a un Marcador

1. Desplácese al marcador localizado antes del momento actual y pulse [PREVIOUS]. Cada vez que pulse dicho botón, se desplazará al marcador anterior. Para desplazarse hacia los marcadores localizados después del momento actual, pulse [NEXT].

Especificar directamente el Marcador

1. Utilice el cursor [ ]/[ ] para que el número del marcador mostrado en la sección MARKER de la pantalla se ilumine y se apague de forma intermitente.

2. Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el marcador al que desee desplazarse.

Para especificar directamente el número del marcador, primero pulse [NUMERICS] para que se ilumine el indicador del botón. Una vez iluminado dicho indicador, los diez botones LOCATOR (0-9) funcionarán como teclas numéricas y podrá utilizarlos para especificar números. El número asignado a cada botón está impreso debajo de él. A continuación, después de utilizar los botones LOCATOR para especificar el número deseado, pulse [ENTER (YES)] para confirmar el número del marcador especificado. Por ejemplo, si desea especificar "10", pulse los botones en el siguiente orden [1 (PREVIOUS)], [0 (CLEAR)] y [ENTER (YES)].

### Borrar un Marcador

Asignar marcadores facilita encontrar los puntos deseados pero si coloca demasiados, encontrarlos puede llegar a ser incluso más complicado. Por lo tanto, sería una buena idea borrar los marcadores innecesarios.

1. Desplácese al marcador que desee borrar.

2. Mientras mantiene pulsado [CLEAR], pulse [TAP] para que se borre el marcador. Si existen marcadores localizados después del marcador borrado, los números de dichos marcadores cambiarán (se incrementarán).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Momento

Momento

### Borrar todos los Marcadores

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y [CLEAR] y pulse [TAP]. La pantalla mostrará "Clear ALL Marker?" (¿Borrar todos los Marcadores?). Por lo tanto, pulse [YES]. Para cancelar la operación sin cambios, pulse [NO].

Página 16 del manual en inglés

### Cambiar de pista V

El VS-880 dispone de ocho pistas para grabar y reproducir música. Cada una de dichas pistas contiene ocho Pistas V para grabar música. Al reproducir una canción, podrá seleccionar una Pista V por pista normal utilizada. En otras

palabras, Ud. puede utilizar hasta 64 pistas para grabar un performance y seleccionar 8 de dichas pistas para el playback.

De esta manera, al contrario que con una grabadora multipistas convencional, no es necesario borrar parte del material grabado previamente. Además, Ud. puede grabar diferentes "tomas" o variaciones del mismo material en Pistas V diferentes y alternar entre las Pistas V para compararlas.

Para cambiar de pista V, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse [CH EDIT] correspondiente a la pista V que desee cambiar y utilice PARAMETER [ ]/[ ] para obtener la pantalla "V. Track+".

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista V deseada.

3. Una vez completado el procedimiento, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Grabar mientras reproduce otras pistas (Overdubbing)

El proceso de grabar una pista mientras reproduce otras grabadas previamente se denomina "overdubbing". Aquí explicamos el procedimiento utilizando el ejemplo de reproducir una grabación en estéreo contenida en las pistas 1 y 2 mientras grabamos otros instrumentos en las pistas 3 y 4. Conecte los jacks INPUT 3-4 a los instrumentos que desee grabar.

1. Asegúrese de que el modo del mezclador sea INPUT->TRACK (el indicador del INPUT->TRACK se ilumina). Si ha seleccionado otro modo, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT].

2. Asegúrese de que el estado de las pistas 1/2 (las pistas asignadas al playback) sea PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde). Si el estado no es PLAY, pulse varias veces el botón [STATUS].

3. Ajuste el estado de pista de las pistas 3/4 (las pistas asignadas a la grabación) en REC (el indicador STATUS se ilumina y se apaga en rojo) Para ajustar la pista 3, pulse varias veces [STATUS 3] y para la pista 4, [STATUS 4].

4. Seleccione la entrada 3 como fuente de la entrada de la pista 3 y la entrada 4 como fuente de la entrada de la pista 4. Para ajustar la pista 3, pulse el botón del canal 3 [CH EDIT] y, después, pulse PARAMETER [ << ] hasta que la pantalla

muestre "CH3 Input=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "INPUT 3". De la misma manera, seleccione "INPUT 4" como fuente de la entrada de la pista 4.

5. Efectúe los ajustes del panorama de las pistas 3 y 4. En este ejemplo, vamos a grabar las pistas 3 y 4 en estéreo y, por lo tanto, gire el control PAN 3 totalmente en el sentido en que se mueven las agujas del reloj (L63) y el control PAN 4 totalmente en el sentido contrario al que se mueven las agujas del reloj (R63).

6. Mientras hace sonar los instrumentos a grabar, ajuste los niveles de entrada de cada uno. Ajuste la entrada 3 utilizando el control INPUT SENS 3 y la entrada 4 utilizando el control INPUT SENS 4.

7. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción. Pulse [REC] para entrar en estado de espera de la grabación (el indicador REC se ilumina y se apaga en rojo) y pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

8. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

9. Escuche lo que ha grabado. Pulse [ZERO] para volver al principio de la canción y pulse los botones correspondientes para que los indicadores del canal 3 y STATUS se iluminen en verde.

Página 17 del manual en inglés

Volver a grabar un área específica  
(Pinchar)

A veces una grabación puede contener una o dos secciones que no fueron ejecutadas correctamente o que, en todo caso, Ud. desee volver a grabar. En este caso, puede pinchar para grabar sólo dicha área. "Pinchar" se refiere a la acción de cambiar del modo playback al modo grabar. Al contrario, "despinchar" se refiere al cambiar del modo grabar al modo play. En otras palabras, Ud. debe pinchar al principio del área donde desee volver a grabar y despinchar al final de dicha área.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Playback	Grabación	Playback
Tiempo		
Iniciar	Pinchar	Despinchar Parar

[PLAY] [REC] [REC] [STOP]

\* Al utilizar la función Undo (pág. 40), podrá volver a la condición seleccionada antes de volver a grabar.

Existen tres métodos para pinchar. Utilice el más adecuado para la situación.

#### Pinchar Manualmente

Con este método, Ud. puede pinchar o despinchar pulsando un botón o pisando un interruptor de pie. Si está haciendo sonar el instrumento y operando la grabadora a la vez Ud. sólo, normalmente, no es práctico interrumpir estas acciones para pulsar un botón. Si éste es el caso, utilice un interruptor de pie (suministrado por separado).

#### Pinchar Automáticamente

Con este método, antes de grabar, Ud. especifica el área donde desea volver a grabar para que, al llegar a dicho punto, la grabación se inicie automáticamente. Esto es cómodo si necesita pinchar/despinchar en un punto específico o si desea pinchar/despinchar automáticamente para poder concentrarse en la ejecución.

#### Pinchar Automáticamente utilizando la función Bucle

Con este método, puede volver a grabar repetidamente la misma área. Como puede escuchar el resultado de la grabación inmediatamente después de ejecutarla, podrá seguir grabando hasta que quede satisfecho.

#### Utilizar los botones (Pinchar Manualmente)

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS se ilumina y se apaga en rojo).
2. Reproduzca la canción desde el principio y utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante el playback, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de forma que sean iguales.
3. Reproduzca la canción desde un punto localizado delante del punto donde desee volver a grabar.
4. Cuando llegue al punto donde desee volver a grabar, pulse [REC] para pinchar y vuelva a grabar la parte vocal o instrumental deseada. Para despinchar, pulse otra vez [REC] (o [PLAY]). Cada vez que pulse [REC], alternará entre pinchar y

despinchar. Si existe otra área donde desee volver a grabar, vuelva a repetir la operación.

5. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

6. Compruebe el resultado de la nueva grabación. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

Utilizar un interruptor de pie (Pinchar Manualmente)

Si desea utilizar un interruptor de pie (suministrado por separado) para pinchar/despinchar, conéctelo al jack FOOT SWITCH. Una vez hecho esto, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el funcionamiento de jack FOOT SWITCH de forma que pueda utilizarlo para pinchar/despinchar.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje conteniendo una pregunta, por ejemplo, "SYS System PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<] [>>] para obtener la pantalla "Sys System PRM?" y pulse [YES].

3. Utilice PARAMETER [<<] [>>] para obtener la pantalla "Sys FootSW=" y el dial TIME/VALUE para seleccionar "Record".

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 18 del manual en inglés

Volver a grabar un área específica (Pinchar Automáticamente)

La función Pinchar Automáticamente permite pinchar/despinchar automáticamente utilizando puntos ajustados previamente. Esta función es cómoda en las situaciones en que desee pinchar/despinchar automáticamente para poder concentrarse en la ejecución.

Especifique el área donde desee volver a grabar

Antes de iniciar la grabación, ajuste los puntos donde desee pinchar y despinchar. Existen tres métodos para hacerlo. Utilice el más apropiado.

Utilizar Localizadores

1. Mientras mantiene pulsado [AUTO PUNCH], especifique el localizador en la posición donde desee pinchar y, sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], especifique el localizador en la posición donde desee despinchar.

#### Utilizar Marcadores

También puede utilizar marcadores adyacentes para ajustar las posiciones donde desee pinchar y despinchar.

1. Desplácese al marcador localizado en la posición donde desee pinchar.
2. Mientras mantiene pulsado [AUTO PUNCH], pulse [NEXT] y sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], pulse [PREVIOUS].

#### Especificar los puntos mientras se reproduce la canción (Tap Marker)

1. Inicie el playback de la canción. Al llegar a la posición donde desee pinchar, mantenga pulsado [AUTO PUNCH] y pulse [TAP] Sin dejar de pulsar [AUTO PUNCH], espere hasta que llegue a la posición donde desee despinchar y pulse otra vez [TAP].

#### Grabar

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS se ilumina y se apaga en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante el playback, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de cada uno de forma que sean iguales.
3. Si Ud. pulsa [AUTO PUNCH] estando el playback parado, el indicador AUTO PUNCH se iluminará y podrá utilizar la función pinchar automáticamente.
4. Desplácese al punto donde desee volver a grabar, pulse [REC] para que la unidad entre en estado de espera de la grabación y pulse [PLAY]. Al llegar a la posición especificada, pinchará automáticamente y podrá volver a grabar la parte deseada. Al llegar a la posición especificada para despinchar, el canal donde ha grabado volverá al modo Playback.

5. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].

6. Compruebe el resultado de la nueva grabación. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

Grabar repetidamente en la misma área (Bucle + Pinchar Automáticamente)

La función Bucle permite reproducir repetidamente en un área específica (bucle). Al utilizar la función bucle para pinchar, podrá escuchar inmediatamente el resultado de la nueva grabación. Si no está satisfecho con el resultado, puede volver a grabar tantas veces como desee.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Repetición

Playback Grabación Playback

Tiempo

Iniciar el Bucle Pinchar Despinchar Final del Bucle

\* Para especificar el área donde desee volver a grabar (las posiciones especificadas para pinchar y despinchar), vea la sección "Pinchar Automáticamente".

Especificar el área del bucle

Antes de iniciar la grabación, ajuste los puntos donde desee que el bucle empiece y termine. Existen tres métodos para hacerlo. Utilice el más apropiado.

\* Efectúe los ajustes de forma que el bucle incluya toda el área donde desee volver a grabar (es decir, desde la posición especificada para pinchar hasta la especificada para despinchar). Si el bucle no contiene toda el área donde desee volver a grabar, la grabación podría no empezar en la posición especificada o terminar antes de lo deseado.

Utilizar Localizadores

1. Mientras mantiene pulsado [LOOP], especifique el localizador en la posición donde desee que empiece el bucle y, sin dejar de pulsar [LOOP], especifique el localizador en la posición donde desee que termine.

Página 19 del manual en inglés

## Utilizar Marcadores

También puede utilizar marcadores adyacentes para ajustar el principio y el final del bucle.

1. Desplácese al marcador localizado en la posición donde desee que empiece el bucle.
2. Mientras mantiene pulsado [LOOP], pulse [NEXT] y sin dejar de pulsar [LOOP], pulse [PREVIOUS].

## Especificar los puntos mientras se reproduce la canción (Tap Marker)

1. Inicie el playback de la canción. Al llegar a la posición donde desee que empiece el bucle, mantenga pulsado [LOOP] y pulse [TAP]. Sin dejar de pulsar [LOOP], espere hasta que llegue a la posición donde desee que termine el bucle y pulse otra vez [TAP].

## Grabar

1. Ajuste el estado de la pista que desee volver a grabar en REC (el indicador STATUS se ilumina y se apaga de forma intermitente en rojo).
2. Utilice el control INPUT SENS para ajustar el nivel de la fuente de la entrada. Durante el playback, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la fuente de la entrada y la pista. Escuche ambos y ajuste los niveles de volumen de cada uno de forma que sean iguales.
3. Estando el playback parado, pulse [LOOP] para que el indicador LOOP se ilumine. A continuación, pulse [AUTO PUNCH] para que se ilumine su indicador. Ahora puede grabar.
4. Primero vamos a ensayar la grabación. Pulse [PLAY] para iniciar el playback desde el principio del bucle. Al llegar a la posición especificada para pinchar, podrá escuchar la fuente de la entrada pero no se iniciará la grabación. Ensaye la grabación. Al llegar a la posición especificada para despinchar, volverá al modo playback y al llegar al final del bucle, el playback volverá a iniciarse desde el principio del bucle.
5. Si desea volver a grabar, pulse [REC] para iniciar la grabación.

Al pulsar [REC], la próxima vez que se reproduzca la canción, se iniciará la grabación en el área especificada. Vuelva a grabar el nuevo performance. Si no queda satisfecho, pulse [REC] e inténtelo de nuevo.

6. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP]. Inicie el playback de la canción para comprobar el resultado de la nueva grabación. Pulse [LOOP] para apagar el indicador LOOP y [AUTO PUNCH] para apagar el indicador AUTO PUNCH. Ajuste el estado de las pistas nuevamente grabadas en PLAY (el indicador STATUS se ilumina en verde) y, a continuación, reproduzca la canción desde el principio.

Combinar dos o más pistas  
(Ping Pong)

El VS-880 es capaz de reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. Si desea reproducir el contenido de más de 8 pistas o si todas las pistas están ocupadas, puede combinar el contenido de dichas pistas en una. Este procedimiento se denomina "ping pong".

En esta sección, el ejemplo utiliza el buss MIX para mezclar el contenido de dos pares de pistas en estéreo (pistas 1/2 y 3/4) en las pistas 5/6.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pista 1 Datos de Performance 1L  
Pista 2 Datos de Performance 1R  
Pista 3 Datos de Performance 2L  
Pista 4 Datos de Performance 2R  
Pista 5  
Pista 6

Pista 1 Datos de Performance 1L  
Pista 2 Datos de Performance 1R  
Pista 3 Datos de Performance 2L  
Pista 4 Datos de Performance 2R  
Pista 5 Datos de Performance 1L + 2L  
Pista 6 Datos de Performance 1R + 2R

\* Repetir muchas veces la operación ping pong afecta a la calidad del sonido pero esto no es un mal funcionamiento de la unidad. Efectúe esta operación lo mínimo posible.

1. Asigne las salidas de las pistas 1-4 al buss MIX.  
Pulse canal 1 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre "CH1 MIX Sw=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el ajuste "PstFade". De la misma manera, también ajuste las salidas de las pistas 2-4 en "PstFade".
2. Gire los controles PAN 1 y PAN 3 totalmente hacia la izquierda (L63) y PAN 2 y PAN 4 totalmente hacia la derecha (R63).
3. Seleccione el buss MIX como fuente de la entrada a grabar en las pistas 5 y 6.  
Pulse canal 5 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre "CH5 Input=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX-L". De la misma manera, también ajuste la salida de la pista 6 en "MIX-R".

Página 20 del manual en inglés

\* Con estos ajustes no es posible escuchar la salida de los canales 5/6. Esto es debido a que, para evitar un bucle de regeneración, no se vuelve a enviar la salida de las pistas 5/6 enviada al buss MIX a las pistas 5/6.

4. Efectúe los ajustes de forma que la señal procedente del buss MIX se envíe a los jacks MASTER OUT.  
Pulse el botón [EDIT] de la sección master y, a continuación, utilice PARAMETER [ << ] [ >> ] para que la pantalla muestre "MST Master Mode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".
5. Ajuste las pistas 1-4 para que su estado sea PLAY y el de las pistas 5/6, REC. Reproduzca la canción y utilice los faders de los canales 1-4 para ajustar el nivel de volumen. En este momento, suba el nivel de volumen al máximo posible sin que haya distorsión.
6. Vuelva al principio de la canción, pulse [REC] y, a continuación, pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
7. Una vez terminada la grabación, pulse [STOP].
8. Compruebe el resultado de la nueva grabación en las pistas 5/6. En este ejemplo, las pistas 1-4 y 5/6 contienen los mismos datos. Por lo tanto, ajuste el estado de las pistas 1-4 en MUTE y el estado de las pistas 5/6 en PLAY.

## Hacer una Mezcla Final para crear una Cinta Master

El proceso de grabar una canción, equilibrar cada una de las pistas (ecualizarla, ajustar el panorama y el nivel de volumen) y efectuar una mezcla en dos canales estereofónicos se denomina "Mezcla final".

Utilizar el ecualizador para ajustar el timbre

La unidad proporciona un ecualizador paramétrico para cada canal. Primero debe ecualizar individualmente cada canal. Si ha grabado pares de pistas en estéreo, asegúrese de efectuar los mismos ajustes para ambas. A continuación, preste atención al equilibrio general de la grabación y efectúe los ajustes de precisión en el ecualizador, el panorama y el nivel de volumen de cada canal.

\* Al ajustar el ecualizador mientras escucha la grabación, es posible que oiga un ruido como un "click". Esto no significa que la unidad funciona mal. Si dicho ruido es molesto, efectúe los ajustes sin que se oiga la grabación.

1. Pulse el botón [CH EDIT] correspondiente al canal cuya ecualización desee ajustar.

2. Utilice los botones PARAMETER [<<] [>>] para pasar por los parámetros disponibles en cada canal. Seleccione los parámetros relacionados con la ecualización y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor deseado. Utilice los botones CURSOR [<]/[>] para seleccionar el parámetro a ajustar: la ganancia, la frecuencia central o el Q.

El gráfico de barras muestra los ajustes del ecualizador.

EQ Switch: Para utilizar el ecualizador, primero debe ajustar éste en "On". Si no lo hace, no podrá seleccionar los parámetros relacionados con el ecualizador.

EQ Low: La ganancia y la frecuencia central de la gama de frecuencias graves.

EQ Mid: La ganancia y el Q (la "anchura" de la gama) de la gama de frecuencias medias.

EQM F: La frecuencia central de la gama de frecuencias medias.

EQ Hi: La ganancia y la frecuencia central de la gama de frecuencias altas.

3. Efectúe los ajustes para los demás canales de la misma manera. Una vez efectuados los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Ajustar el nivel de volumen y el panorama

Ud. puede utilizar los faders de los canales para ajustar el nivel de volumen de cada pista, pero aquí vamos a explicar cómo efectuar los ajustes estando la unidad en condición Edición de Canal.

Para ajustar el nivel de volumen de cada pista, primero debe ajustar el nivel de volumen de la pista que contenga la parte más importante de la canción (es decir, según la melodía sea vocal o instrumental). A continuación, para crear el equilibrio deseado, ajuste el nivel de volumen de las demás pistas en relación con el de la pista que contiene la melodía.

1. Pulse el botón [CH EDIT] correspondiente al canal cuyo nivel de volumen y panorama desee ajustar.

Página 21 del manual en inglés

2. Utilice los botones PARAMETER [ << ] [ >> ] para pasar por los parámetros disponibles en cada canal. Seleccione el parámetro deseado y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. El gráfico de barras muestra los ajustes del nivel de volumen y el panorama de cada canal.

MIX Sw: Seleccione "PstFade" para poder utilizar los faders.

MIX Level: Ajusta el nivel de volumen.

MIX Pan: Ajusta el panorama.

3. Efectúe los ajustes para los demás canales de la misma manera. Una vez efectuados los ajustes de todos los canales, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

<Acerca de la pantalla>

Si Ud. modifica los niveles de volumen estando la unidad en condición Edición de Canal, es posible que el nivel de volumen indicado por la posición de los faders no se corresponda al nivel de volumen actual. En este caso, se muestra el ajuste seguido por un asterisco "\*". Cuando el gráfico de barras muestre la posición del fader, la barra que indica dicha posición se iluminará y se apagará de forma intermitente. Lo mismo ocurre con el gráfico del panorama.

Para que los faders se correspondan al valor actual, desplácelos al valor actual.

Crear una cinta master (Mezcla Final)

Una vez equilibrados los niveles de las pistas, utilice una grabadora estereofónica (grabadora de cinta magnética, DAT; MD, etc.,) para crear una cinta master en estéreo.

\* El interface digital del VS-880 sostiene S/P DIF. Si desea grabar la señal digital, utilice una grabadora digital compatible con este estándar.

1. Conecte la grabadora al VS-880.

Si desea utilizar conexiones analógicas, utilice un cable de tipo RCA fono para conectar los jacks de entrada de la grabadora a los jacks MASTER OUT del VS-880.

Si desea utilizar conexiones digitales, utilice un cable coaxial de tipo RCA fono para conectar el conector digital de entrada (coaxial) de la grabadora digital al conector DIGITAL OUT del VS-880.

2. Si ha conectado una grabadora digital a la unidad mediante conexiones digitales, efectúe los ajustes necesarios para que la grabadora digital grabe las señales digitales enviadas a ella. Ajuste también la frecuencia de muestreo de la grabadora para que se corresponda a la frecuencia de muestreo utilizada para grabar la canción (44.1 kHz.). La mayoría de los grabadores digitales reconocen automáticamente la frecuencia del muestreo de la fuente utilizada para la grabación y, por lo tanto, no es necesario efectuar manualmente este ajuste.

\* Algunas grabadoras DAT no son capaces de grabar una señal digital a la frecuencia de muestreo 44.1 kHz. En este caso, utilice conexiones analógicas y ajuste la grabadora digital para que grabe analógicamente las señales.

\* Si no conoce la frecuencia de muestreo de la canción ni el modo de grabación utilizado para grabarla, puede confirmar estos ajustes en la página de selección de la canción (pág. 59).

3. Ajuste el nivel de grabación de la grabadora.

Utilice el fader general para ajustar el nivel de la salida del VS-880, ajustándolo al nivel máximo sin que se sature la entrada de la grabadora. Ajuste el nivel de grabación de la grabadora de forma que los indicadores del nivel indiquen el nivel máximo sin que se distorsione la señal.

4. Pulse el botón [ZERO] del VS-880 para volver al principio de la canción y ajuste la grabadora de forma que entre en modo de espera de la grabación.

5. Pulse el botón [PLAY] del VS-880 e inicie la grabación en la grabadora. Si desea efectuar un "fade in" o un "fade out", utilice el fader general del VS-880 para hacerlo.

6. Una vez terminada la grabación, pare la grabadora y el VS-880.

Página 22 del manual en inglés

Capítulo 2: Entender la manera como el VS-880 está organizado

Este capítulo explica los conceptos básicos del VS-880, la manera como está organizado internamente y las operaciones básicas. Para entender dichos conceptos, asegúrese de leer este capítulo.

¿Qué es el VS-880?

El VS-880 es una grabadora de disco digital multipistas que incorpora en una sola unidad una grabadora digital de disco y un mezclador digital. El VS-880 proporciona la misma funcionalidad ofrecida por las grabadoras de cinta magnética convencionales como puede ser la "grabación simultánea en pistas múltiples" y la "sincronización con aparatos MIDI". Además, dispone de prestaciones que sólo son posibles mediante la grabación digital, como pueden ser las de "la transferencia de datos que minimiza el deterioro de la calidad del sonido" y "la edición a la que se puede aplicar la función Undo (deshacer)". Dichas prestaciones proporcionan un alto nivel de comodidad en la producción de música y la edición de vídeos.

Grabadoras digitales de disco

Al contrario de las grabadoras DAT (que utilizan cintas), las grabadoras digitales de disco graban sonido (música) en un disco al igual que las grabadoras MD. Pueden recuperar y reproducir inmediatamente la música grabada en un disco, sea cual sea el lugar donde está grabada en el disco. También es obvia la diferencia entre el tiempo que se necesita para desplazarse al principio de una canción contenida en una grabadora DAT y en una contenida en una grabadora MD.

La posibilidad de desplazarse libremente a los datos deseados sea cual sea el lugar donde se encuentran o la secuencia en que fueron grabados se denomina "random access" (acceso aleatorio). Al contrario, desplazarse a los datos por orden secuencial se denomina "sequential access" (acceso secuencial).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Acceso Aleatorio Acceso Secuencial

Una de las prestaciones más importantes de las grabadoras digitales de disco es la que permite volver a grabar o editar sin afectar la calidad del sonido.

Con una grabadora multipistas analógica, para modificar una grabación, es necesario borrarla. Además, si desea modificar la manera como la canción está organizada, debe volver a grabarla desde el principio. Este tipo de edición, en que es necesario borrar datos para volver a entrarlos, se denomina "edición destructiva".

En cambio, las grabadoras digitales de disco multipistas permiten utilizar la función Undo para cancelar la operación de edición y recuperar los datos tal como estaban antes de editarlos. Además, debido a que copiar los datos afecta imperceptiblemente al sonido, puede copiar y guardar los datos originales antes de editarlos. También es fácil copiar secciones de datos en otros lugares o borrar partes específicas de ellos. La edición que permite recuperar los datos originales se denomina "edición no destructiva".

La sección de la grabadora del VS-880 contiene 8 pistas para la grabación y reproducción de sonido. Cada una de dichas pistas contiene 8 pistas adicionales, cada una de las cuales puede contener sonido. Esto significa que Ud. puede grabar sus canciones utilizando hasta 64 pistas (8 x 8). Las 8 pistas adicionales contenidas en cada pista de grabación/reproducción normal se denominan "Pistas V".

Para el playback, Ud. puede especificar la pista V que cada pista normal hará sonar. Puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas. En el VS-880, el conjunto de las posibles 64 pistas utilizadas para crear una composición se denomina "canción".

Página 23 del manual en inglés

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Canción  
Pista 1  
Pista 8  
Entradas  
Pista V 1  
Pista V 2  
Pista V 3  
Pista V 4  
Pista V 5  
Pista V 6  
Pista V 7  
Pista V 8  
Salidas

## Mezclador digital

El mezclador digital especifica el estado de la entrada/salida de la sección de la grabadora.

El VS-880 proporciona 5 entradas para fuentes externas: cuatro jacks de entrada analógicos y un conector de entrada digital. El VS-880 proporciona 4 salidas externas: dos jacks de salida general y dos jacks de salida AUX. Ud. puede especificar libremente qué entrada externa se graba en la pista y qué jack de salida se utiliza para el envío.

Se selecciona la manera como el mezclador digital funciona mediante el modo del mezclador especificado. Los modos del mezclador están organizados en dos tipos según su estructura interna. Debido a las diferencias entre los controles del panel, uno de dichos tipos está dividido en dos tipos adicionales.

.Modo INPUT->TRACK

.Modo INPUT MIX y Modo TRACK MIX

### <Pistas, canales y fuentes>

En este manual, los términos "pistas", "canales" y "fuentes" aparecen frecuentemente. Aquí vamos a definirlos. Al leer este manual, tenga en cuenta el significado de cada término.

Pista: El lugar contenido en la grabadora donde se graban señales.

Canal: Un conducto para señales externas enviadas a la unidad o señales que han sido grabadas en una pista de la sección de la grabadora.

Fuente: Una señal externa enviada a la sección del mezclador o una señal grabada en la sección de la grabadora.

### <Cambiar de modo del mezclador>

Para cambiar de modo del mezclador, utilice el botón MIXER MODE "SELECT". Los indicadores localizados a la derecha del botón muestran el modo del mezclador actual.

Para cambiar de modo INPUT->TRACK al modo INPUT MIX o TRACK MIX, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Si vuelve a mantener pulsado [SHIFT] mientras pulsa [SELECT], volverá al modo INPUT->TRACK. Cada vez que pulse [SELECT], alternará entre los modos INPUT MIX y TRACK MIX.

Página 24 del manual en inglés

Modo INPUT->TRACK

En este modo, las pistas (1-8) contenidas en la sección de la grabadora corresponden a los canales (1-8) de la sección del mezclador. Para facilitar el ajuste del equilibrio final entre las pistas al hacer una mezcla final para crear una cinta master, se enviará cada fuente de la entrada directamente a la pista correspondiente. Éste es el modo que se utiliza normalmente. Por ejemplo, si desea grabar de forma simple o grabar ideas musicales o las frases que se le ocurran, utilice este modo.

La siguiente figura muestra la estructura básica del modo INPUT->TRACK. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Block diagram" (pág. 95).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Grabadora Mezclador

ENTRADA 1 Pista 1 Ecualización Fader 1 Panorama 1  
ENTRADA 2 Pista 2 Ecualización Fader 2 Panorama 2  
ENTRADA 3 Pista 3 Ecualización Fader 3 Panorama 3  
ENTRADA 4 Pista 4 Ecualización Fader 4 Panorama 4  
ENTRADA DIGITAL L Pista 5 Ecualización Fader 5 Panorama 5  
ENTRADA DIGITAL R Pista 6 Ecualización Fader 6 Panorama 6  
Pista 7 Ecualización Fader 7 Panorama 7  
Pista 8 Ecualización Fader 8 Panorama 8  
Selección de Entrada  
Buss MIX (SALIDA GENERAL L)  
Buss MIX (SALIDA GENERAL R)

#### Entrada

Puede seleccionar independientemente la fuente de la entrada de cada pista. Además, aunque la figura anterior no lo muestre, Ud. puede especificar el MIX buss como fuente de la entrada. Esto permite combinar dos o más pistas y volver a grabarlas en una pista individual (ping pong).

#### Ecualizador

El ecualizador (EQ) proporcionado para cada pista es un ecualizador paramétrico de tres bandas que contiene las bandas alta (de tipo shelving) media (de tipo peaking) y baja (de tipo shelving). Si no desea utilizar el ecualizador, puede desactivarlo.

#### Salida

Las señales procedentes de cada canal pasan por el MIX buss donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía mediante el jack MASTER OUT. Se

envía la misma señal también mediante el jack PHONE y el conector DIGITAL OUT.

También puede efectuar ajustes para que la señal procedente de cada canal se envíe a los jacks AUX SEND permitiendo el uso de dichos jacks como envío de efectos para conectar la unidad a unidades de efectos externos. Además, al efectuar los ajustes para que se envíen señales separadas a los jacks MASTER OUT y jacks AUX SEND, podrá utilizar el envío por cuatro canales.

Página 25 del manual en inglés

### Modos INPUT MIX y TRACK MIX

En estos dos modos, puede mezclar por separado las fuentes externas de la entrada (seis fuentes) y las pistas de la grabadora 1-8. Los canales que controlan las fuentes externas de la entrada se denominan "canales de entrada" y los que controlan las pistas de la grabadora, "canales de pista".

No obstante, como el VS-880 no es capaz de controlar simultáneamente ambos tipos de canal, debe asignar el mezclador para controlar individualmente cada tipo de canal. Si desea utilizar el mezclador para controlar las fuentes externas de la entrada, especifique el modo INPUT MIX. Para controlar las pistas de la grabadora, especifique el modo TRACK MIX.

Si desea hacer una mezcla final de las 8 pistas de la grabadora y las fuentes externas de la entrada o si desea grabar las fuentes de la entrada en las pistas en que haya ajustado el ecualizador, el nivel de volumen y el panorama, utilice estos modos del mezclador.

La siguiente figura muestra la estructura simplificada de los modos INPUT MIX y TRACK MIX. Para obtener más detalles, vea "Block diagram" (pág. 95).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Modo Input Mix (Canal de entrada 1-6)

ENTRADA 1 Ecualización 1 Fader 1 Panorama 1

ENTRADA 2 Ecualización 2 Fader 2 Panorama 2

ENTRADA 3 Ecualización 3 Fader 3 Panorama 3

ENTRADA 4 Ecualización 4 Fader 4 Panorama 4

ENTRADA DIGITAL 5 L Ecualización 5 Fader 5 Panorama 5

ENTRADA DIGITAL 6 R Ecualización 6 Fader 6 Panorama 6

#### Selección de Buss

Buss REC 1-2 (Grabadora)

Buss REC 3-4 (Grabadora)

Buss REC 5-6 (Grabadora)

Buss REC 7-8 (Grabadora)

## MIX buss (SALIDA GENERAL L, R)

### Canales de Entrada

La fuente externa de la entrada controlada por cada uno de los canales de entrada 1-6 es fija: el canal 1 controla la ENTRADA 1, el canal 2 controla la ENTRADA 2, etc. Los canales 5 y 6 corresponden a las ENTRADAS DIGITALES 5 y 6. Como los canales de entrada 7 y 8 no existen, hacer funcionar los canales 7 y 8 del mezclador no proporciona ningún efecto.

Al grabar una fuente externa de la entrada en la grabadora, seleccione el buss REC que corresponde a la pista de grabación destino. Si desea mezclar el performance que grabe con una fuente externa de la entrada, seleccione el buss MIX para que se envíe el sonido a los jacks MASTER OUT.

El ecualizador de cada canal funciona como ecualizador de dos bandas: alta (de tipo shelving) y baja (de tipo shelving). Al contrario que con el modo INPUT->TRACK, no puede utilizar la banda media (de tipo peaking) del ecualizador paramétrico.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### Grabadora

REC 1 Pista 1 Ecualización 1 Fader 1 Panorama 1  
REC 2 Pista 2 Ecualización 2 Fader 2 Panorama 2  
REC 3 Pista 3 Ecualización 3 Fader 3 Panorama 3  
REC 4 Pista 4 Ecualización 4 Fader 4 Panorama 4  
REC 5 Pista 5 Ecualización 5 Fader 5 Panorama 5  
REC 6 Pista 6 Ecualización 6 Fader 6 Panorama 6  
REC 7 Pista 7 Ecualización 7 Fader 7 Panorama 7  
REC 8 Pista 8 Ecualización 8 Fader 8 Panorama 8

### Selección de Buss

Buss REC 1-2 (Grabadora)

Buss REC 3-4 (Grabadora)

Buss REC 5-6 (Grabadora)

Buss REC 7-8 (Grabadora)

Buss MIX (SALIDA GENERAL L, R)

Página 26 del manual en inglés

### Canales de Pista

La pista que los canales de pista 1-8 controlan es fija: el canal 1 controla la pista 1, el canal 2 controla la pista 2, etc.

El ecualizador de cada canal funciona como ecualizador de dos bandas: alta (de tipo shelving) y baja (de tipo shelving). Al contrario que con el modo INPUT->TRACK, no puede utilizar la banda media (de tipo peaking) del ecualizador paramétrico.

Las señales procedentes de cada canal pasan por el MIX buss donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía mediante el jack MASTER OUT. Además, Ud. puede especificar cualquiera de los buses REC como destino del envío de las señales contenidas en las pistas. Esto permite combinar dos o más pistas y volver a grabarlas en una pista individual (ping pong).

### Salida

Las señales procedentes de cada canal pasan por el MIX buss donde se combinan para crear una señal en estéreo que se envía mediante el jack MASTER OUT. Se envía la misma señal también mediante el jack PHONE y el conector DIGITAL OUT.

También puede efectuar ajustes para que la señal procedente de cada canal se envíe a los jacks AUX SEND permitiendo el uso de dichos jacks como envío de efectos para conectar la unidad a unidades de efectos externos. Además, al efectuar los ajustes para que se envíen señales separadas a los jacks MASTER OUT y jacks AUX SEND, podrá utilizar el envío por cuatro canales.

### Manejo de Datos

Esta sección explica cómo utiliza el VS-880 unidades de disco y como maneja datos de canción.

### Unidades de disco

El VS-880 acepta la instalación de un disco duro de tipo IDE (2.5 pulgadas) y puede conectar hasta 7 unidades de disco al conector SCSI.

Se utilizan los números SCSI ID (0-7) para identificar el VS-880 y las unidades de disco. Esto significa que si conecta dos o más aparatos SCSI a la unidad, para evitar conflictos entre los aparatos, debe asegurarse de que el número SCSI ID de cada aparato esté ajustado correctamente. Si existe un conflicto entre los números SCSI ID, el VS-880 no puede reconocer correctamente las unidades de disco. Con los ajustes de fábrica, el número SCSI ID del VS-880 está ajustado a 7.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

VS-880

Disco Duro (tipo IDE, 2.5 pulgadas)

Unidad de disco 0

Unidad de disco 1

Unidad de disco 2

Unidad de disco 3

Unidad de disco 4

Unidad de disco 5

Unidad de disco 6

El VS-880 es capaz de manejar 500 M bytes o 1000 M bytes (1 G bytes) de espacio en disco. Si la capacidad de la unidad de disco utilizada es mayor, debe dividir el disco en particiones de 500 M bytes/1000 M bytes. (Seccionar un disco significa dividirlo en áreas separadas). Si no existe ninguna razón especial para dividir los discos en áreas más pequeñas, debe utilizar áreas de 100 M bytes. El VS-880 es capaz de dividir un disco hasta en 4 áreas.

. Si utiliza un área de 500 M bytes con una unidad de disco con capacidad de 420 M bytes, se crea una sola área de 420 M bytes.

. Si secciona una unidad de disco con capacidad de 1.2 G bytes en secciones de 1000 M bytes, se crea un área de 1000 M bytes y una de 200 M bytes.

. Si secciona una unidad de disco con capacidad de 4.2 G bytes en secciones de 1000 M bytes, se crean cuatro áreas de 1000 M bytes. No puede utilizar los 200 M bytes restantes.

Página 27 del manual en inglés

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Unidad de Disco (420 M bytes)

Sección 1 (420 M bytes)

Unidad de Disco (1.2 G bytes)

Sección 1 (1000 M bytes) Partición 2 (1000 M bytes)

Unidad de Disco (4.2 G bytes)

Partición 1 (1000 M bytes) Partición 2 (1000 M bytes)

Partición 3 (1000 M bytes) Partición 4 (1000 M bytes) 200 M bytes

De esta manera, el VS-880 maneja cada partición de la unidad de disco como si fuera una unidad de disco individual. Al utilizar el VS-880, deberá especificar la

partición de la unidad de disco que desee utilizar. La partición que utilice se denomina "unidad de disco actual".

### Datos de Canción

Los datos de canción incluyen los siguientes tipos de datos. Puede almacenar hasta 200 canciones en cada partición de la unidad de disco.

- . Datos de Playback de las Pistas V.
- . Clocks MIDI de las pistas de sincronización.
- . Posiciones especificadas en la canción (marcadores, localizadores, bucles y posiciones para pinchar/despinchar automáticamente)
- . Escenas (ajustes del mezclador).
- . Ajustes de la Afinación Variable.
- . Ajustes de Sistema (sistema, MIDI, disco, sincronización y escena).
- . Ajustes de los Efectos 1/2 (habiendo instalado una placa de expansión VS8F-1).

### Hacer Funcionar el VS-880

Esta sección explica la manera como están organizadas las operaciones proporcionadas por el VS-880, el funcionamiento básico y las funciones principales de la condición Play.

### Modos de Operación (Condiciones)

El VS-880 proporciona muchas funciones. Dichas funciones están organizadas en "Condiciones". Para poder efectuar una operación, debe seleccionar la condición que contiene dicha operación. El VS-880 dispone de las siguientes ocho condiciones.

- . Condición Play: En esta condición puede hacer Playbacks/Grabaciones normales. Cada vez que encienda la unidad, se activará la condición Play.
- . Condición Channel Edit: En esta condición puede ajustar el estado de cada uno de los canales del mezclador, seleccionar fuentes de la entrada, cambiar de pista V, efectuar ajustes del ecualizador, etc.
- . Condición Master Block Edit: En esta condición Ud. puede efectuar ajustes para la sección principal del mezclador, por ejemplo, el nivel general y el nivel de la salida AUX.
- . Condición Song Edit: En esta condición puede efectuar operaciones relacionadas con las canciones como, por ejemplo, dar nombre a una canción, cambiar de canción y crear una nueva canción.
- . Condición Locator Edit: Aquí puede modificar la posición donde están colocados los marcadores y los localizadores.

- . Condición Track Edit: Aquí puede editar los datos del playback grabados en una pista, por ejemplo, copiando los datos contenidos en una pista en otra o borrándolos.
- . Condición Effect Edit: En esta condición puede efectuar ajustes. Puede seleccionar esta condición sólo si ha instalado una placa de expansión VS8F-1 (suministrado por separado) en el VS-880.
- . Condición System Edit: Aquí puede efectuar ajustes que afectan al VS-880 íntegro como, por ejemplo, ajustes de la unidad de disco y ajustes relacionados con la sincronización MIDI.

Página 28 del manual en inglés

### Funcionamiento básico

Esta sección explica el funcionamiento básico del VS-880. Asegúrese de leer esta sección para poder entender cada uno de los tipos de operaciones.

### Seleccionar una condición

Para seleccionar una condición de edición, pulse el botón correspondiente a la condición deseada. El campo CONDITION de la pantalla muestra la condición seleccionada. Para volver a la condición Play, pulse [PLAY (DISPLAY)].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Botón

[CH EDIT]

que corresponde al canal deseado

Condición

Channel Edit

Pantalla

CH (n) (modo INPUT->TRACK)

IN (n) (modo INPUT MIX)

TR (n) (modo TRACK MIX)

MST

SNG

LOC

TRK

EFF

SYS

Sección principal (EDIT)  
(SONG)

(LOCATOR)  
(TRACK)  
(EFFECT)  
(SYSTEM)

Edición del Bloque Principal  
Edición de la Canción  
Edición del Localizador  
Edición de la Pista  
Edición del Efecto  
Edición del Sistema

\* En la condición Channel Edit, si la función Channel Link está desactivada, la pantalla muestra los números de canal (n) como un número del 1 al 8 y si la función Channel Link está activada, como una letra de a-d. La función Channel Link permite controlar canales adyacentes como si fueran una única fuente estereofónica (pág. 36).

Seleccionar ítemes contenidos en el menú de operaciones

Si selecciona las condiciones Song Edit, Track Edit o System Edit, la pantalla mostrará mensajes interrogativos como, por ejemplo, "SYS System PRM?". Esta acción indica que puede utilizar el menú de operaciones. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el menú y pulse [YES] para finalizar la selección. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará los parámetros que puede ajustar desde el menú seleccionado.

Si selecciona la condición System, habrá situaciones en las que la pantalla muestre directamente los parámetros sin que se muestre el menú de operaciones. Esto ocurre para que Ud. pueda volver a seleccionar un parámetro que ya seleccionó anteriormente. Para volver al menú, pulse otra vez [SYSTEM].

Seleccionar parámetros

Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el parámetro que desee modificar. Si la pantalla muestra simultáneamente dos o más parámetros, utilice el CURSOR [<]/[>] para que el valor del parámetro deseado se ilumine y se apague de forma intermitente.

Página 29 del manual en inglés

Modificar un valor

Una vez el valor que desee modificar se ilumine y se apague de forma intermitente, utilice el dial TIME/VALUE para modificarlo. Al girar el dial hacia

la izquierda, el valor decrecerá y al girarlo hacia la derecha, aumentará. Si gira el dial TIME/VALUE mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor decrece o aumenta a una velocidad diez veces la normal.

Puede utilizar los diez botones del grupo LOCATOR como teclas numéricas para especificar directamente un valor. Al pulsar el botón [NUMERICS] haciendo que se ilumine el indicador, podrá utilizar los diez botones LOCATOR para entrar los números impresos en cada uno de ellos. Por ejemplo, si desea especificar el valor "10", pulse los botones en este orden: [1 (PREVIOUS)], [0 (CLEAR)] y [ENTER (YES)]. Para entrar un valor negativo (-), pulse [ ] (CLEAR) dos veces antes de entrar el número. Para que los diez botones LOCATOR vuelvan a su funcionamiento normal, pulse otra vez [NUMERICS] haciendo que se apague el indicador del botón.

### Efectuar una operación

Para efectuar una operación como, por ejemplo, la de cambiar de canción o copiar una pista, utilice el siguiente procedimiento.

Desde la condición Song Edit, ajuste cada uno de los parámetros y pulse [YES].

La pantalla mostrará un mensaje pidiéndole confirmar la operación. Para efectuarla, responda pulsando [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Desde la condición Track, ajuste cada uno de los parámetros. La pantalla mostrará un mensaje pidiéndole confirmar la operación. Para efectuarla, responda pulsando [YES]. Para cancelar la operación, pulse [NO].

En algunas operaciones, la pantalla mostrará un mensaje adicional pidiéndole confirmar la operación. En este caso, para efectuarla, pulse otra vez [YES]. La pantalla muestra un segundo mensaje de conformidad para las operaciones que no puede deshacer utilizando la función Undo (pág. 40).

### Cambiar de Modo del Mezclador

El indicador localizado a la derecha del MIXER MODE [SELECT] indica el modo del mezclador actual. Utilice el siguiente procedimiento para cambiar de modo el mezclador. La razón por la que se requiere este procedimiento es para evitar que Ud. al seleccionar accidentalmente un modo del mezclador, cambie radicalmente la estructura interna del mezclador.

Para cambiar del modo INPUT->TRACK al modo INPUT MIX o modo INPUT TRACK, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Si mantiene pulsado [SHIFT] otra vez y pulsa [SELECT], volverá al modo INPUT->TRACK. Cada vez que pulse el botón [SELECT], alternará entre el modo INPUT MIX y el modo INPUT TRACK.

### Cambiar de Estado de Pista

Los indicadores de los botones correspondientes muestran el estado de cada pista. Puede modificar el estado de cada pista mediante el botón [STATUS] correspondiente a cada pista. Para ajustar directamente el estado de la pista en REC, mantenga pulsado [REC] y pulse [STATUS]. Para ajustar directamente el estado de la pista en PLAY, mantenga pulsado [STOP] y pulse [STATUS]. Puede cambiar el estado de la pista a pesar del modo en que se encuentra el mezclador.

SOURCE (color naranja): Puede escuchar la fuente de la entrada especificada.

REC (Color rojo intermitente): Ha seleccionado grabar en la pista especificada.

PLAY (color verde): La pista se reproducirá.

MUTE (apagado): La pista está enmudecida.

\* El VS-880 es capaz de grabar simultáneamente hasta 4 pistas. Esto significa que no es posible seleccionar el estado de pista REC para cinco o más pistas.

Página 30 del manual en inglés

### Cambiar de Gráfico de Barras

En la condición Play, para cambiar de gráfico de barras, debe mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [DISPLAY ((PLAY))]. En la condición Edit, la pantalla cambia según los parámetros seleccionados para la operación.

. Pre Level: Se muestra el nivel de volumen de cada canal que existe antes de que la señal de los canales llegue a los faders de canal.

Los campos AUX y MASTER indican los niveles de volumen respectivos de las señales una vez pasadas por el control AUX y el fader general.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

. Post Level: Se muestra el nivel de volumen de cada canal después de que las señales hayan pasado por los faders de canal. Los campos AUX y MASTER indican los niveles de volumen respectivos de las señales una vez pasadas por el control AUX y el fader general.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

. Play List: La pantalla muestra la manera en que el sonido fue grabado antes y después del momento actual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

. Fader/Pan: La pantalla muestra los ajustes del fader general, el control PAN y el fader de cada canal. Si la posición de los controles PAN o los faders es diferente de la posición real (es decir, si ha cambiado de modo del mezclador), la barra que representa la posición del control PAN o fader se ilumina y se apaga de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 31 del manual en inglés

Desplazar el Momento Actual

Puede desplazar el momento actual de las siguientes maneras.

<Current Time> (Momento actual)

El momento actual mostrado en la pantalla es un MTC (MIDI Time Code) Se muestra bajo el formato de "\*\*\*" horas \*\* minutos \*\* segundos \*\* frames". Esta norma corresponde también al código SMPTE. El código SMPTE es un estándar creado por SMPTE (Sociedad de Ingenieros de Cine y Televisión) en los Estados Unidos que se utiliza para indicar los frames contenidos en una imagen de vídeo. El código SMPTE se utiliza en la edición de vídeos, etc. Los distintos aparatos utilizan diferentes códigos. Si Ud. utiliza un MTC para sincronizar el VS-880 con otro aparato, debe ajustar ambos de forma que utilicen el mismo tipo de código. Con los ajustes de fábrica, el VS-880 está ajustado en 30 frames (non drop) por segundo (pág. 75).

Desplazarse al primer sonido grabado (Song Top)

Para desplazarse a la posición donde fue grabado el primer sonido de la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG TOP (REW)]. Se comprueba la pista V seleccionada para cada pista y se desplaza a la posición donde fue grabado el primer sonido de la canción.

Desplazarse al último sonido grabado (Song End)

Para desplazarse a la posición donde fue grabado el último sonido de la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SONG END (FF)]. Se comprueba la pista V seleccionada para cada pista y se desplaza a la posición donde fue grabado el último sonido de la canción.

Desplazarse por frames

. Para desplazarse por pasos de un frame, gire el dial TIME/VALUE.

. Para desplazarse por pasos de 10 frames, mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial TIME/VALUE.

. Para desplazarse por pasos de aproximadamente 1/10 de un frame, pulse CURSOR [>] y gire el dial TIME/VALUE. Al pulsar el CURSOR [>], se mostrará una flecha "<" delante del código de tiempo mostrado y la pantalla de los números de frames se convertirá en una pantalla de fracciones de frames (aproximadamente 1/100 de un frame). Para volver a la pantalla de frames normal, pulse una vez el CURSOR [<].

. Para desplazarse por pasos de aproximadamente 1/100 de un frame, pulse el CURSOR [>], mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial TIME/VALUE.

Desplazarse por compases/tiempos del compás

El campo MEASURE de la pantalla indica el número del compás que corresponde a la posición actual, y el campo BEAT, el número del tiempo de compás que corresponde a la posición actual. Con los ajustes de fábrica, estos valores se calculan con un tempo de 120 (negras por minuto) y un tipo de compás de 4/4. Para obtener más detalles acerca de cómo ajustar el compás y el tipo de compás, vea "Utilizar el metrónomo" (pág. 34).

1. Seleccione el valor que desee modificar.

Para desplazarse por pasos de un compás, utilice el CURSOR [<]/[>] haciendo que se ilumine y se apague el número mostrado en el campo MEASURE. Para desplazarse por pasos de un tiempo del compás, haga que se ilumine y se apague el número mostrado en el campo BEAT.

2. Modifique el valor.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de compás o el número del tiempo del compás al que desee desplazarse. Para volver a utilizar el dial TIME/VALUE para desplazarse por pasos de un frame, pulse varias veces el CURSOR [>] haciendo que deje de iluminarse y apagarse de forma intermitente.

Página 32 del manual en inglés

#### Guardar datos de canción (Song Store)

Si Ud. apaga la unidad sin más, los datos de canción que ha grabado o editado se pierden. Debe utilizar el procedimiento del "Shut down" (orden específico para guardar datos y apagar la unidad) para guardar los datos en la unidad de disco. Al cambiar de canción o de unidad de disco, los datos de canción se guardarán automáticamente. Si desea guardar datos de canción sin tener que hacer ninguna de estas dos operaciones, utilice el siguiente procedimiento.

\* No será posible recuperar los datos de canción una vez perdidos. Si maneja datos de canción importantes o si utiliza el VS-880 durante varias horas, recomendamos que guarde frecuentemente los datos de canción.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STORE (ZERO)].
2. La pantalla muestra el mensaje "STORE OK?" pidiéndole confirmación para guardar los datos. Si así lo desea, pulse [YES]. Una vez guardada la canción, volverá a la condición previa.

#### Volver a iniciar el VS-880

Para volver a iniciar el VS-880 sin apagarlo, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe el procedimiento del "shutdown".
2. La pantalla muestra "PowerOFF/RESTART". Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RESTART].

Página 33 del manual en inglés

#### Capítulo 3: Los diversos Procedimientos

Este capítulo explica diversos temas útiles para la operación del VS-880. Léalo cuando sea necesario.

#### Grabar señales de audio digital

Para que el VS-880 grabe directamente, en forma de señal de audio digital, la salida procedente de un aparato de audio digital como, por ejemplo, un reproductor de CD, una grabadora DAT, una grabadora MD o una grabadora DCC, Ud. debe efectuar los ajustes apropiados. Además, existen varios puntos a tener en cuenta. Esta sección explica el procedimiento para efectuar las

preparaciones para grabar una señal audio digital y especificar dicha señal audio digital como fuente de la entrada. Las partes restantes del procedimiento de la grabación son idénticas a las utilizadas para grabar una señal analógica y, por lo tanto, no está incluido en esta explicación.

\* El interface digital del VS-880 sostiene S/P DIF. Si desea grabar una señal digital, utilice un aparato de audio digital compatible con dicho estándar.

Acerca de los copyrights

Acerca de los copyrights

La ley prohíbe grabar, utilizar en actuaciones públicas, emitir, vender o distribuir, etc. sin autorización una obra (CD, video, emisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de terceros.

El VS-880 no sostiene datos SCMS. Esta decisión en el diseño de la unidad fue tomada bajo el concepto de que la creación de composiciones originales que no violan ninguna norma de copyright no debe verse restringida por el uso de datos SCMS. Roland no asume ninguna responsabilidad por la violación de las normas de copyright que Ud. pueda cometer utilizando el VS-880.

<Acerca de SCMS>

"SCMS" significa "Serial Copy Management System". Esta función protege los derechos de los propietarios de copyrights impidiendo la grabación vía conexión digital durante dos generaciones. Al conectar digitalmente dos grabadoras digitales que sostengan dicha función, se grabarán datos SCMS en conjunto con los datos audio. Los datos audio digitales que contienen datos SCMS no pueden grabarse mediante conexión digital.

Conectar un aparato de audio digital

Utilice un cable RCA fono de tipo coaxial para conectar el conector DIGITAL IN del VS-880 al conector de salida digital (coaxial) del aparato de audio digital.

Ajustar la frecuencia de muestreo de ambos aparatos de forma que se correspondan

Para poder grabar una señal de audio digital, la frecuencia de muestreo de la canción debe ser idéntica al de la fuente de la entrada. La canción creada estando la unidad de disco en su estado inicial dispone de una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si la frecuencia de muestreo de la fuente de la entrada no es de 44.1 kHz., debe crear una nueva canción que disponga de dicha frecuencia de muestreo (pág. 42).

Apagar la función Vari-Pitch

El VS-880 dispone de la función Vari-Pitch (pág. 37) que permite variar la afinación del playback de una canción. Aunque el resultado audible es el del cambio de la afinación, en realidad, lo que se modifica es la frecuencia de muestreo. Esto significa que si Ud. utiliza la función Vari-Pitch, la frecuencia de muestreo de la canción no será igual a la de la fuente de la entrada y no podrá grabar señales digitales. Antes de grabar, asegúrese de que el indicador del VARI PITCH esté apagado. Si está iluminado, pulse [VARI PITCH].

Ajustar el Clock General de la frecuencia de muestreo

Si desea grabar una señal de audio digital, debe efectuar el siguiente ajuste para que la señal de audio digital enviada al VS-880 determine la frecuencia de muestreo del clock general del VS-880.

\* Con este ajuste, el VS-880 no funcionará en las siguientes situaciones: si no ha conectado ningún aparato de audio digital externo a la unidad o si dicho aparato está apagado. Tampoco funcionará si la frecuencia de muestreo procedente del aparato de audio digital externo es diferente al de la canción del VS-880. Si no desea grabar señales procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste éste en "INT".

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra una pregunta como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [<<] para obtener la pantalla "SYS MasterClk=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "DIGITAL".

\* Si la pantalla muestra "Digital In UnLock", significa que el aparato de audio digital externo no está enviando ninguna señal de audio digital o que la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital externo no es igual al de la canción. Determine la razón de la aparición de esta pantalla y efectúe la acción apropiada.

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 34 del manual en inglés

Seleccione la fuente de la entrada

Aquí, utilizando el ejemplo de grabar una señal digital en las pistas 1 y 2, explicaremos cómo seleccionar la fuente de la entrada.

1. Especifique el conector DIGITAL IN como fuente de la entrada. Para grabar en la pista 1 pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, después, utilice PARAMETER [◀]/[▶] para obtener la pantalla "CH INPUT=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "DIGITAL-L". De la misma manera, seleccione "DIGITAL-R" para la pista 2.

### \*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Utilizar el metrónomo

A pesar de la precisión con la que uno intenta tocar, al escuchar el playback de una grabación que hemos efectuado, nos damos cuenta de que el ritmo o el tempo son poco precisos. El VS-880 dispone de un metrónomo (claquetta) que Ud. puede ajustar en el tempo específico que desee. Al escuchar el metrónomo mientras toca su instrumento, podrá grabar un performance más preciso.

Si desea utilizar el metrónomo, debe ajustar el tempo y el tipo de compás. En las canciones nuevas, los ajustes por defecto del tipo de compás y tempo son 4/4 y 120 negras por minuto, respectivamente. Efectuando los ajustes apropiados, Ud. puede modificar el tipo de compás/tempo o incluso cambiar de tempo en medio de una canción.

El ajuste del tempo también es la base para calcular el número del compás y el tiempo del compás mostrados en la pantalla. Si, antes de grabar una canción, Ud. ajusta el tempo y, a continuación, utiliza el metrónomo para grabar, podrá desplazar el momento actual por compases o tiempos del compás. Además, podrá utilizar los números de los compases para especificar el área de la canción que desee editar y así editarla de forma más musical.

#### <Utilizar el metrónomo durante una grabación>

Al iniciar la grabación o el playback, empezará a sonar el metrónomo. No obstante, existen situaciones en que sería más fácil escuchar una claquetta antes de empezar a grabar. En dichas situaciones, puede ajustar una claquetta de forma que suene durante varios compases sin grabar en ellos.

El sonido del metrónomo sirve sólo como punto de referencia del tempo y no se graba con el sonido de su instrumento.

#### Hacer sonar el metrónomo

Aquí explicamos cómo especificar la manera como suena el metrónomo

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [ << / >> ] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [ << / >> ] para obtener acceso a los siguientes parámetros y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar cada parámetro.  
MetroOut: Seleccione "INT" para que el sonido del metrónomo se envíe mediante los jacks MASTER OUT.  
MetroLevel: Ajuste el nivel de volumen del metrónomo.  
MetroMode: Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione "RecOnly". Si desea que suene durante la grabación y el playback, seleccione "Rec/Play".

4. Con esto completamos el ajuste del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Modificar el Tempo (Tempo Map)

El "Mapa del tiempo" determina el tempo de la canción. El mapa del tiempo permite especificar cambios en el tempo para cada compás. Empezando en el compás especificado, el tempo cambia al especificado en el tiempo del compás especificado. Los mapas del Tempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa del tiempo 1, mapa del tiempo 2, etc.) Por defecto el mapa del tiempo 1 está especificado al principio de la canción y determina el tempo inicial de ésta. Para cambiar el tempo en un compás subsiguiente, cree un nuevo mapa del tiempo en la posición donde desee que cambie el tempo. Puede crear hasta 50 mapas del tiempo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Mapa del Tempo 1

Mapa del Tempo 1 Mapa del Tempo 2 Mapa del Tempo 3

Tiempo

Página 35 del manual en inglés

#### Cambiar el tempo inicial de la canción

Para cambiar el tempo inicial de la canción, utilice el siguiente procedimiento para modificar el ajuste del mapa del tiempo 1.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=120". Los datos mostrados en la pantalla de la siguiente figura significan que el mapa del tiempo 1 empieza en el compás 1 y especifican que el tipo de compás es 4/4 y el tiempo 120.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Compás Tipo de Compás Número del mapa del Tempo Tempo

4. Ajuste el tiempo y el tipo de compás.

Cada vez que pulse el CURSOR [>], el área de la pantalla que se ilumina y se apaga de forma intermitente pasará sucesivamente a ser la del número del mapa del tiempo, del tiempo, del primer compás y finalmente del tipo de compás. Haga que el área del valor que desee modificar se ilumine y se apague de forma intermitente y utilice el dial TIME/VALUE para modificar dicho valor. (No puede cambiar el primer compás del mapa del tiempo 1.) Al pulsar el CURSOR [<], el número del mapa del tiempo se iluminará y se apagará de forma intermitente.

5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Cambiar el tiempo en un compás que no sea el primero

Para cambiar el tiempo en un compás que no sea el primero, utilice el siguiente procedimiento para crear un nuevo mapa del tiempo. Los mapas del Tempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa del tiempo 1, mapa del tiempo 2, etc.) Esto significa que debe efectuar los ajustes de los mapas del tiempo por el mismo orden en que desee que cambien los tempos. Además, no puede especificar un compás de inicio localizado en una posición anterior a la del mapa del tiempo creado previamente.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=".

#### 4. Cree el mapa del tiempo 2.

Estando el número del mapa del tiempo iluminándose y apagándose de forma intermitente, gire hacia la derecha el dial TIME/VALUE para seleccionar "SYS Syn: Tmap2=<New> y, a continuación, pulse [YES] para crear el mapa del tiempo 2. El tiempo y el tipo de compás del mapa del tiempo 2 serán idénticos a los del mapa del tiempo 1. El compás inicial del mapa del tiempo 2 será el que sigue el compás inicial del mapa del tiempo 1. Pulse el CURSOR [>] para que el área del parámetro que desee modificar (tempo, compás inicial, tipo de compás) se ilumine y se apague de forma intermitente y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

5. Ya ha creado el mapa del tiempo 2. Si desea continuar y efectuar ajustes para el mapa del tiempo 3, haga que el área del número del mapa del tiempo se ilumine y se apague de forma intermitente y vuelva a efectuar el paso 4.

6. Una vez efectuados los ajustes, pulse el CURSOR [<] para que se ilumine y se apague el número del mapa del tiempo y pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Modificar los ajustes de los mapas del tiempo

Para modificar los ajustes de los mapas del tiempo, utilice el siguiente procedimiento.

#### <Limitaciones para cambiar el compás inicial>

Los mapas del Tiempo están numerados secuencialmente desde el principio de la canción (es decir, mapa del tiempo 1, mapa del tiempo 2, etc.) Esto significa que no puede especificar un compás de inicio localizado en una posición anterior a la del mapa del tiempo creado previamente o en uno localizado en una posición posterior al mapa del tiempo posterior. Por ejemplo, si el compás inicial del mapa del tiempo 2 es el compás "8" y, el compás inicial del mapa del tiempo 4 es el compás "16", el compás de inicio del mapa del tiempo 3 puede ser sólo los compases "9-15".

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<|/>>] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el mapa del tempo que desee modificar.

4. Pulse el CURSOR [>] para que el área del parámetro que desee modificar (tempo, compás inicial, tipo de compás) se ilumine y se apague de forma intermitente y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

\* Como el mapa del tempo 1 especifica el tempo inicial de la canción, no puede modificar el ajuste (1) del compás inicial de la canción.

5. Una vez efectuados los ajustes, pulse el CURSOR [<] para que se ilumine y se apague el número del mapa del tempo y pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 36 del manual en inglés

Suprimir un mapa del tempo

Para suprimir un mapa del tempo innecesario, utilice el siguiente procedimiento. Si existen mapas del tempo delante del suprimido, el número de mapa de tiempo de cada uno aumentará en 1.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Sync/tempo?" y pulse [YES].

3. Pulse PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Syn: Tmap1=".

4. Suprima el mapa del tempo.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el mapa del tempo que desee suprimir y pulse [CANCEL]. No obstante, debido que el mapa del tempo 1 define el tempo inicial de la canción, no puede suprimirlo.

5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Utilizar el mezclador para controlar una fuente estereofónica (Channel Link)

Al grabar o reproducir una fuente estereofónica, la operación normal del mezclador requiere controlar por separado los canales de la izquierda y la derecha. Esto hace que sea incómodo controlar el equilibrio entre los canales

Izquierda/Derecha y los ajustes del ecualizador. Si se encuentra en esta situación, active la función Channel Link y así controlará a la vez la pareja de canales estereofónicos.

Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra en la siguiente figura, y los ajustes de los canales impares cambiarán para ser idénticos a los de su pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

Canal 1: estéreo a (izquierda)

Canal 2: estéreo a (derecha)

Canal 3: estéreo b (izquierda)

Canal 4: estéreo b (derecha)

Canal 5: estéreo c (izquierda)

Canal 6: estéreo c (derecha)

Canal 7: estéreo d (izquierda)

Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.

Faders correspondientes a los canales de número impar: ajusta el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN correspondientes a canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders correspondientes a los canales de número par: ajusta el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN correspondientes a canales de número par: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Para activar la función Channel Link, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse el botón [CH EDIT] de cualquiera de los canales para el cual desea activar la función Channel Link.
2. Pulse PARAMETER [<<] para obtener la pantalla "Channel Link=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarla en "ON". En el gráfico de barras, los canales donde Ud. ha activado la función Channel Link se iluminan y se apagan de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

3. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 37 del manual en inglés

Escuchar un canal específico (Solo)

Al efectuar ajustes para el ecualizador o efectuar una mezcla final, muchas veces es más cómodo escuchar sólo el sonido producido por un canal específico. Aunque sería posible enmudecer individualmente cada uno de los canales que no deseara escuchar, hacerlo de esta forma sería incómodo. Si se encuentra en esta situación, puede utilizar la función Solo para escuchar únicamente un canal específico y enmudecer los demás canales.

Para utilizar la función Solo, utilice el siguiente procedimiento.

1. Pulse el botón [STATUS] correspondiente al canal deseado para determinar si suena la fuente de la entrada o la pista.

2. En la sección master, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SOLO(EDIT)]. La pantalla muestra brevemente "SOLO Mode ON" indicando que la función Solo está activada. El campo CONDITION de la pantalla alterna entre mostrar la condición actual y "sol" también indicando que la función Solo está activada.

3. Pulse el botón [STATUS] correspondiente al canal deseado para escuchar sólo dicho canal. Si suena la grabadora, el indicador del botón STATUS se ilumina en verde y si suena la fuente de la entrada, se ilumina y se apaga de forma intermitente en naranja. Ahora puede ajustar el fader del canal, el panorama y el ecualizador.

Cada vez que pulse el botón [STATUS], alternará entre hacer sonar y enmudecer el sonido. Esto permite escuchar dos o más canales. No podrá escuchar los canales enmudecidos antes del momento en que Ud. activó la función Solo aunque pulse el botón [STATUS] correspondiente. Además, si escucha un único canal, al pulsar el botón [STATUS] correspondiente a dicho canal, sonarán todos los demás canales.

4. Para desactivar la función Solo, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse una vez más el botón [SOLO (EDIT)] de la sección master. La pantalla muestra brevemente "EXIT SOLO Mode" indicando que la función Solo ha sido desactivada.

\* Si pincha estando la función Solo activada, dicha función se desactivará.

Modificar la afinación del playback de una canción (Vari-pitch)

Al grabar varios instrumentos, normalmente se afinan dichos instrumentos de forma que su afinación corresponda a la de un piano acústico o instrumento similar. No obstante, a veces es preciso grabar (overdub) un piano acústico en una grabación existente. En este caso, si la afinación de la grabación es diferente a la del piano acústico, Ud. debe solucionar este problema.

Si se encuentra en esta situación, utilice la función Vari-pitch. La función Vari-pitch cambia la velocidad del playback. Al cambiarse la velocidad del playback, también cambiará la afinación. De esta manera, al cambiar la velocidad del playback, podrá hacer que la afinación de la grabación sea idéntica a la del nuevo instrumento que desea grabar. Puede utilizar la función Vari-pitch no sólo para rectificar la afinación sino también para crear efectos especiales.

Si desea utilizar la función Vari-pitch, utilice el siguiente procedimiento.

\* El resultado audible del uso de la función Vari-pitch es un cambio en la velocidad del playback pero en realidad, es una modificación de la frecuencia de muestreo. Esto significa que, si desea grabar una señal digital en el VS-880 o si desea grabar la salida digital procedente del VS-880 en otro aparato, debe volver a ajustar la función Vari-pitch a la afinación normal. Si la ajusta a cualquier valor que no sea el de la afinación normal, no podrá grabar.

1. Pulse el botón [VARI PITCH] para que se ilumine su indicador. Una vez iluminado el indicador, la afinación del playback cambiará en relación con el ajuste de la función Vari-pitch. Como normalmente la función Vari-pitch está ajustada a la afinación normal, la afinación del playback aún no cambia.

2. Para modificar el ajuste de la función Vari-pitch, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [VARI PITCH]. La pantalla muestra el ajuste actual de la función Vari-pitch (frecuencia de muestreo). Mientras reproduzca la canción para comprobar la afinación, utilice el dial TIME/VALUE para modificar el ajuste.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

3. Una vez hechos los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play. También puede volver a la condición Play manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando otra vez [VARI PITCH].

Página 38 del manual en inglés

Guardar los ajustes del mezclador (Scene)

Puede guardar hasta 8 juegos de ajustes del mezclador para cada canción. Un juego de ajustes guardados se denomina "escena". Puede recuperarlas con solo pulsar un botón. Por ejemplo, si al hacer una mezcla final, desea comprobar diferentes mezclas, puede hacerlo guardando dichas mezclas en forma de escena.

#### Guardar los ajustes actuales del mezclador

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

Una vez iluminado el indicador del botón SCENE, podrá utilizar los botones LOC [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para guardar o recuperar las escenas. El gráfico de barras indica los ajustes actuales del mezclador.

2. Guarde los ajustes actuales del mezclador como escena.

Para guardar los ajustes como escena (1-4), pulse uno de los botones [LOC 1/5]-[LOC 4/8]. Para guardar los ajustes como escena (5-8), mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones [LOC 1/5]-[LOC 4/8]. Una vez guardados los ajustes, el indicador del botón se iluminará.

3. Una vez guardada la escena, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

#### <Acerca de la pantalla>

El campo SCENE de la pantalla muestra el número de la escena seleccionada actualmente. Si se muestra un asterisco "\*" delante del número de la escena significa que los ajustes actuales del mezclador son diferentes de los de la escena. Es decir, una vez recuperada la escena, Ud. ha ajustado los faders o los controles PAN y, por lo tanto, ha cambiado los ajustes del mezclador.

#### Recuperar una escena

\* Antes de seleccionar una escena, deberá parar la grabación/playback de la canción. No es posible seleccionar una escena durante la grabación/playback.

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

Al pulsar el botón, el gráfico de barras mostrará los ajustes actuales de los faders y el panorama.

2. Pulse uno de los botones LOC para especificar la escena que desee recuperar.

3. Una vez recuperada la escena, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

Recuperar una escena sin afectar los valores actuales de los faders

Al recuperar una escena, los valores de los faders cambiarán a los que contiene la escena recuperada. No obstante, la posición de los faders mostrada en la pantalla no cambia. Esto significa que los valores indicados por la posición de los faders no se corresponde a los valores actuales. Cuando los valores indicados por la posición de los faders no se corresponde a los reales, el gráfico de barras se iluminará y se apagará de forma intermitente.

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

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Scene Mode?" y pulse [YES].
3. Desde la pantalla "SYS scene Mode=", utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "KeepF".
4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Borrar los ajustes contenidos en una escena

1. Pulse el botón [SCENE] para que se ilumine su indicador.
2. Borre los ajustes contenidos en la escena.  
Mientras mantiene pulsado el botón [CLEAR], pulse el botón LOC correspondiente a la escena cuyos ajuste desee borrar. Se borran los ajustes y el indicador se apaga.
3. Una vez borrados los ajustes, pulse otra vez [SCENE] para que se apague el indicador.

Página 39 del manual en inglés

Buscar un momento específico (la función Preview)

Al editar una canción, a menudo tendrá que determinar momentos específicos como, por ejemplo, donde empieza a sonar un sonido, donde empieza un relleno

o el área donde desee pinchar, etc. En el VS-880, puede utilizar la función Preview para encontrar momentos específicos.

La función Preview dispone de tres botones y cada uno de ellos corresponde a una operación diferente. Utilice el adecuado para cada situación.

Utilizar [TO] y [FROM]

Los botones [TO] y [FROM] permiten reproducir un área de tiempo específica (1.0-10.0 segundos) localizada detrás y delante del momento actual. Utilizando esta función mientras desplace gradualmente el área, puede determinar con precisión el momento deseado.

Los botones corresponden a las siguientes funciones. La duración de la función Preview está ajustada inicialmente a 1.0 segundos. No obstante, Ud. puede modificarla.

[TO]: Se reproduce una vez el área especificada por la función Preview hasta llegar al momento actual.

[FROM]: Se reproduce una vez el área especificada por la función Preview a partir del momento actual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Momento actual

Datos del Playback

Tiempo

PREVIEW TO PREVIEW FROM

Duración del área

Encontrar la posición donde el sonido empieza (ejemplo)

1. Efectúe los ajustes necesarios para que se inicie el playback de las pistas que desee escuchar, inicie el playback y cuando llegue al momento en que empieza el sonido, párelo.

2. Primero pulse el botón [TO] o [FROM] para reproducir la canción desde un punto localizado detrás o delante del momento actual y así determinar si el sonido deseado está localizado delante o detrás del momento actual. Ahora, desplace el momento actual hasta que, al pulsar el botón [TO], pueda oír el sonido deseado. Finalmente, desplace el momento actual hasta que al pulsar el botón [FROM], se inicie el playback precisamente en el punto donde empieza el sonido deseado.

3. Una vez encontrado el punto exacto donde empieza el sonido, coloque un marcador en el momento actual o guarde el momento actual en un localizador para después poder encontrarlo fácilmente.

## Ajustar la duración del área

1. Para ajustar la duración del área, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [TO] o [FROM]. Mientras pulsa el botón [TO] o [FROM] para comprobar la duración actual del playback, utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la duración.
2. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

## Utilizar [SCRUB]

Si desea determinar con más precisión el punto donde empieza el sonido deseado, pulse el botón [SCRUB].

Similarmente que con los botones [TO] y [FROM], el botón [SCRUB] permite reproducir un área específica localizada delante y detrás del momento actual. Para seleccionar el área localizada delante del momento actual o la localizada detrás y reproducirla, pulse el botón [TO] o [FROM].

Al pulsar el botón [SCRUB], el indicador del botón se iluminará y el área especificada se reproducirá repetidamente. Una vez terminado, pulse otra vez el botón [SCRUB] para que el indicador se apague.

Se reproduce sólo la pista individual especificada. Si desea reproducir otras pistas, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente de la pista deseada para seleccionarla. La duración del playback (25-100 milésimas de segundo) es menor a la disponible al utilizar los botones [TO] y [FROM]. El valor inicial es de 45 milésimas de segundo pero Ud. puede modificarlo como desee.

El gráfico de barras muestra la forma de onda del sonido que se está reproduciendo proporcionado así una comprobación visual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## Encontrar el punto donde el sonido empieza (ejemplo)

1. Al pulsar el botón [SCRUB] se iluminará su indicador y el área especificada se reproducirá repetidamente. Para reproducir el área localizada delante del momento actual pulse el botón [TO] y para reproducir el área localizada detrás del momento actual, pulse el botón [FROM].
2. utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista que desee comprobar.

3. Si reproduce el área localizada delante del momento actual, ajuste la duración de forma que termine justo antes del punto en que el sonido empieza. Si reproduce el área localizada detrás del momento actual, ajuste la duración de forma que empiece justo después del punto en que el sonido empieza.

3. Una vez encontrado el punto exacto donde empieza el sonido, pulse otra vez el botón [SCRUB] para finalizar el procedimiento. También coloque un marcador en el momento actual o guarde el momento actual en un localizador para poder encontrarlo después fácilmente.

#### Ajustar la duración del área

1. Para ajustar la duración del área, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [SCRUB]. Para escuchar el área del playback actual, pulse otra vez el botón [SCRUB] y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la duración.

2. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Cancelar la grabación/la edición (la función UNDO/REDO)

Al utilizar el VS-880, puede haber situaciones en que no quede satisfecho con la grabación o en que desee volver a efectuar una operación. En estos casos, puede utilizar la función Undo. La función Undo cancela las operaciones efectuadas y recupera los datos tal como estaban antes de efectuarlas. Para cancelar la última operación Undo efectuada, puede utilizar la función Redo.

Al utilizar la función Undo, deberá especificar el número de pasos que desee deshacer. Por ejemplo, supongamos que Ud. pincha cinco veces para grabar en la misma posición. Si más adelante decide recuperar la segunda grabación (paso 2), deberá ajustar la función Undo de manera que vuelva al estado en que la grabación estaba tres pasos antes (Nivel del Undo 3).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Grabación 5  
Grabación 4  
Grabación 3  
Grabación 2  
Grabación 1  
Nivel del Undo 3

## Tiempo

Si, después de efectuar la operación Undo, decide volver al estado en que la grabación estaba una vez hecho el paso 5, efectúe la operación Redo.

No obstante, si después de volver al estado de la grabación 2 vuelve a grabar otra vez (paso 3), las grabaciones 3-5 canceladas por la operación Undo se perderán. Esto significa que si después de efectuar el paso 3, Ud. utiliza la operación Undo para volver al paso anterior, volverá al estado del paso 2.

### <Historia de las Operaciones>

Una vez creada una canción, al volver a efectuar operaciones de grabación o edición, dichas operaciones se grabarán junto con los datos de la canción como "historia de las operaciones" de la canción y la unidad las retiene. Por ejemplo, supongamos que Ud. efectúa 10 operaciones de grabación en la canción 1 y, a continuación, crea la canción 2. La historia de las operaciones de la canción 2 también se graban. Si, a continuación, Ud. vuelve a seleccionar la canción 1, las 10 operaciones de grabación que Ud. efectuó aún estarán contenidas en los datos de la canción.

La función Undo "lee" la historia de las operaciones de la canción seleccionada actualmente y permite recuperar el estado anterior especificado. En el caso de la canción 1 de este ejemplo, puede cancelar las 10 operaciones de grabación efectuadas. Se graban un máximo de 999 niveles de historia de las operaciones para cada canción.

### <Operaciones que no puede deshacer>

La función Undo permite deshacer las operaciones de grabación y edición efectuadas desde la condición Track Edit. No puede deshacer las operaciones efectuadas desde la condición Song Edit. Al efectuar una operación que la función Undo no puede deshacer, antes de que la unidad permita que Ud. efectúe dicha operación, la pantalla mostrará dos veces un mensaje de confirmación. Al utilizar la función Song Optimize, los datos que la función Undo no puede deshacer se borrarán de la unidad del disco. Esto significa que no será posible deshacer las operaciones de grabación/edición efectuadas hasta este punto.

### Cancelar una operación (Undo)

1. Pulse [Undo].

2. La pantalla muestra "UNDO Level=". Utilice el dial TIME/VALUE para especificar el número de operaciones que desee deshacer.

3. Para efectuar la operación Undo, pulse [YES]. Si decide no deshacer las operaciones especificadas, pulse [NO]. Al efectuarse la operación Undo, el indicador UNDO se iluminará.

Cancelar la última operación Undo (Redo)

Puede efectuar la operación Redo sólo si el indicador UNDO está iluminado. Si ha guardado los datos de la canción, por ejemplo, seleccionando otra canción, el indicador UNDO se apaga y Ud. no dispone de la operación Redo.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [UNDO]. Al efectuarse la operación Redo, el indicador UNDO se apagará.

Cancelar sólo la operación anterior

Si normalmente Ud. utiliza la función Undo para deshacer sólo la última operación de grabación /edición efectuada (es decir Undo nivel 1), sería molesto tener que contestar a los mensajes que la pantalla mostraría al pulsar el botón [UNDO]. Si se encuentra en esta situación, efectúe los siguientes ajustes para que, al pulsar el botón [UNDO], se deshaga sólo la última operación efectuada.

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Sistem PRM?" y pulse [YES].

Página 41 del manual en inglés

3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener "SYS UNDO MESSAGE=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlo en "OFF".

4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Comparar el resultado de la edición con los datos originales (pista V)

Como el VS-880 dispone de las funciones Undo y Redo, Ud. puede efectuar las operaciones de grabar y editar tantas veces como desee. Ud. también dispone de la opción de antes de editar, copiar los datos originales en una pista V en la misma posición que ocupan en la pista normal y, a continuación, comparar los datos editados con los originales. Utilizando esta técnica, puede copiar las secciones deseadas contenidas en varias pistas y juntarlas en otra.

## Copiar y comparar datos grabados

El siguiente procedimiento muestra un ejemplo de cómo copiar en la Pista V 1 los datos contenidos en la pista V 2 y, a continuación, comparar los performances contenidos en ambas pistas.

1. Efectúe los ajustes necesarios para poder reproducir la pista V 1 que pertenece a la pista normal 1 (pág. 16).

2. Pulse el botón [TRACK], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la pista V.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Fuente de la copia (Pista-Pista V)

Destino de la Copia (Pista-Pista V)

3. Especifique las pistas fuente de la copia y destino de la copia.

Al pulsar el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1, se seleccionará la pista V que pertenece a la pista normal 1 como fuente de la copia. Ahora pulse el CURSOR [>] para que la pantalla destino de la copia se ilumine y se apague de forma intermitente. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1 y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista V 2 como destino de la copia.

4. Pulse PARAMETER [>>] para pasar por los ajustes disponibles que determinan la manera como se efectuará la copia. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar cada uno de dichos parámetros.

St (start point): Especifique el momento inicial de los datos de la fuente de la copia.

Frm (from point): Especifique el momento de los datos de la fuente de la copia a copiar en el "To point". En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado como "Start point".

End (end point): Especifique el momento final de los datos.

To (to point): Especifique el momento base del destino de la copia. En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado como "Start point".

Copy Time: Especifique el número de veces (1-99) que se copian los datos. En este ejemplo, seleccione "1".

5. Una vez que haya pulsado PARAMETER [>>>] para pasar por los parámetros, se mostrará un mensaje de conformidad. Pulse [YES] para efectuar la copia. Una vez completada la copia, volverá a la condición Play.

Ahora, edite como desee los datos contenidos en una de las pista V.

6. Compare las Pistas V 1 y 2.

Pulse el botón [CH (EDIT) del canal 1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [V. Track (CH EDIT)]. Ahora puede cambiar entre Pistas V.

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar una pista V e inicie el playback de la canción. No puede cambiar de pista V durante el playback. Para poder cambiar de pista V, primero debe parar el playback.

Juntar las secciones deseadas para crear una pista V individual

Después de escuchar las grabaciones contenidas en cada pista V, supongamos que Ud. desea utilizar la introducción contenida en la pista V 1 y el relleno contenido en la pista V 2, etc. Si se encuentra en esta situación, para juntar las secciones y crear una nueva pista V, debe copiar las secciones deseadas en otra pista V.

El siguiente procedimiento muestra un ejemplo en el cual se juntan varias secciones procedentes de las Pistas V 1, 2 y 3 copiándolas en la Pista V 4.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pista V 1 A

Pista V 2 B

Pista V 3 C

Pista V 4 A' B' C'

LOC 1 LOC 2 LOC 3 LOC 4 LOC 5 Tiempo

Página 42 del manual en inglés

1. Alterne entre las Pistas V y coloque localizadores en los momentos donde están localizados los datos que desee copiar. (pág. 14). En este ejemplo, utilice LOC 1-5.

2. Efectúe los ajustes necesarios para poder reproducir la pista V 1 que pertenece a la pista normal 1 (pág. 16).

3. Pulse el botón [TRACK], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la pista V.

4. Especifique las pistas fuente de la copia y destino de la copia.

Al pulsar el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1, se seleccionará la pista V que pertenece a la pista normal 1 como fuente de la copia. Ahora pulse el CURSOR [>] para que la pantalla destino de la copia se ilumine y se apague de forma intermitente. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] de la pista 1 y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista V 4 como destino de la copia.

5. Pulse PARAMETER [>>>] para que la pantalla muestre consecutivamente los ítemes de ajuste de la copia. Utilice [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para efectuar los ajustes.

St (start point): Especifique el momento inicial de los datos de la fuente de la copia. Especifique "LOC 1" para la Pista V 1.

Frm (from point): Especifique el momento de los datos de la fuente de la copia a copiar en el "To point". Especifique "LOC 1" para la Pista V 1.

End (end point): Especifique el momento final de los datos. Especifique "LOC 2" para la Pista V 1.

To (to point): Especifique el momento base del destino de la copia. Especifique "LOC 1" para la Pista V 1.

Copy Time: Especifique el número de veces (1-99) que se copian los datos. En este ejemplo, seleccione "1".

6. Una vez que haya pulsado PARAMETER [>>>] para pasar por los parámetros, se mostrará un mensaje de conformidad. Pulse [YES] para efectuar la copia. Una vez completada la copia, volverá a la condición Play.

Ahora, edite como desee los datos contenidos en una de las pista V.

7. Utilizando el mismo procedimiento que con los pasos 2-6, copie las áreas deseadas contenidas en las Pistas V 2 y 3 en la Pista V 4. Cuando haya terminado de copiarlas, seleccione la Pista V 4, reproduzca y compruebe el resultado.

### Crear una nueva Canción

El VS-880 permite crear hasta 200 canciones en una unidad de disco. Para crear una canción en la unidad de disco seleccionada actualmente, utilice el siguiente procedimiento.

### <Recording Mode>

En el VS-880, el ajuste recording mode permite seleccionar diferentes calidades de sonido y elegir el más apropiado para el material que desee grabar. También permite seleccionar diferentes duraciones de la grabación y elegir la más apropiada para la capacidad de la unidad de disco en uso. Al crear una nueva

canción, deberá efectuar dicho ajuste. Utilice el modo más apropiado para la situación.

**Mastering (MAS):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor la calidad de sonido, igual a la proporcionada por un reproductor de CD o una grabadora DAT. No obstante, una canción creada en este modo dispone de sólo 4 pistas de grabación (pistas 1-4). No puede utilizar las pistas 5-8. Este modo es adecuado para las grabaciones que utilizan principalmente la edición de dos pistas estereofónicas.

**Multitrack 1 (MT1):** Aunque proporciona una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es aproximadamente el doble que la del modo "mastering". Este modo es adecuado para grabaciones en que es preciso efectuar muchos ping pongs.

**Multitrack 2 (MT2):** Aunque proporciona una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es mayor que la proporcionada por el modo "multitrack 1". Normalmente, debe utilizar este modo.

**Live (LIV):** De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor duración de la grabación. Por ejemplo, si graba 4 pistas en un disco de 1 G byte, este modo proporciona más de 2 horas de grabación continua. Como este modo permite efectuar grabaciones largas sin tener que preocuparse por la capacidad de la unidad del disco, es especialmente adecuado para grabar actuaciones en directo.

<Duración de la grabación>

Al crear una nueva canción, deberá ajustar la frecuencia de muestreo y también el Modo de Grabación. Las duraciones disponibles de la grabación de cada ajuste son las siguientes (capacidad 1 G byte, 1 pista).

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo
Mastering	48.0 kHz 44.1 kHz 32.0 kHz
Multitrack1	186 minutos 203 minutos 280 minutos
Multitrack2	373 minutos 406 minutos 559 minutos
Live	497 minutos 541 minutos 746 minutos
	595 minutos 649 minutos 894 minutos

(los tiempos son aproximados)

<Si la pantalla muestra "Disk Too Slow!">

Si al grabar o reproducir una canción, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco no puede mantener la frecuencia necesaria para escribir o

leer los datos. En este caso, cree una nueva canción que disponga de una menor frecuencia de muestreo o que disponga de un modo de grabación diferente al utilizado en la canción actual y vuelva a grabar.

Página 43 del manual en inglés

1. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SNG Song New?" y pulse [YES].
2. La pantalla muestra "SNG SampleRate=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la frecuencia de muestreo (48,44.1 kHz). Si desea grabar señales de audio digital procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste este parámetro de forma que sea igual a la frecuencia de muestreo del aparato externo.
3. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla muestra "Record Mode=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el modo de la grabación.
4. Pulse [YES]. La pantalla muestra el mensaje "SNG Create NewSong?". Pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].  
Una vez creada la nueva canción, volverá automáticamente a la condición Play y se seleccionará la canción que acaba de crear.

#### <Números de Canción>

Al crear una nueva canción, la unidad le asignará un nombre similar a "InitSong 001". El número que aparece detrás del nombre es el número de la canción. Más adelante podrá modificar este nombre (pág. 60).

En el VS-880, se manejan las canciones contenidas en las unidades de disco a través de los números de canción. La unidad asigna el número más bajo que está sin utilizar a la canción recientemente creada. Por ejemplo, si la unidad de disco contiene canciones numeradas hasta el número de canción 5, al crear una nueva canción, se le asignará el número 6. Si hubiera borrado una canción creada anteriormente, la canción recientemente creada recibiría su número.

#### Ajustar el brillo de la pantalla

Según el lugar en que coloque el VS-880, puede ser difícil leer la pantalla. En este caso, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el contraste de la pantalla (0-15).

#### Procedimiento del ajuste 1

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Scene Mode?" y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS LCD Contrast=" y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste.
4. Una vez efectuado el ajuste, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

#### Procedimiento del ajuste 2

1. Pulse [PLAY (DISPLAY)]. Mantenga pulsado [PLAY (DISPLAY)] y utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste. La pantalla muestra el ajuste actual.
2. Una vez efectuados los ajustes, deje de pulsar [PLAY (DISPLAY)].

#### Copiar datos de canción

El VS-880 permite copiar datos de canción en otra unidad de disco. Puede hacer un backup de los datos de canción conectando al VS-880 una unidad de disco magnético-óptica o una unidad de disco duro removible al VS-880 y grabando dichos datos en la unidad de disco.

El VS-880 también permite hacer un backup de los datos de canción grabándolos en una grabadora DAT. No obstante, teniendo en cuenta el tiempo que requiere hacer el backup y por cuestiones de fiabilidad, recomendamos utilizar una unidad de disco removible.

Si utiliza una unidad de disco removible para hacer un backup de los datos de canción, puede utilizar una unidad de disco más lenta aunque ésta no sea adecuada para grabar o reproducir canciones.

Puede copiar datos de canción de las dos siguientes maneras. Utilice el método más apropiado según las especificaciones y capacidad de la unidad de disco que utilice.

#### . Playable

Normalmente debe utilizar este método para copiar datos de canción. Si copia datos de canción utilizando este método, puede especificar la unidad de disco

destino de la copia como unidad de disco actual y efectuar directamente operaciones como efectuar un playback o deshacer una grabación.

#### . Archive

Utilice este método si utiliza una unidad de disco removible y necesita varios discos para copiar los datos de canción.

Al copiar datos de canción utilizando este método, los datos de canción se convertirán en un formato diseñado específicamente para guardar datos (formato de archivo). Esto significa que una vez guardados los datos, no será posible reproducir directamente, etc. los datos de canción especificando la unidad de disco destino de la copia como unidad de disco actual. Si desea utilizar los datos de canción que ha copiado en la unidad de disco, debe cargar los datos del archivo en la unidad de disco actual utilizando el procedimiento apropiado.

Página 44 del manual en inglés

#### Copiar datos de canción (Playable)

Normalmente debe utilizar este método para copiar datos de canción. Utilizando este método, aunque existan datos de canción en la unidad de disco destino de la copia, se añadirá la canción que copie a los datos existentes.

1. Si desea copiar datos de canción en una unidad de disco externo, conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << / >> ] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, la pantalla muestra "SNG CpyMode". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar "Playable".

3. Pulse PARAMETER [ >> ] para que la pantalla muestre "SNG CpyTarget=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

\*\*\*FIGURA\*\*\*

4. Pulse PARAMETER [ >> ]. La pantalla muestra "SNG Dest.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco destino de la copia.

La pantalla identifica el disco duro interno con las letras "IDE" y las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de las letras es el número de la partición.

5. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Copy to \*\*\*:\*". (\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición destino de la copia). Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Si especifica "ALL" como fuente de la copia, la pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco destino de la copia. Si desea inicializarla y copiar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco destino de la copia se borran. Si desea copiar los datos sin inicializar la unidad de disco destino de la copia, pulse [NO]. Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play.

<Si la pantalla muestra "Disk Memory Full">

Si al copiar los datos, la pantalla muestra este mensaje, significa que la operación se ha parado debido a que la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre o que, al finalizar la operación, la unidad de disco destino de la copia contendría más de 200 canciones (el número máximo de canciones permitidas). No obstante, dispone de los datos de canción que han sido copiados antes de que se mostrara dicho mensaje.

Copiar datos de canción como archivo (Archive)

Si utiliza una unidad de disco removible y necesita dos o más discos para copiar los datos de canción especificados, utilice este método.

Para poder utilizar datos de canción copiados mediante este método, debe utilizar el procedimiento explicado en la siguiente página para cargarlos en la unidad de disco actual.

<Manejo de discos>

Al utilizar esta operación para copiar datos de canción, el disco se inicializará para aceptar los datos de canción de tipo archivo. Esto significa que podrá utilizar esta operación aunque el disco no haya sido inicializado por el VS-880. No obstante, dese cuenta de que, si utiliza esta operación para copiar datos en un disco donde ya existen datos de canción, dichos datos de canción se perderán.

No puede especificar un disco en el cual ha copiado datos de canción de tipo archivo como unidad de disco actual de la misma manera que puede hacerlo con un disco que contiene datos de canción convencionales. Si intenta seleccionar un

disco que contiene datos de archivo como unidad de disco actual, el VS-880 lo percibe como si fuera una unidad de disco que no ha sido inicializada.

1. Conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)
2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES].
3. La pantalla muestra "SNG CpyTarget=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Archive".

Página 45 del manual en inglés

4. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla muestra "SNG Arc.Target=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

\*\*\*FIGURA\*\*\*

5. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Arc.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco destino de la copia. La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de las letras es el número de la partición. En esta operación, puede seleccionar sólo las unidades de disco removibles conectadas al conector SCSI.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

6. Pulse PARAMETER [<<] para obtener la pantalla "SNG Arc.Func=" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Stow In".
7. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Stow In \*\*\*:\*". (\*\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición destino de la copia).

Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Cuando la pantalla muestre "PleaseInsertDisc" introduzca otro disco y pulse [YES] para que pueda continuar con la operación.

Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play. Una vez copiados los datos, apunte el número del disco en la etiqueta de cada disco de archivos que ha utilizado para, más adelante, saber la secuencia correcta para cargar los datos.

#### Cargar datos de canción de tipo archivo

Si desea utilizar datos de tipo archivo guardados en una unidad de disco removible, utilice el siguiente procedimiento para cargar los datos de canción en la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SNG Song Copy?" y pulse [YES].
2. La pantalla muestra "SNG CpyTarget=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Archive".
3. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla muestra "SNG Arc.Target=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción que desea cargar. Si desea cargar los datos de una canción individual, seleccione "1 Song". Para cargar los datos de todas las canciones, seleccione "All".
4. Al pulsar PARAMETER [>>], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Arc.Drive=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco removible que contiene los datos que desee cargar. La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de las letras es el número de la partición.
5. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "SNG Arc.Func=", utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "Extract" y pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea inicializarla y cargar los datos de canción de tipo archivo, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco actual se borran. Si desea cargar los datos sin inicializar la unidad de disco actual, pulse [NO]. Si ha introducido un disco en el cual ha guardado los datos contenidos en dos o más canciones y también ha seleccionado "1 Song" en el paso 4, la pantalla

mostrará los nombres de dichas canciones. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar los datos de la canción que desee copiar y pulse [YES].

6. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SNG Extract \*\*\*:\*". (\*\*\*:\* indica la unidad de disco y el número de la partición fuente de la copia). Si desea copiar los datos, pulse [YES] dos veces. Para cancelar la operación, pulse [NO]. Cuando la pantalla muestre "PleaseInsertDisc" introduzca otro disco y pulse [YES] para que continúe la operación. Una vez finalizada con éxito la operación, volverá automáticamente a la condición Play.

Página 46 del manual en inglés

Hacer un Backup de los datos de canción utilizando una grabadora DAT  
Puede guardar los datos de canción creados en el VS-880 utilizando una grabadora DAT. Este procedimiento se denomina "backup". La operación de cargar en el VS-880 los datos guardados previamente haciendo un backup se denomina "recover". Los datos para los cuales puede hacer un backup incluyen los contenidos en las Pista V y los de los ajustes de canción como pueden ser los localizadores, marcadores y ajustes de las escenas.

Debe hacer backups de sus datos para evitar problemas imprevistos o si su unidad de disco ha quedado llena y no puede grabar más datos en ella.

Recomendamos hacer dos backups de los datos más importantes utilizando cintas separadas.

Como es fácil transportar cintas DAT, utilizarlas resulta cómodo si desea intercambiar datos de canción con un amigo que también dispone de un VS-880 o si Ud. dispone de un VS-880 en casa y otro en el estudio de grabación.

<Precauciones a observar al hacer un backup>

. Puede hacer un backup utilizando sólo grabadoras DAT, grabadoras MD o grabadoras DCC.

. Si para hacer un backup necesita dos o más cintas, utilice cintas de duración idéntica. Además, asegúrese de anotar las secuencias de la grabación en la etiqueta de cada cinta.

. No debe utilizar cintas DAT de 180 minutos debido a que contienen cinta de menor grosor y, por lo tanto, es fácil que quede deformada o que se enrede en el mecanismo de la grabadora.

. Si su grabadora DAT procesa los datos internamente haciendo que los datos del playback sean diferentes a los datos grabados, no podrá hacer correctamente un backup.

. Mientras se hace un backup, el VS-880 no enviará sonido a los jacks de salida analógicos.

. Al hacer un backup, ajuste el nivel de volumen de los aparatos de amplificación conectados a la grabadora DAT al nivel mínimo. Los datos de canción enviados a la grabadora DAT consisten en señales especiales grabadas en el disco. Si el sonido que producen dichas señales se escucha a altos niveles de volumen, puede dañar los altavoces y/o su sentido de audición.

. Roland no acepta ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de datos relacionada con fallos de los backup. Además, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de los datos de backup a pesar de las prestaciones o condición de la grabadora DAT utilizada.

### Hacer un Backup

Se utiliza este procedimiento para hacer un backup de los datos de la canción especificada contenida en la unidad de disco actual.

1. Conecte la grabadora DAT al VS-880.

Utilice un cable RCA fono de tipo coaxial para conectar el conector DIGITAL OUT del VS-880 al conector de entrada digital (coaxial) de la grabadora DAT. Ajuste la grabadora DAT de forma que esté preparada para grabar señales digitales.

\* Normalmente, la frecuencia de muestreo utilizada para transmitir datos es 48 kHz. Dicha frecuencia no tiene ninguna relación con la frecuencia de muestreo de los datos de canción. Si la grabadora DAT que utiliza requiere el ajuste de la frecuencia de muestreo, ajústela a 48 kHz.

2. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [ << ]/[ >> ] para obtener la pantalla "SNG DAT Backup?" y pulse [YES].

3. La pantalla muestra "SNG Bak=". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la canción para la cual desee hacer el backup. Si desea hacer un backup de todos los datos de canción contenidos en la unidad de disco actual, seleccione "ALL".

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\*\*\*FIGURA\*\*\*

4. Especifique el momento en que desee que pare el backup. Pulse PARAMETER [>>]. La pantalla muestra "SNG Tape Len=". Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar una duración un poco más corta que la duración máxima de la cinta utilizada. Si utiliza dos o más cintas de diferentes duraciones, especifique la duración de la cinta más corta.

Página 47 del manual en inglés

5. Especifique si la transmisión de datos será más lenta que la normal o no. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "SNG Backup Wait=". Si utiliza una unidad de disco que lee y escribe datos más lento de lo normal (por ejemplo, una unidad de disco magnético-optico), ajuste este parámetro en "ON". Si lo ajusta en "ON", el backup tardará más tiempo en hacerse pero habrá menos problemas con la transmisión de los datos.

6. Prepare el número de cintas necesarias. El campo MEASURE de la pantalla muestra el tiempo aproximado requerido para hacer el backup. El campo SYNC MODE muestra el número de cintas requeridas para hacer el backup. Prepare el número de cintas necesarias.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

7. Inicie el backup. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "Backup Ready?". Vuelva a pulsar [YES]. La pantalla muestra "Please Rec DAT". Ajuste la grabadora DAT para que esté en modo de grabación. Al pulse [YES], el backup se iniciará. Ahora, el cronómetro mostrado en el campo MEASURE empieza la cuenta atrás. Si el backup no cabe en una sola cinta, la operación entrará en pause al llegar al tiempo especificado. Entonces, introduzca la próxima cinta, vuelva a iniciar la grabación en la grabadora DAT y pulse [YES]. El backup vuelve a iniciarse.

\* Para parar la operación, pulse [NO]. Aunque la operación esté en marcha, podrá pararla pero, en este caso no podrá recuperar los datos y devolverlos al VS-880.

8. Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

9. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Cargar el backup de los datos (Recover)

Para cargar el backup de los datos efectuado en la grabadora DAT, utilice el siguiente procedimiento. Si ha guardado los datos de dos o más canciones en el backup, cargará los datos contenidos en todas.

1. Conecte la grabadora DAT al VS-880.

Utilice un cable RCA fono de tipo coaxial para conectar el conector DIGITAL IN del VS-880 al conector de salida digital (coaxial) de la grabadora DAT.

2. Introduzca la cinta que contiene los datos de canción en la grabadora DAT. Si los datos de la canción están contenidos en dos o más cintas, introduzca la primera. Haga lo necesario para dejar la cinta preparada para el playback.

3. Pulse [SONG], utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

4. Inicie la operación para recuperar los datos.

Pulse PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SNG Recover Ready?" y pulse [YES].

La pantalla muestra "Init\*\*:\* OK?". Si desea inicializar la unidad de disco actual y recuperar los datos de canción, pulse [YES]. En este caso, todos los datos existentes en la unidad de disco actual se pierden. Si desea recuperar los datos sin inicializar la unidad de disco, pulse [NO].

5. La pantalla muestra "Please Play DAT". Al iniciar el playback de los datos de canción, la unidad empezará a cargar los datos. Si utilizo dos o más cintas para hacer el backup, cuando la primera cinta llegue al final, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie el playback.

\* Para parar la operación, pulse [NO]. Aunque la operación esté en marcha, podrá pararla pero, en este caso, no podrá reproducir los datos.

6. Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

7. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 48 del manual en inglés

Utilizar una unidad de disco externa

El conector SCSI del VS-880 permite conectar al VS-880 unidades de disco duro y unidades de disco magnético-optico. Esta sección explica el procedimiento necesario para utilizar una unidad de disco externa.

\* Las unidades de disco son aparatos de alta precisión. Si las conecta o utiliza incorrectamente, no sólo pueden funcionar incorrectamente sino también puede perder los datos contenidos en el disco o incluso dañar a la propia unidad de disco. Además de las explicaciones presentadas en esta sección, también debe leer y observar las explicaciones presentadas en el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

\* La primera vez que utilice la unidad de disco con el VS-880, debe inicializarla mediante el VS-880. Al inicializar la unidad de disco, todos los datos que contiene se perderán. Antes de utilizar una unidad de disco que haya utilizado en conjunto con otro aparato, asegúrese de que no contenga datos que desee conservar.

<Acerca de IDE>

"IDE" significa "Integrated Device and Electronics". Éste es el método estándar de transmisión de datos utilizado por las unidades de disco duro contenidos en los ordenadores de diseño reciente. Las unidades de disco duro de la serie HDP88 (suministradas por separado) son compatibles con IDE.

<Acerca de SCSI>

"SCSI significa "Interface de Sistema de Ordenador Personal". Este método de transmisión de datos es capaz de transmitir grandes cantidades de datos en poco tiempo. Debido a que el VS-880 dispone del conector SCSI, puede conectarle aparatos SCSI como, por ejemplo, unidades de disco duro, unidades de disco removibles, etc.

<Unidades de disco removibles>

Muchos tipos de unidades de disco permiten extraer el disco. En este manual, nos referimos a dichos aparatos como "unidades de disco removible".

Conectar una unidad de disco

Puede conectar hasta 7 unidades de disco al conector SCSI del VS-880. Esta sección explica cómo efectuar las conexiones con la unidad de disco y cómo

efectuar los ajustes necesarios. Al conectar un aparato SCSI a la unidad, asegúrese siempre de comprobar los siguientes puntos.

- .Conectores y cables
- .Terminadores
- .Números de Identificación SCSI

#### Conectores y cables

Los cables SCSI se utilizan para conectar unidades de disco tal como se muestra en la siguiente figura. Debido a que no existe ninguna diferencia entre la entrada y la salida SCSI, no importa el conector que utilice.

Este tipo de conexión viene referido como "cadena SCSI" (daisy chain).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

VS-880 Unidad de disco 1 Unidad de disco 2 Unidad de disco 3

Utilice los siguientes tipos de cables SCSI (suministrados por separado) para conectar las unidades de disco. Existen dos tipos de cables SCSI que se diferencian por la forma del conector. Adquiera el tipo apropiado para la unidad de disco que utilice.

C-5025-6: Conector amphenol de 50- pins <-> conector tipo D-sub de 25 pins, aproximadamente 182 cms.

C-5050-3: Conector amphenol de 50- pins <-> Conector amphenol de 50- pins, aproximadamente 91 cms.

Al efectuar las conexiones, observe los siguientes puntos.

. Al crear una cadena SCSI, deberá utilizar cables que sean lo más cortos posible, que dispongan de una impedancia (110 ohms +/- 10%) compatible con el estándar SCSI y que estén completamente blindados.

. La longitud total de los cables no debe sobrepasar un máximo de 6.5 metros.

. No debe conectar o desconectar cables SCSI estando los aparatos encendidos.

#### Terminadores

El aparato localizado al final de la cadena SCSI debe disponer de un terminador (resistencia de terminador). Debido a que el VS-880 está localizado en un extremo de la cadena SCSI, dispone de un terminador interno. Esto significa que debe conectar un terminador sólo al aparato localizado al otro extremo de la

cadena. Para obtener más detalles acerca de cómo conectar un terminador, vea el manual del usuario suministrado con la unidad de disco.

Si su unidad de disco acepta un terminador externo, efectúe los ajustes necesarios para que el conector SCSI (terminador) de dicha unidad de disco suministre la potencia +5 del terminador. Si no lo ajusta de esta forma, el funcionamiento de la cadena SCSI no será estable. No obstante, si se funde el fusible localizado dentro de la unidad de disco, etc., y, por lo tanto, la unidad de disco no suministra la potencia adecuada, al conectar un terminador a dicha unidad, dará lugar a que el funcionamiento de la cadena sea menos estable aún. En este caso, consulte con el fabricante de la unidad de disco en cuestión.

Página 49 del manual en inglés

### Números de Identificación SCSI

Cada unidad de disco se distingue por su número de identificación SCSI (0-7). Esto significa que, al conectar dos o más unidades de disco al VS-880, deberá ajustar los números de identificación SCSI de cada unidad de disco para que sean diferentes. Si existe un conflicto entre los números de identificación SCSI, el VS-880 no puede reconocer correctamente las unidades de disco.

En los ajustes de fábrica, el número de identificación SCSI del VS-880 es 7. Ajuste los números de identificación SCSI de las unidades de disco a otros números.

### Secuencia del Encendido

Encienda los aparatos conectados al VS-880 en la siguiente secuencia. Si no observa dicha secuencia, el VS-880 no podrá reconocer correctamente los aparatos.

1. La unidad de disco que contiene el terminador.
2. Las unidades de disco que no contienen terminadores.
3. El VS-880.
4. Los aparatos conectados a los jacks de entrada y los conectores MIDI del VS-880.
5. Los aparatos conectados a los jacks de salida del VS-880.

### Inicializar la unidad de disco

Antes de utilizar una unidad de disco nuevo o una que haya utilizado con otro aparato, para poder utilizarla con el VS-880, deberá inicializarla. Utilice el siguiente procedimiento.

1. Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, introduzca el disco en la unidad de disco.

2. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].

3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Drive Inialize?" y pulse [YES].

4. La pantalla muestra "Init. Drive". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco que desee inicializar (IDE, SC0-SC7). El número de la unidad de disco es el número de identificación SCSI.

5. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "PhysicalFmt" y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar formatear físicamente disco o no. Si ha utilizado la unidad de disco con otro aparato, seleccione "ON". Si la unidad de disco es nueva, probablemente ya habrá sido formateada y, por lo tanto, seleccione "Off".

6. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla "Partition". Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el tamaño de la partición. Normalmente, debe seleccionar "1000 Mb".

7. Al pulsar [YES], la pantalla mostrará el mensaje "SYS Init \*\*\*:U OK?". (\*\*:\* indica la unidad de disco a inicializar). Pulse [YES]. Al hacerlo, la pantalla mostrará el mensaje "SYS Init \*\*\*:U SURE?". Pulse otra vez [YES] para que se efectúe la inicialización. Para cancelar la operación, pulse [NO]. Una vez finalizada con éxito la operación, el VS-880 volverá automáticamente a la condición Play.

\* La operación de inicializar una unidad de disco de gran capacidad tarda algún tiempo en efectuarse. Esto no significa que la unidad esté funcionando mal. La pantalla muestra el proceso de la inicialización. Asegúrese de no apagar la unidad hasta que termine la inicialización.

#### Cambiar el disco en una unidad de disco removible

Aquí explicamos el procedimiento para cambiar el disco en la unidad de disco removible conectada al VS-880.

Si no ha especificado la unidad de disco removible como unidad de disco actual, puede pulsar el botón eject cuando desee para extraer el disco. No obstante, si la

ha seleccionado como unidad de disco actual, antes de extraer el disco, deberá asegurarse de que ha guardado correctamente los datos que éste contiene. Además, una vez cambiado el disco, deberá volver a especificar la unidad de disco actual. Para cambiar de disco en la unidad de disco actual, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe un "shut down" en el VS-880 (vea la pág. 32). Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SHUT/EJECT (STOP)]. La pantalla muestra "SHUT/EJECT?". Pulse [YES].
2. Cuando la pantalla muestre "PowerOFF/RESTART", cambie el disco.
3. Vuelva a iniciar el VS-880. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [RESTART (PLAY)]. El VS-880 vuelve a iniciarse y selecciona la canción contenida en el disco que acaba de introducir en la unidad.

Página 50 del manual en inglés

#### Cambiar de unidad de disco/partición

Si desea grabar una canción en otra unidad de disco o en otra partición, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si desea especificar la unidad de disco removible como unidad de disco actual, introduzca el disco en ésta.
2. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje interrogatorio como, por ejemplo, "SYS Sistem PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "SYS Drive Select?" y pulse [YES]. Al pulsar [YES], el VS-880 examinará las unidades de disco conectadas a él.
4. Una vez examinadas las unidades de disco, la pantalla mostrará la unidad de disco actual. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la unidad de disco deseada.  
La pantalla muestra el disco duro interno como "IDE" y las unidades de disco externas como "SC0-SC7". (El número de la unidad de disco es el número de identificación SCSI.) Los números que aparecen detrás del nombre de la unidad de disco son los números de la partición. Por ejemplo, la unidad de disco externa 1, partición 2 sería "SC1:2".

5. Una vez seleccionada la unidad de disco, pulse [YES]. La pantalla muestra "SYS Change To". Pulse [YES] para efectuar el cambio de la unidad de disco actual. Para cancelar la operación, pulse [NO].

Mezclar las pistas de la fuente de entrada con las de la grabadora

Normalmente el VS-880 puede utilizar 8 canales para controlar las pistas de grabación y las fuentes de la entrada. Esto significa que, si Ud. utiliza las 8 pistas, el VS-880 no puede aceptar fuentes externas. En este caso, puede seleccionar el modo del mezclador que permite combinar los 8 canales de grabación con los 6 canales de las fuentes de la entrada externas.

Existen dos modos del mezclador: el modo INPUT MIX que controla las fuentes de la entrada externas y el modo TRACK MIX que controla las pistas de grabación. Según el modo seleccionado, el funcionamiento del mezclador del panel frontal será diferente. Para obtener más detalles, vea "el Mezclador Digital" (pág. 23).

La explicación presentada en esta sección utiliza el ejemplo de combinar las pistas de grabación 1-8 con una fuente externa estereofónica recibida a través de los jacks de INPUT 1/2 y enviar la mezcla a los jacks MASTER.

1. Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.

Mantenga pulsando [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].

2. Asigne las salidas de los canales de las pistas 1-8 al buss MIX.

Pulse canal 1 [CH EDIT] y, a continuación, utilice PARAMETER [<<] [>>] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para las pistas 2-8.

TR1 BUSS Sw=PstFade

TR1 BUSS Sel=MIX

3. Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.

4. Asigne las salidas de los canales de entrada 1 y 2 al buss MIX.

Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [<<] [>>] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para el canal 2.

IN1 BUSS Sw=PstFade

## IN1 BUSS Sel=MIX

5. Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes del buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón EDIT y utilice PARAMETER [ << / >> ] para obtener la pantalla "MST Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

6. Con esto completamos los ajustes. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Si desea utilizar el mezclador para controlar fuentes de la entrada externas, seleccione el modo INPUT MIX. Para utilizar el mezclador para controlar la grabadora, seleccione el modo TRACK MIX.

Página 51 del manual en inglés

### Utilizar unidades de efectos externas

Esta sección presenta dos ejemplos que explican cómo utilizar unidades de efectos externas. Si desea utilizar unidades de efectos externas, vea dichos ejemplos.

### Aplicar efectos al playback

Si desea utilizar efectos externos, utilice los jacks AUX SEND como jacks de envío de efectos. Aquí, vamos a presentar un ejemplo que explica cómo aplicar efectos al performance grabado en las pistas 1 y 2. Vamos a utilizar los jacks INPUT 1 y 2 como jacks de retorno de efectos. Conecte la unidad de efectos al VS-880 de la manera mostrada en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ENTRADA SALIDA

1. Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].

2. Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 al buss AUX.

Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [ << / >> ] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial

TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes el canal 2.

TR1 BUSS Sw=Off

TR1 AUX Sw=PreFade

TR1 AUX Pan=L 63 (TR2 Pan= R 63)

3. Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.

4. Asigne las salidas de las entradas 1 y 2 al buss MIX.

Efectúe los ajustes de la misma manera que hizo en el paso 2.

IN1 BUSS Sw=PstFade

IN1 BUSS Sel=MIX

IN1 BUSS Pan=L 63 (IN2 BUSS Pan= R 63)

5. Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes de buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón EDIT y utilice PARAMETER [ << / >> ] para obtener la pantalla "MST Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

6. Ahora puede aplicar los efectos deseados. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

7. Reproduzca la canción y ajuste la manera cómo se aplican los efectos.

Utilice los parámetros "Aux Level" de los canales de las pistas 1 y 2 y el control AUX de la sección principal para ajustar el nivel de la señal enviada a la unidad de efectos externa. Utilice los faders del canal 1 y canal 2 para ajustar el nivel de la señal procedente de la unidad de efectos. No obstante, el equilibrio obtenido depende del efecto que utilice y, por lo tanto, debe ajustar el nivel de volumen deseado en la unidad de efectos externa y dejar el VS-880 fijado a un nivel de volumen apropiado.

Aplicar efectos al efectuar un ping pong

Efectuar un ping pong es el procedimiento con el cual se combinan los datos grabados en varias pistas en una. Al efectuarlo, podrá aplicar efectos a pistas específicas.

Aquí, presentamos dos ejemplos que explican cómo efectuar un ping pong con dos grabaciones estereofónicas efectuadas en las pistas 1/2 y 3/4, combinarlas con las pistas 7/8 y aplicar efectos sólo a las pistas 1/2.

1. Ajuste el modo del mezclador para que sea el modo TRACK MIX.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT]. Al seleccionar el modo TRACK MIX, el indicador TRACK MIX se iluminará. Si el indicador del INPUT MIX está iluminado, pulse otra vez [SELECT].

2. Asigne las salidas de las pistas 1 y 2 al buss AUX.

Pulse el botón [CH EDIT] del canal 1 y, a continuación, utilice PARAMETER [<<] [>>] para seleccionar los parámetros a ajustar. Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar los valores. De la misma manera, efectúe los mismos ajustes para el canal 2.

TR1 BUSS Sw=Off

TR1 AUX Sw=PreFade

TR1 AUX Pan=L 63 (TR2 Pan= R 63)

3. Asigne las salidas de las pistas 3 y 4 a los busses REC 7/8.

TR3 BUSS Sw=PstFade

TR3 BUSS Sel=7-8

TR3 BUSS Pan=L 63 (TR4 BUSS Pan= R 63)

4. Asigne las salidas de las pistas 7 y 8 al buss MIX.

TR7 BUSS Sel=MIX

TR7 BUSS Sw=PreFade

TR7 BUSS Pan=L 63 (TR8 BUSS Pan= R 63)

5. Pulse [SELECT] para cambiar al modo INPUT MIX.

6. Asigne las salidas de las entradas 1 y 2 a los busses REC 7-8.

Efectúe los ajustes de la misma manera que en el paso 2.

IN1 BUSS Sw=PstFade

IN1 BUSS Sel=7-8

IN1 BUSS Pan=L 63 (IN2 BUSS Pan= R 63)

Página 52 del manual en inglés

7. Efectúe los ajustes necesarios para que las señales procedentes de buss MIX se envíen a los jacks MASTER OUT.

Pulse el botón [EDIT] de la sección principal y utilice PARAMETER [<<]/[>>] para obtener la pantalla "MST Master Mode=". A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

8. Ahora puede aplicar los efectos deseados. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

9. Ajuste el estado de pista de las pistas 1-4 en PLAY y el de las pistas 7 y 8 en REC. Reproduzca la canción y ajuste los efectos tal como desee. Una vez efectuados los ajustes de los efectos, grabe.

Utilice los parámetros "Aux Level" de los canales de las pistas 1 y 2 y el control AUX de la sección principal para ajustar el nivel de la señal enviada a la unidad de efectos externa. Utilice los faders del canal 1 y canal 2 para ajustar el nivel de la señal procedente de la unidad de efectos. No obstante, el equilibrio obtenido depende del efecto que utilice y, por lo tanto, debe ajustar el nivel de volumen deseado en la unidad de efectos externa y dejar el VS-880 fijado a un nivel de volumen apropiado.

Copiar el sonido procedente de un MTR de 8 pistas en el VS-880

Si desea volver a grabar en el VS-880 una grabación de más de 4 pistas contenida en otro aparato MTR, no será posible grabar todas las pistas a la vez. Esto significa que, en algunos casos, los datos grabados pueden quedarse desplazados. Esta sección explica cómo solucionar este problema.

El VS-880 es capaz de grabar simultáneamente hasta 4 pistas. Esto significa que, si, por ejemplo, Ud. desea grabar en el VS-880 datos contenidos en un MTR de 8 pistas, debe efectuar dos grabaciones separadas de 4 pistas. Si el MTR en cuestión sostiene MTC (MIDI Time Code) o MMC (MIDI Machine Control), puede sincronizar la grabación entre el MTR y el VS-880 y evitar que la colocación de las 4 pistas de ambas grabaciones sea diferente. No obstante, si no puede sincronizar el MTR con el VS-880, el tiempo en que las grabaciones empiezan será ligeramente diferente.

En este caso, antes de volver a grabar el performance en el VS-880, deberá grabar un sonido que funcionará como marcador en cada una de las pistas. Dicho sonido de marcador debe ser fácil de reconocer como, por ejemplo, el de un reloj dando la hora. Una vez grabados todos los datos en el VS-880, podrá desplazar los datos de las pistas para alinear perfectamente todos los sonidos de marcador y de esta manera, corregir cualquier desviación de tiempo que pueda tener una pista.

Aquí vamos a explicar en términos generales el procedimiento utilizado para grabar en el VS-880 las 8 pistas contenidas en el MTR. Para obtener más detalles acerca de cada paso, vea las páginas correspondientes.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sonido de marcador

1. Vuelva a grabar en las pistas 1-4 del VS-880 el playback de las pistas 1-4 contenidas en el MTR. Registre como localizador 1 el tiempo en que se encuentra el sonido de marcador.

"Utilizar la función Locate" (pág. 14)

"Encontrar un tiempo específico" (pág. 39)

2. Vuelva a grabar en las pistas 5-8 del VS-880 el playback de las pistas 5-8 contenidas en el MTR. De la misma manera que hizo en el paso 1, para estos datos, registre como localizador 2 el tiempo en que se encuentra el sonido de marcador.

3. Si existe una diferencia entre la posición de los localizadores 1 y 2, desplace hacia delante o hacia detrás uno de los juegos de pistas hasta lograr la posición en que ambos sonidos de marcador suenen simultáneamente.

Por ejemplo, si desea desplazar las pistas 5-8 a la posición donde se encuentran las pistas 1-4, especifique las pistas 5-8 como fuente del desplazamiento y especifique las mismas pistas como destino del desplazamiento. A continuación, ajuste el localizador 2 en "St", especifique "End" como final de los datos del playback y para el ajuste "frm", especifique el localizador 2. Para el ajuste "To", especifique el localizador 1 y después, efectúe la operación del desplazamiento. "Desplazar datos (Track Move) (pág. 67)

4. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play. Reproduzca la canción y compruebe la alineación de las pistas.

Página 54 del manual en inglés

#### Capítulo 4: Funciones de la Condición Edit

Este capítulo explica las funciones del VS-880 en cada una de las condiciones de edición. Léalo cuando sea necesario.

#### Ajustes de los canales del Mezclador (Channel Edit Condition)

Esta sección explica los parámetros que Ud. puede ajustar para cada canal del mezclador. Los parámetros disponibles cambian según el modo del mezclador seleccionado. Puede guardar estos ajustes en una canción en forma de escena (pág. 38).

#### Modo INPUT->TRACK

Input (Selección de la Entrada)

MIX Sw (Interruptor MIX)

MIX Level

MIX Pan/ Mix Bal (Equilibrio MIX)

V Track (Pista V)

EQ Switch (Interruptor de la Ecuación)

EQL (Ecuación de graves): ganancia, frecuencia

EQM (Ecuación de medios); ganancia

EQM (Ecuación de medios): Frecuencia Q

EQH (Ecuación de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan/AUX bal (Equilibrio AUX)

Channel Link

Modo INPUT MIX

BUSS Sw (Interruptor Buss)

BUSS Sel (Selección del Buss)

BUSS level

BUSS Pan/ BUSS Bal (Equilibrio BUSS)

EQ Switch (Interruptor de la Ecuación)

EQL (Ecuación de graves): ganancia, frecuencia

EQH (Ecuación de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan/AUX bal (Equilibrio AUX)

Channel Link

Modo TRACK MIX

BUSS Sw (Interruptor Buss)

BUSS Sel (Selección del Buss)

BUSS level

BUSS Pan/ BUSS Bal (Equilibrio BUSS)

V Track (Pista V)

EQ Switch (Interruptor de la Ecuación)

EQL (Ecuación de graves): ganancia, frecuencia

EQH (Ecuación de agudos): ganancia, frecuencia

AUX Sw (Interruptor AUX)

AUX level

AUX Pan/AUX bal (Equilibrio AUX)

Channel Link

Modificar los ajustes

1. Pulse el botón [CH EDIT] que corresponde al canal que desee modificar. Los parámetros disponibles se muestran en la línea superior de la pantalla.

2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

Cada ajuste del ecualizador dispone de dos parámetros. Utilice el CURSOR [<]/[>] para que el área de la pantalla donde se muestra el valor deseado empiece a iluminarse y apagarse de forma intermitente.

Los nombres de los grupos de parámetros que puede ajustar en cada canal están impresos debajo del botón [CH EDIT] de cada canal. Para especificar directamente un grupo de parámetros específico, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [CH EDIT] que corresponde a dicho grupo de parámetros.

3. Una vez efectuados los anteriores ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Explicación de los parámetros (Modo INPUT->TRACK)

\* En los canales donde ha ajustado Channel Link (pág. 36) en "On", al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de los demás cambiarán de forma correspondiente.

Input (selección de la entrada)

Éste selecciona la fuente de la entrada de cada uno de los canales. Si la función Channel Link está ajustada en "On", puede seleccionar fuentes estereofónicas.

Si Channel Link está desactivada: INPUT 1-4, DIGITAL-L, DIGITAL-R, MIX-L, MIX-R, AUX-A, AUX-B.

Si Channel Link está activada: INPUT-12, INPUT 34, DIGITAL, MIX, AUX.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 55 del manual en inglés

MIX Sw (interruptor mix)

Éste selecciona la manera como se envía la señal al buss MIX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros MIX Level y MIX Pan/MIX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss MIX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader el canal, se enviará al buss MIX.

#### MIX Level

Éste ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss MIX.

#### MIX Pan

##### MIX Bal (equilibrio mix)

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss MIX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss MIX.

#### V Track (Pista V)

Éste selecciona la Pista V (1-8) que desea grabar o reproducir.

#### EQ Switch (interruptor de la ecualizador)

Si desea utilizar el ecualizador, ajuste este parámetro en "On". Si no, ajústelo en "Off". Al efectuar los ajustes del ecualizador, el gráfico de barras mostrará la curva de la ecualización. Si ajusta este parámetro en "Off", no dispone de los parámetros relacionados con la ecualización.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### EQL (ecualización de graves)

Éste ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (40 Hz -1.5 kHz) del ecualizador de graves (tipo shelving).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Ganancia de la EQL (-12 a 12 dB)

Ganancia

Frecuencia

Frecuencia de la EQL (40Hz-1.5kHz)

#### EQM (ecualización de medios)

Éste ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) del ecualizador de medios (tipo peaking).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Ganancia de la EQM (-12 a 12 dB)

Ganancia

Frecuencia

Frecuencia de la EQM (200Hz-8kHz)

EQM F (frecuencia central del ecualizador/Q)

Éste ajusta la frecuencia central (200 Hz-8kHz) y el Q (0.5-16) del ecualizador de medios (tipo peaking). El Q determina la manera como se aplica la ganancia de la gama de frecuencias. Los valores más altos proporcionan un cambio más pronunciado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Q de la EQM (0.5-16))

Ganancia

Frecuencia

Página 56 del manual en inglés

EQH (ecualización de agudos)

Éste ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (500 Hz -18 kHz) del ecualizador de graves (tipo shelving).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Ganancia de la EQH (-12 a 12 dB)

Ganancia

Frecuencia

Frecuencia de la EQH (500Hz-18kHz)

AUX Sw (interruptor aux)

Éste selecciona la manera como se envía la señal al buss AUX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros AUX Level y AUX Pan/AUX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss AUX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss AUX.

## AUX Level

Éste ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss AUX.

## AUX Pan

### AUX Bal (equilibrio aux)

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss AUX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss AUX.

## Channel Link

Esta función hace que sea cómodo controlar una fuente estereofónica. Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra en la siguiente figura y los ajustes de los canales impares cambiarán para ser idénticos a los de su pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

Canal 1: estéreo a (izquierda)

Canal 2: estéreo a (derecha)

Canal 3: estéreo b (izquierda)

Canal 4: estéreo b (derecha)

Canal 5: estéreo c (izquierda)

Canal 6: estéreo c (derecha)

Canal 7: estéreo d (izquierda)

Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.

Faders correspondientes a los canales de número impar: ajusta el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN correspondientes a los canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders correspondientes a los canales de número par: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN correspondientes a los canales de número par: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

## Explicación de los parámetros (Modo INPUT MIX/TRACK MIX)

\* En los canales donde ha ajustado Channel Link (pág. 36) en "On", al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de los demás cambiarán de forma correspondiente.

### MIX Sw (interruptor mix)

Éste selecciona la manera como se envía la señal al buss seleccionado mediante el interruptor BUSS. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros BUSS Level y BUSS Pan/BUSS Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss.

### BUSS Sel (Selección del buss)

Éste selecciona el buss destino del envío (MIX, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Los números del valor indican los números del buss REC.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

modo INPUT MIX

\*\*\*FIGURA\*\*\*

modo TRACK MIX

### BUSS Level

Éste ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss seleccionado.

### BUSS Pan

#### BUSS Bal (equilibrio buss)

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss MIX o al buss REC.

V Track (Pista V)

Éste selecciona la Pista V (1-8) que desea grabar o reproducir.

\* En el modo INPUT MIX, puede efectuar ajustes sólo para los canales de entrada y no puede cambiar de Pista V.

EQ Switch (interruptor del ecualizador)

Si desea utilizar el ecualizador, ajuste este parámetro en "On". Si no, ajústelo en "Off". Al efectuar los ajustes del ecualizador, el gráfico de barras mostrará la curva de la ecualización. Si ajusta este parámetro en "Off", no dispone de los parámetros relacionados con la ecualización.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

EQL (ecualización de graves)

Éste ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (40 Hz -1.5 kHz) del ecualizador de graves (tipo shelving).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Ganancia de la EQL (-12 a 12 dB)

Ganancia

Frecuencia

Frecuencia de la EQL (40Hz-1.5kHz)

EQH (ecualización de agudos)

Éste ajusta la ganancia (-12 a 12 dB) y la frecuencia central (500 Hz -18 kHz) del ecualizador de graves (tipo shelving).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Ganancia de la EQH (-12 a 12 dB)

Ganancia  
Frecuencia  
Frecuencia de la EQH (500Hz-18kHz)

Página 58 del manual en inglés

AUX Sw (interruptor aux)

Éste selecciona la manera como se envía la señal al buss AUX. Si selecciona "Off", no dispone de los parámetros AUX Level y AUX Pan/AUX Bal.

Off: no se envía.

PreFade: Antes de que la señal pase por el fader del canal, se enviará la señal al buss AUX.

PstFade: Después de que la señal pase por el fader del canal, se enviará al buss AUX.

AUX Level

Éste ajusta el nivel de volumen (0-127) de la señal enviada al buss AUX.

AUX Pan

AUX Bal (equilibrio aux)

En los canales donde ha ajustado la función Channel Link en "Off", este parámetro ajusta el panorama (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada al buss AUX. Un ajuste de "L63" especifica la posición más a la izquierda, "0" la posición central y "R63" la posición más a la derecha.

En los canales donde ajustó la función Channel Link en "On", este parámetro ajusta el equilibrio del nivel de volumen izquierda/derecha (L63-0-R63) con que se envía la señal estereofónica de la pareja de canales al buss AUX.

Channel Link

Esta función hace que sea cómodo controlar una fuente estereofónica. Al activar la función Channel Link, se formarán parejas de canales impares y pares tal como se muestra en la siguiente figura y los ajustes de los canales impares cambiarán para ser idénticos a los de su pareja par. Al modificar los ajustes de un canal, los ajustes de su pareja cambiarán de la misma manera.

Canal 1: estéreo a (izquierda)

Canal 2: estéreo a (derecha)

Canal 3: estéreo b (izquierda)

Canal 4: estéreo b (derecha)

Canal 5: estéreo c (izquierda)

Canal 6: estéreo c (derecha)  
Canal 7: estéreo d (izquierda)  
Canal 8: estéreo d (derecha)

El control PAN y los faders de cada canal funcionan de la siguiente manera.  
Faders correspondientes a los canales de número impar: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Controles PAN correspondientes a los canales de número impar: ajusta el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss MIX o al buss REC.

Faders correspondientes a los canales de número par: ajustan el nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Controles PAN correspondientes a los canales de número par: ajustan el equilibrio izquierda/derecha del nivel de volumen de la señal estereofónica enviada al buss AUX (A,B).

Ajustes de la sección principal del Mezclador (Master Block Edit condition)

Esta sección explica los parámetros que puede ajustar en la sección principal del mezclador. Puede guardarlos en una canción en forma de escena (pág. 38).

Master Mode (salida del Modo Master)

Master Level

Master Balance

AUX Level

AUX Balance

Modificar los ajustes

1. Pulse el botón [EDIT] de la sección principal. Se muestran los parámetros disponibles en la línea superior de la pantalla.
2. Utilice PARAMETER [<<|>>] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.
3. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Explicación de los parámetros

Master Mode (salida del modo Master)

Éste selecciona el buss cuya señal se envía mediante los jacks MASTER OUT.

MIX: buss MIX (estéreo)  
M+A: buss MIX (estéreo) y buss AUX A (monofónico)  
M+B: buss MIX (estéreo) y buss AUX B (monofónico)  
MAB: buss MIX (estéreo) y buss AUX A (estéreo)  
-A-: buss AUX A (monofónico)  
-B-: buss AUX B (monofónico)  
A+B: buss AUX (estéreo)  
1-2: busses REC 1-2  
3-4: busses REC 3-4  
5-6: busses REC 5-6  
7-8: busses REC 7-8

\* Si selecciona el modo INPUT->TRACK, no podrá seleccionar los busses REC.

#### Master Level

Éste ajusta el nivel de la salida (0-127) de los jacks MASTER OUT.

#### Master Bal

Éste ajusta el equilibrio izquierda/derecha (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada mediante los jacks MASTER OUT.

Página 59 del manual en inglés

#### AUX Level

Éste ajusta el nivel de la salida (0-127) de los jacks AUX SEND.

#### AUX Bal

Éste ajusta el equilibrio izquierda/derecha (L63-0-R63) de la señal estereofónica enviada mediante los jacks AUX SEND.

#### Operaciones relacionadas con las canciones (Song Edit condition)

Esta sección explica las siguientes operaciones que están relacionadas con las canciones.

- . Seleccionar una canción (Song Select)
- . Crear una nueva canción (Song New)
- . Nombrar una canción (Song Name)/ Proteger los datos de canción (Song Protect)
- . Copiar una canción (Song Copy)
- . Borrar una canción (Song Erase)

- . Borrar datos de playback innecesarios (Song Optimize)
- . Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)
- . Cargar los datos de canción contenidos en una grabadora DAT (DAT Recover)

#### Procedimiento básico

Aquí presentamos el procedimiento básico para las operaciones de la condición Song Edit. En las siguientes explicaciones, omitiremos este procedimiento básico.

1. Pulse [SONG] para que se muestre el menú de canciones en la línea superior de la pantalla.
2. Utilice [SONG] o PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el ítem deseado y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el parámetro que desee modificar y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice el CURSOR [<]/[>] para hacer que el área de la pantalla que se ilumina y se apaga de forma intermitente sea la del valor que desea modificar.
4. Una vez efectuados los ajustes, pulse [YES].  
La pantalla muestra un mensaje que pide la conformidad para efectuar la operación. Si desea efectuarla, pulse [YES] en respuesta a dicho mensaje. La pantalla muestra un mensaje que pide que vuelva a confirmar la operación. Para efectuarla, pulse [YES]. Una vez completada la operación, volverá a la condición Play.  
Para cancelar la operación, pulse [NO]. Volverá al paso anterior.

\* Puede hacer que la pantalla muestre el mensaje de conformidad pulsando [YES] mientras ajusta cualquiera de los parámetros.

#### Seleccionar la canción (Song Select)

Éste selecciona las canciones guardadas en la unidad de disco actual (la seleccionada actualmente).

Si desea seleccionar una canción contenida en otra unidad de disco, primero debe especificar la unidad que la contiene como unidad de disco actual. (pág. 50)

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Select?" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra los nombres de las canciones guardadas en la unidad de disco actual. Seleccione una canción y efectúe la operación. Se muestra un asterisco "\*" delante de la canción seleccionada. El campo SYNC MODE muestra la frecuencia de muestreo de la canción y el campo SCENE muestra el modo de la grabación utilizado para grabarla.

Crear una nueva canción (Song New)

Crear una nueva Canción

Se utiliza para crear una nueva canción en la unidad de disco actual. Al crear una nueva canción, se seleccionará la nueva canción automáticamente para que Ud. pueda grabar inmediatamente.

<Recording Mode>

En el VS-880, el ajuste recording mode permite seleccionar diferentes calidades de sonido y elegir el más apropiado para el material que desee grabar. También permite seleccionar diferentes duraciones de la grabación y elegir la más apropiada para la capacidad de la unidad de disco en uso. Al crear una nueva canción, deberá efectuar dicho ajuste. Utilice el modo más apropiado para la situación.

Mastering (MAS): De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor la calidad de sonido, igual a la proporcionada por un reproductor de CD o una grabadora DAT. No obstante, una canción creada en este modo dispone de sólo 4 pistas de grabación (pistas (1-4). No puede utilizar las pistas 5-8. Este modo es adecuado para las grabaciones que utilizan principalmente la edición de dos pistas estereofónicas.

Multitrack 1 (MT1): Aunque proporciona una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es aproximadamente el doble que la del modo "mastering". Este modo es adecuado para grabaciones en que es preciso efectuar muchos ping pongs.

Multitrack 2 (MT2): Aunque proporciona una alta calidad de sonido, la duración de la grabación es mayor que la proporcionada por el modo "multitrack 1". Normalmente, debe utilizar este modo.

Live (LIV): De los cuatro modos disponibles, éste proporciona la mayor duración de la grabación. Por ejemplo, si graba 4 pistas en un disco de 1 G byte, este modo proporciona más de 2 horas de grabación continua. Como este modo

permite efectuar grabaciones largas sin tener que preocuparse por la capacidad de la unidad del disco, es especialmente adecuado para grabar actuaciones en directo.

Página 60 del manual en inglés

<Si la pantalla muestra "Disk Too Slow!">

Si al grabar o reproducir una canción, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco no puede mantener la frecuencia necesaria para escribir o leer los datos. En este caso, cree una nueva canción que disponga de una menor frecuencia de muestreo o de un modo de grabación diferente al utilizado en la canción actual y vuelva a grabar.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song New?" y pulse [YES].

2. Efectúe los siguientes ajustes y operación.

Sample Rate: Seleccione la frecuencia de muestreo (48,44.1 kHz). Si desea grabar señales de audio digital procedentes de un aparato de audio digital externo, ajuste este parámetro de forma que sea igual a la frecuencia de muestreo del aparato externo.

Record Mode (Modo de la Grabación): Seleccione el modo de la grabación que desee.

Si utiliza un disco duro de 1 G bytes, las duraciones máximas de las grabaciones (de una pista) son las siguientes

Modo de grabación	Frecuencia de muestreo			
	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz	
Mastering	186 minutos	203 minutos	280 minutos	
Multitrack1	373 minutos	406 minutos	559 minutos	
Multitrack2	497 minutos	541 minutos	746 minutos	
Live	595 minutos	649 minutos	894 minutos	

(los tiempos son aproximados)

<Números de Canción>

Al crear una nueva canción, la unidad les asignará un nombre similar a "InitSong 001". El número que aparece detrás del nombre es el número de la canción. Más adelante podrá modificar este nombre (vea la página siguiente).

En el VS-880, se manejan las canciones contenidas en las unidades de disco a través de los números de canción. La unidad asigna el número más bajo que está sin utilizar a la canción recientemente creada. Por ejemplo, si la unidad de disco contiene canciones numeradas hasta el número de canción 5, al crear una nueva

canción, se le asignará el número 6. Si hubiera borrado una canción creada anteriormente, la canción recientemente creada recibiría su número.

#### Dar Nombre a una canción (Song Name/ Proteger los datos de canción (Song Protect)

Esta operación cambia el nombre de la canción seleccionada actualmente. Este procedimiento también permite activar la función de protección de los datos de canción. Si lo activa, los datos de canción están protegidas contra la modificación o el borrado accidental. Recomendamos activar la función de protección en todas las canciones importantes. No obstante, al inicializar la unidad de disco, aunque la función de protección esté activada, se borrarán todos los datos.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Name?" y pulse [YES].
2. La pantalla muestra el nombre de la canción. Utilice el CURSOR [<]/[>] para que el área que desee modificar sea la que se ilumina y se apaga de forma intermitente. A continuación, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar los caracteres deseados. Si desea desplazarse rápidamente por los caracteres, mantenga pulsado [SHIFT] mientras gira el dial TIME/VALUE.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Número de la Canción	Nombre de la Canción
Frecuencia de Muestreo	Modo de la Grabación

3. Pulse PARAMETER para obtener la pantalla "Song Protect=". Para proteger los datos de la canción, ajuste este parámetro en "On".

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Una vez ajustado el nombre y/o la función de protección, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

\* Si Ud. intenta efectuar una operación como, por ejemplo, la de Song Select o Song Copy estando activada la función Proteger, la pantalla muestra un mensaje de conformidad que pregunta si desea guardar la canción en la unidad de disco. Si desea guardarla, pulse [YES]. Si desea efectuar la operación sin guardar la canción, pulse [NO].

Esta operación copia en la unidad de disco actual o en otra la canción seleccionada actualmente. La canción copiada se guarda bajo el número de canción más bajo que no contenga datos de canción.

Puede guardar los datos de canción copiándolos en una unidad de disco removible. Si desea hacer un backup de los datos de canción, puede utilizar una unidad de disco más lenta que las actuales.

\* para obtener más detalles, vea "Copiar datos de canción" (pág. 43).

<Copiar datos en la unidad de disco actual>

La canción copiada dispone del mismo nombre que la fuente de la copia. Esto significa que, si copia la canción en la unidad de disco actual, dicha unidad contendrá dos canciones con el mismo nombre. En este caso, modifique uno de los nombres para poder distinguir las canciones.

1. Si desea copiar datos de canción en una unidad de disco externo, conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].  
Si ha conectado una unidad de disco removible al VS-880, la pantalla muestra "SNG CpyMode". Seleccione "Playable".

3. Efectúe los ajustes adecuados para los siguientes ítems y efectúe la operación.  
CpyTarget (Fuente de la copia): Seleccione la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".  
Dest.Drive (Destino de la copia): Seleccione la unidad de disco destino de la copia. La pantalla identifica el disco duro interno con las letras "IDE" y las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de las letras es el número de la partición.

Si especifica "ALL" como fuente de la copia, la pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco destino de la copia. Si desea inicializarla y copiar los datos de canción, pulse [YES]. Si no, pulse [NO].

<Si la pantalla muestra "Disk Memory Full">

Si al copiar los datos, la pantalla muestra este mensaje, significa que la operación se ha parado debido a que la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre o porque, al finalizar la operación, la unidad de disco destino de la copia contendría más de 200 canciones (el máximo número de canciones permitidas).

No obstante, dispone de los datos de canción que han sido copiados antes de que se mostrara dicho mensaje.

#### Copiar datos de canción como archivo (Archive)

Si utiliza una unidad de disco removible y necesita dos o más discos para copiar los datos de canción especificados, utilice este método.

Al copiar una canción utilizando este método, los datos de canción se convertirán en datos de formato archivo. Esto significa que, no será posible seleccionar la unidad de disco actual como destino de la copia o reproducir directamente los datos de la canción.

Para poder utilizar datos de canción copiados mediante este método, debe utilizar el procedimiento explicado en la siguiente página para cargarlos en la unidad de disco actual.

#### <Manejo de discos>

Al utilizar esta operación para copiar datos de canción, el disco se inicializará para aceptar los datos de canción de tipo archivo. Esto significa que podrá utilizar esta operación aunque el disco no haya sido inicializado por el VS-880. No obstante, dese cuenta de que, si utiliza esta operación para copiar datos en un disco donde ya existen datos de canción, dichos datos de canción se perderían.

No puede especificar un disco en el cual ha copiado datos de canción de tipo archivo como unidad de disco actual de la misma manera que puede hacerlo con un disco que contiene datos de canción convencionales. Si intenta seleccionar un disco que contiene datos de archivo como unidad de disco actual, el VS-880 lo percibe como si fuera una unidad de disco que no ha sido inicializada.

1. Conecte la unidad de disco tal como se explica en "Conectar una unidad de disco externo" (pág. 48)

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

3. Efectúe los ajustes apropiados para los siguientes ítemes. Si durante la operación la pantalla muestra "PleaseInsertDisk", debe introducir el disco siguiente y pulsar [YES] para seguir con la operación.

CpyMode (Modo de la Copia): Seleccione "Archives".

ArcTarget (Fuente del Archivo): Seleccione la canción que desee copiar. Si desea copiar la canción seleccionada actualmente, seleccione "1 Song". Para copiar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

Arc.Drive (Destino del Archivo): Seleccione la unidad de disco destino de la copia. La pantalla identifica las unidades de disco externos con "SC0-SC7". El número que aparece detrás de las letras es el número de la partición. En esta

operación puede seleccionar sólo unidades de disco removibles conectados al conector SCSI.

Arc.Func (Función de Archivo): Seleccione "Stow In".

Página 62 del manual en inglés

Cargar datos de canción de tipo archivo

Si desea utilizar datos de canción de tipo archivo que ha guardado anteriormente en una unidad de disco removible, utilice el siguiente procedimiento para cargarlos en la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Copy?" y pulse [YES].

2. Efectúe los ajustes apropiados para los siguientes ítems. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea inicializarla, pulse [YES]. Si no, pulse [NO].

Si durante la operación la pantalla muestra "InsertDisk \*\*\*", debe introducir el disco siguiente y pulsar [YES] para seguir con la operación.

Si ha introducido un disco en el que ha guardado los datos de dos o más canciones y también ha seleccionado "1 Song" como Destino del Archivo, efectúe todos los siguientes ajustes y, para ver los nombres de los datos de canción, pulse [YES]. Seleccione los datos de canción que desee copiar y pulse [YES].

CpyMode (Modo de la Copia): Seleccione "Archives".

ArcTarget (Fuente del Archivo): Seleccione la canción que desee cargar. Si desea cargar los datos de una canción individual, seleccione "1 Song". Para cargar todas las canciones contenidas en la unidad de disco actual, seleccione "All".

Arc.Drive (Destino del Archivo): Seleccione la unidad de disco removible fuente de la copia.

Arc.Func (Función de Archivo): Seleccione "Extract".

Borrar datos de canción (Song Erase)

Éste borra los datos de canción contenidos en la unidad de disco actual.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Erase?" y pulse [YES].

2. La pantalla muestra los nombres de las canciones guardadas en la unidad de disco actual. Seleccione la canción que desee borrar e inicie la operación. Se muestra un asterisco "\*" delante de la canción seleccionada actualmente. Una vez borrada la canción seleccionada actualmente, la unidad seleccionará la canción que disponga del número más bajo.

### Borrar datos de playback innecesarios (Song Optimize)

Después de grabar repetidamente pinchando y haciendo ping pongs, la unidad de disco contendrá datos nuevos y datos antiguos. En algunos casos, dichos datos antiguos (e innecesarios) pueden ocupar un espacio significativo en la memoria limitando así el espacio disponible en la unidad de disco y acortando el tiempo de grabación disponible.

La operación Optimize borra los datos innecesarios contenidos en la unidad de disco aumentando así el espacio disponible en el disco.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG Song Optimize" y pulse [YES].
2. La pantalla muestra el mensaje "SongOptimize Ok?". En respuesta, pulse [YES].
3. La pantalla muestra el mensaje "Optimize Sure?". En respuesta, pulse [YES] para efectuar la operación Optimize.  
Según la situación, la operación Optimize tardará cierto tiempo en completarse. Esto no significa que la unidad funcione mal. Hasta que se complete la operación Optimize se complete, no deberá apagar la unidad.

### Guardar datos en una grabadora DAT (DAT Backup)

Puede guardar los datos de canción creados en el VS-880 utilizando una grabadora DAT. Este procedimiento se denomina "backup". La operación de cargar en el VS-880 los datos guardados previamente haciendo un backup se denomina "recover". Los datos para los cuales puede hacer un backup incluyen los contenidos en las Pista V y los de los ajustes de canción como pueden ser los localizadores, marcadores y ajustes de las escenas.

Debe hacer backups de sus datos para evitar problemas imprevistos o si su unidad de disco ha quedado llena y no puede grabar más datos en ella.

Recomendamos hacer dos backups de los datos importantes utilizando cintas separadas.

Como es fácil transportar cintas DAT, utilizarlas resulta cómodo si desea intercambiar datos de canción con un amigo que también dispone de un VS-880 o si Ud. dispone de un VS-880 en casa y otro en el estudio de grabación.

1. Conecte digitalmente la grabadora DAT con el VS-880.
2. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Backup?" y pulse [YES].

Ajuste los siguientes ítemes.

**Bak (backup):** Seleccione la canción para la cual desea hacer un backup. Si desea hacer un backup de todos los datos de canción contenidos en la unidad de disco actual, seleccione "ALL".

**Tape Len (Duración de la Cinta):** Especifique la duración del backup. Debe ajustarlo de forma apropiada en relación con la duración de la cinta que utilice para grabar.

**Backup Wait:** Si lo ajusta en "On", la velocidad de la transmisión de los datos será más lenta. Si utiliza una unidad de disco que dispone de una velocidad de lectura/escritura más lenta de lo normal, ajuste este parámetro en "On".

**SampleRate:** Especifique la frecuencia de muestreo utilizado para hacer el backup. Normalmente, debe especificar 48 kHz.

La frecuencia de muestreo utilizado en la transmisión de los datos de canción no tiene ninguna relación con la de los datos de canción. Si la grabadora DAT que va a utilizar requiere ajustar la frecuencia de muestreo de la grabación, ajústela de forma que sea igual a la de los datos de canción.

4. Inicie la grabación en la grabadora DAT. Cuando la pantalla muestre el mensaje "Backup Ready?", pulse [YES] para iniciar la transmisión de los datos. Cuando la unidad lo indique, cambie de cinta, inicie la grabación en el DAT y pulse [YES].

**Cargar datos de canción contenidos en una grabadora DAT (DAT Recover)**  
Para cargar el backup de los datos efectuado en la grabadora DAT, utilice el siguiente procedimiento. Si ha guardado los datos de dos o más canciones en el backup, cargará los datos contenidos en todas. Si desea cargar sólo los datos de una canción específica, utilice el procedimiento explicado en "Comprobar los nombres de las canciones guardadas en la grabadora DAT (Name)".

Para obtener más detalles, vea "Guardar datos de canción en una grabadora DAT" (pág. 46)

1. Conecte digitalmente la grabadora DAT al VS-880 y prepare la canción que desee cargar.
2. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].
3. Seleccione "SNG Recover Ready?" y pulse [YES]. La pantalla mostrará "STORE OK?".

4. Pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea hacerlo, pulse [YES]. Si no, pulse [NO]. La pantalla muestra "Please Play DAT" y, a continuación, "Waiting Start ID". Ahora puede cargar los datos de canción.

5. Al iniciar el playback de la cinta, se iniciará la carga de los datos de canción. Si para hacer el backup necesita dos o más cintas, al terminar el playback de la primera cinta, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie el playback de la cinta.

6. Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

7. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.  
Comprobar los nombres de las canciones guardadas en el DAT (Name)

Comprobar los nombres de las canciones guardadas en la grabadora DAT (Name)

Esta operación permite comprobar los nombres de los datos de canción guardadas en la grabadora DAT. Aunque haya guardado los datos de dos o más canciones utilizando una sola operación de backup, podrá comprobar individualmente el nombre de cada canción.

Esta operación permite cargar en el VS-880 los datos de canción seleccionados. Al utilizar la operación Recover, cargará los datos de todas las canciones guardadas al utilizar la operación de backup. No obstante, utilizando esta operación (Name), cargará sólo los datos de canción especificados.

1. Conecte digitalmente la grabadora DAT al VS-880 y prepare la canción que desee cargar.

2. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

3. Seleccione "SNG Recover Ready?" y pulse [YES]. La pantalla mostrará "Please Play DAT?".

4. Inicie el playback de la cinta para comprobar los nombres de las canciones. Una vez hecho, la pantalla mostrará los nombres de las canciones. Si ha guardado dos o más canciones en la misma operación, gire el dial TIME/VALUE para comprobar sus nombres. Si sólo deseaba comprobar los

nombres de las canciones y nada más, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. Si desea cargar los datos de canción, seleccione el nombre de la canción deseada y pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea inicializar la unidad de disco actual. Si desea hacerlo, pulse [YES]. Si no, pulse [NO]. La pantalla muestra "Please Play DAT".

6. Al iniciar el playback de la cinta, se iniciará la carga de los datos de canción. Si para hacer el backup necesita dos o más cintas, al terminar el playback de la primera cinta, la operación entrará en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie el playback de la cinta.

\* Si desea cancelar la operación, pulse [NO]. Puede cancelar la operación antes de que la operación finalice pero, en este caso, no podrá reproducir los datos de canción.

7. Una vez finalizada con éxito la operación, la pantalla mostrará "Please Stop DAT". Pulse [YES] para finalizar el procedimiento y pare la grabadora DAT.

8. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 64 del manual en inglés

Comprobar el estado de los datos de canción grabados en la grabadora DAT (Verify)

Se utiliza esta operación para comprobar el estado de los datos de canción guardados en la grabadora DAT.

Si los datos no han sido grabados correctamente, es posible que la razón sea porque la cinta está en mal estado. Si los datos originales están grabados todavía en la unidad de disco, haga otro backup en otra cinta DAT.

1. Pulse [SONG], seleccione "SNG DAT Recover?" y pulse [YES].

2. Seleccione "SNG Verify Ready?" y pulse [YES]. La pantalla muestra "Please Start DAT".

3. Al iniciar el playback, se iniciará la comprobación del estado de los datos. Si el backup requiere dos o más cintas, una vez llena la primera, la operación entrará

en estado de espera. Introduzca la cinta siguiente, pulse [YES] e inicie otra vez el playback.

Si no se han encontrado problemas con el estado de los datos, la pantalla mostrará "Complete". Si se encuentran problemas, mostrará un mensaje de aviso. Esto significa que la unidad no ha podido leer correctamente los datos de canción.

4. Cuando la pantalla muestre el mensaje "Please Stop DAT", pulse [YES] y pare la grabadora DAT.

5. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Modificar el tiempo de un punto (Locator Edit condition)

Puede especificar los siguientes tipos de puntos en una canción. Explicamos el procedimiento para ajustar dichos puntos en el capítulo 1. Aquí vamos a explicar cómo modificar el tiempo de un punto que ya ha sido ajustado.

- . Localizadores de la función Locate
- . Marcadores de la función Tap Marker
- . El área del bucle de la función Loop
- . El área de grabación a pinchar

1. Pulse [LOCATOR]. Se mostrará una pantalla que permite modificar la colocación de los puntos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El punto seleccionado Tiempo del Punto

2. Pulse los botones [LOCATOR] o utilice PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar el punto cuya colocación desee modificar. Si selecciona un punto que no ha sido ajustado, la pantalla muestra "---". Ahora puede utilizar el dial TIME/VALUE (o o pulsar el botón [LOC]) para asignar el tiempo actual a dicho punto. En este caso, no es posible utilizar los botones LOCATOR como teclas numéricas para especificar el punto.

Utilice [PREVIOUS] y [NEXT] para alternar entre los números de los Marcadores. Utilice [LOC 1/5]-[LOC 4/8] para cambiar de Localizadores.

001, 002...: Marcadores

Loc 1, Loc 2...: Localizadores

LpSt: Punto de inicio del área del bucle

LpEnd: Punto final del área del bucle

APln: Punto de pinchar automáticamente  
APOT: Punto de despinchar automáticamente

3. Gire el dial TIME/VALUE para modificar el tiempo del punto mostrado. También puede utilizar los métodos explicados en "Modificar el tiempo actual" (pág, 31) para modificar el tiempo.

Si desea escuchar el playback de un área localizada antes o después del punto mostrado, utilice la función Preview (pág. 39).

4. Una vez efectuados los cambios, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Página 65 del manual en inglés

Modificar una pista (Track Edit condition)

Esta sección explica la funciones de la edición de pista.

- . Copiar (Track Copy)
- . Desplazar (Track Move)
- . Borrar (Track Erase)
- . Intercambiar (Track Exchange)
- . Introducir un espacio en blanco (Track Insert)
- . Cortar (Track Cut)
- . Modificar la duración del playback (Compresión/Expansión del tiempo)

Procedimiento básico

Aquí explicamos el procedimiento básico utilizado en la condición Track Edit. En las siguientes explicaciones, lo omitiremos.

1. Si desea efectuar la operación Copiar/Desplazar/Intercambiar, seleccione la Pista V que contiene los datos fuente para poder reproducirlos.

2. Pulse [TRACK] para se muestren las funciones de la condición Track Edit en la línea superior de la pantalla. Utilice [TRACK] o PARAMETER [<<]/[>>] para seleccionar la función deseada y pulse [YES].

3. Primero debe seleccionar la pista y la Pista V a las cuales se aplicará la operación. Para seleccionar una pista, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente. Para seleccionar una Pista V, utilice el dial TIME/VALUE. Si desea efectuar la operación Copiar/Desplazar/Intercambiar, especifique las pistas fuente y destino. Para hacerlo, utilice el CURSOR para que el área que se

ilumine y se apague de forma intermitente sea la de la pista seleccionada y especifique la pista deseada. Puede aplicar simultáneamente las operaciones de la condición Track Edit a los ajustes de dos o más pistas.

Al seleccionar las pistas, el gráfico de barras mostrará las pistas que contienen datos. Los números del eje horizontal representan los números de las pistas y los del eje vertical, los números de las Pistas V. Las áreas de las pistas que contienen datos de playback están iluminadas. Las pistas seleccionadas a modificar se iluminan y se apagan de forma intermitente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

4. Pulse PARAMETER [>>] para pasar por los ítemes y utilice el dial TIME/VALUE para ajustarlos. Para volver al ítem anterior, pulse PARAMETER [<<].

En el caso de los ítemes que requieren que Ud. especifique un tiempo, puede hacerlo seleccionando un marcador, un localizador o utilizando las operaciones explicadas en "Modificar el Momento actual" (pág. 31). Para escuchar el playback de un área localizada antes o después del punto actual, utilice la función Preview (pág. 39).

5. Al pulsar PARAMETER [>>] para pasar por los ajustes, la pantalla mostrará un mensaje que pregunta si desea efectuar la operación. Si desea hacerlo, pulse [YES]. La pantalla muestra otro mensaje que pregunta si está seguro de que desea efectuar la operación. Si lo desea, pulse [YES]. Una vez completada la operación, volverá a la condición Play.

Para cancelar la operación, pulse [NO]. Al hacerlo, volverá a la condición Play.

\* Si después de escuchar el resultado de la operación, Ud. desea recuperar los datos originales, utilice la función Undo (pág. 40).

<Acerca del gráfico de barras>

. Al seleccionar pistas, el gráfico de barras indicará el estado de la selección de pistas. Entonces podrá ver la lista play en el gráfico de barras manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PLAY (DISPLAY)]. Para volver a la pantalla anterior, mantenga pulsado otra vez [SHIFT] y pulse [PLAY (DISPLAY)].

. Al seleccionar un ítem que requiere un ajuste de tiempo, el gráfico de barras mostrará la lista play. Entonces podrá ver el perfil de la amplitud y el estado de la selección de pistas manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PLAY (DISPLAY)]. El perfil de la amplitud permite ver la forma de onda grabada en la

pista seleccionada. Utilice los botones [(SEL) CH EDIT] para seleccionar la pista cuyo perfil de la amplitud desee ver.

Página 66 del manual en inglés

### Copiar (Track Copy)

Esta operación copia los datos del playback de un área específica en otro lugar. Esta operación permite copiar a la vez los datos contenidos en dos o más pistas o copiar dos o más veces los datos especificados. Si desea utilizar una frase grabada en una pista o si la canción contiene una frase repetida, la operación Copiar permite crear la canción con más facilidad.

Normalmente, los datos se copian a partir del momento especificado como destino de la copia. No obstante, también puede especificar el momento destino de la copia como momento base en que se producirá el inicio del sonido. Esto se hace utilizando el ítem "Frm (Desde)".

Por ejemplo, supongamos que Ud. desee copiar un efecto especial que consiste en el sonido del tic-tac de una bomba de relojería con la consiguiente explosión, y que desea colocar el sonido de la explosión en una posición específica.

Normalmente, para especificar el momento destino de la copia, debería calcular el intervalo de tiempo que existe entre el final del sonido del tic-tac y el de la explosión. Pero en este caso puede especificar "From" como "el momento destino de la copia en que se inicia el sonido de la explosión" y especificar "To" (el momento base destino de la copia) como "el momento destino de la copia en el cual desea que ocurra la explosión". Esto permite copiar los datos con el sonido de la explosión colocada precisamente en el momento exacto.

Ejemplo 1: Copiar dos veces en la misma pista

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio Final To Tiempo

Ejemplo 2: Copiar dos veces en pistas diferentes

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio Final To Tiempo

### Ejemplo 3: Copiar utilizando el ajuste "Frm"

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Inicio From Final To Tiempo

\* Si existen datos de playback en el destino de la copia, se escriben los datos nuevos encima de los antiguos.

\* No puede copiar los datos de playback procedentes de un canal en el cual haya ajustado Channel Link en "ON" en otro canal en el cual haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione la Pista V que contiene los datos de playback fuente de la copia deseados y prepare dichos datos para reproducirlos.
2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente de la copia, la pista destino de la copia y la pista V.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Fuente de la copia (Pista-Pista V)  
Destino de la Copia (Pista-Pista V)

3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente de la copia. Al seleccionar dicha pista, se seleccionará la pista V correspondiente como fuente de la copia. Ahora pulse el CURSOR [>] para que la pantalla destino de la copia se ilumine y se apague de forma intermitente. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino de la copia y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V destino de la copia.

Si desea efectuar la operación Copiar aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, seleccione las pistas fuente de la copia y destino de la copia y pulse otra vez CURSOR. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente de la copia y destino de la copia. En este caso, no puede seleccionar como destino de la copia las pistas que haya seleccionado como pistas fuente de la copia.

Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación Copiar.

St (start point): Especifique el momento inicial de los datos de la fuente de la copia.

Frm (from point): Especifique el momento de los datos de la fuente de la copia a copiar en el "To point". En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado como "Start point".

End (end point): Especifique el momento final de los datos.

To (to point): Especifique el momento base del destino de la copia. En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado como "Start point".

Copy Time: Especifique el número de veces (1-99) que se copian los datos.

Página 67 del manual en inglés

Desplazar (Track Move)

Esta operación desplaza los datos del playback de un área específica a otro lugar. Puede utilizarla para corregir la colocación incorrecta de los datos. Esta operación permite desplazar a la vez los datos contenidos en dos o más pistas.

Normalmente, al desplazar datos, se colocan de forma que el principio de los datos coincida con el destino del desplazamiento.

No obstante, también puede desplazar los datos en relación con un punto de los datos que contenga un sonido específico. Esto se hace utilizando el ítem "Frm (Desde)".

Por ejemplo, supongamos que Ud. desee desplazar un efecto especial que consiste en el sonido del tic-tac de una bomba de relojería con la consiguiente explosión, y que desea colocar el sonido de la explosión en una posición específica. Normalmente, para especificar el momento destino del desplazamiento, debería calcular el intervalo de tiempo que existe entre el final del sonido del tic-tac y el de la explosión. Pero en este caso puede especificar "From" como "el momento destino del desplazamiento en que se inicia el sonido de la explosión" y especificar "To" (el momento base destino de la copia) como "el momento destino del desplazamiento en el cual desea que ocurra la explosión". Esto permite desplazar los datos con el sonido de la explosión precisamente al momento exacto.

Ejemplo 1: Desplazar datos dentro de la misma pista

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio Final To Tiempo

Ejemplo 2: Desplazar datos a otra pista

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio Final To Tiempo

Ejemplo 3: Desplazar datos utilizando el ajuste "Frm"

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio From Final To Tiempo

\* Si existen datos de playback en el destino del desplazamiento, se escriben los datos nuevos encima de los antiguos.

\* No puede desplazar los datos de playback procedentes de un canal en el cual haya ajustado Channel Link en "ON" a otro canal en el cual haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione la Pista V que contiene los datos de playback fuente del desplazamiento deseados y prepare dichos datos para reproducirlos.
2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Copy?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente del desplazamiento, la pista destino del desplazamiento y la pista V.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Fuente del desplazamiento (Pista-Pista V)  
Destino del desplazamiento (Pista-Pista V)

3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente del desplazamiento. Al seleccionar dicha pista, se seleccionará la pista V correspondiente como fuente del desplazamiento. Ahora pulse el CURSOR [>]

para que la pantalla destino del desplazamiento se ilumine y se apague de forma intermitente. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del desplazamiento y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V destino del desplazamiento.

Si desea efectuar la operación Desplazar aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, seleccione la pista fuente del desplazamiento y destino del desplazamiento y pulse otra vez CURSOR. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente del desplazamiento y destino del desplazamiento. En este caso, no puede seleccionar como destino del desplazamiento las pistas que haya seleccionado como pistas fuente del desplazamiento.

Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación Copiar.

St (start point): Especifique el momento inicial de los datos fuente del desplazamiento.

Frm (from point): Especifique el momento de los datos fuente del desplazamiento a desplazar al "To point". En este ejemplo, ajuste este parámetro de forma que sea igual al ajustado como "Start point".

End (end point): Especifique el momento final de los datos.

To (to point): Especifique el momento base del destino del desplazamiento.

Página 68 del manual en inglés

Borrar (Track Erase)

Se utiliza esta operación para borrar datos de playback contenidos en un área específica. Si utiliza esta operación para borrar datos de playback, los datos de playback que ocupen el lugar posterior a los borrados no se desplazan hacia delante. Comparándola con la operación de borrar en una grabadora de cinta magnética, sería como grabar un silencio en una sección de la cinta.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio Final Tiempo

1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Erase?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la pista V que contienen los datos que desee borrar.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Datos a borrar (Pista-Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista que contiene los datos a borrar y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V deseada. Si desea efectuar la operación Borrar Pista aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales que desee borrar y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V que desee borrar. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea seleccionar todas las Pistas V procedentes de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea seleccionar todas las Pistas V procedentes de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

3. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación borrar pista.

St (start point): Especifique el momento desde donde se borran los datos.

End (end point): Especifique el momento donde se deja de borrar datos.

Intercambiar (Track Exchange)

Esta operación intercambia los datos de playback contenidos en dos pistas diferentes.

Ejemplo: Intercambiar los datos contenidos en las pistas 1 y 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pista 1

Pista 2

Pista 1

Pista 2

Tiempo

\* No puede intercambiar los datos de playback procedentes de un canal en el cual haya ajustado Channel Link en "ON" a otro canal en el cual haya ajustado Channel Link en "OFF". Tampoco puede hacerlo a la inversa.

1. Seleccione la Pista V que contiene los datos de playback que desee intercambiar por otros y prepare dichos datos para reproducirlos.

2. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Exchange?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista fuente del intercambio, la pista destino del intercambio y la pista V.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Fuente del intercambio (Pista-Pista V)  
Destino del intercambio (Pista-Pista V)

3. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista fuente del intercambio. Al seleccionar dicha pista, se seleccionará la pista V correspondiente como fuente del intercambio. Ahora pulse el CURSOR [>] para que la pantalla destino del intercambio se ilumine y se apague de forma intermitente. Pulse el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino del intercambio y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V destino del intercambio. Si desea efectuar la operación Intercambio de Pistas aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, seleccione la pista fuente del intercambio y destino del intercambio y pulse otra vez CURSOR. Ahora puede especificar las nuevas pistas fuente del desplazamiento y destino del desplazamiento. En este caso, no puede seleccionar como destino del intercambio las pistas que haya seleccionado como pistas fuente del intercambio. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

4. Efectúe la operación intercambiar pistas.

Página 69 del manual en inglés

Introducir un espacio en blanco (Track Insert)

Se utiliza esta operación para introducir un espacio en blanco en una posición específica. Si desea añadir una frase a los datos de playback, puede introducir un espacio en blanco del tamaño apropiado y, a continuación, grabar la frase en el área en blanco.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## Espacio en Blanco To Duración Tiempo

1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK track Insert?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la pista V donde desee introducir el espacio en blanco.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### Punto de la introducción (Pista-Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista destino de la introducción y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V destino de la introducción.

Si desea efectuar la operación Introducir un Espacio en Blanco, aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales en las que desee introducir un espacio en blanco y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V en la que desee introducir un espacio en blanco. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea introducir un espacio en blanco en todas las Pistas V procedentes de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea introducir un espacio en blanco en todas las Pistas V procedentes de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

3. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación introducir un espacio en blanco.

To (to point): Especifique el momento donde desea introducir un espacio en blanco.

Len (length): Especifique la duración del espacio en blanco.

### Cortar (Track Cut)

Se utiliza esta operación para recortar los datos de playback contenidos en un área específica. Si utiliza esta operación para recortar los datos, los datos contenidos en el lugar posterior a los recortados se desplazan hacia delante. Comparándola con la operación de recortar en una grabadora de cinta magnética, sería como recortar una sección de la cinta y después juntar las otras dos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## Principio Final Tiempo

1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Cut?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la pista V donde desee recortar los datos de playback.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### Fuente del Recorte (Pista-Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista donde desee recortar los datos y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V donde desee recortar los datos.

Si desea efectuar la operación Recortar Datos aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales en las que desee recortar los datos y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V en la que desee recortar los datos. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

Si desea recortar datos en todas las Pistas V procedentes de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*". Si desea recortar datos en todas las Pistas V procedentes de todas las pistas, seleccione "\*-\*".

3. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación recortar datos.

Start (start point): Especifique el momento inicial donde desea recortar los datos.

End (end point): Especifique el momento donde deja de recortar los datos.

Página 70 del manual en inglés

### Modificar la duración del playback (Compresión/Expansión del tiempo)

Se utiliza esta operación para expandir o comprimir la duración del playback de una canción para que tenga la duración especificada. Puede aplicar la expansión/compresión en un 75-125%. No obstante, los ajustes extremos afectan desfavorablemente a la calidad del sonido. Recomendamos que limite la expansión/compresión en un 93-107%.

Normalmente, al expandir/comprimir la duración del playback, afectará a la afinación del playback en proporción a la expansión/compresión. Por ejemplo, si

ajusta la duración del playback para que sea la mitad, la afinación sube una octava. En el VS-880, puede ajustar la afinación para que cambie en relación con la expansión/compresión o para que sea la original.

### Ejemplo 1: Compresión

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio To Final Tiempo

### Ejemplo 2: Expansión

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Inicio To Final Tiempo

1. Pulse el botón [TRACK], seleccione "TRK Time Comp/Exp?" y pulse [YES]. Ahora puede seleccionar la pista y la pista V a las cuales se aplica la operación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Datos afectados (Pista-Pista V)

2. Utilice el botón [SEL (CH EDIT)] para seleccionar la pista a la cual se aplica la operación y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V a la cual se aplica la operación. Si desea aplicar la operación a todas las Pistas V procedentes de la pista especificada, utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "\*-\*". Si desea efectuar la operación Comprimir/Expandir, aplicando los mismos ajustes a pistas adicionales, pulse el botón [SEL (CH EDIT)] correspondiente a las pistas adicionales a las cuales desee aplicar la operación y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista V a las cuales desee aplicar la operación. Si desea cancelar la operación, utilice PARAMETER [<]/[>] para que la pantalla muestre los ajustes de la pista deseada y pulse dos veces [CANCEL (NO)].

3. Ajuste los siguientes ítemes y efectúe la operación comprimir/expandir.

Start (start point): Especifique el momento donde desea que se inicie el cambio en la duración del playback.

End (end point): Especifique el momento donde desea que termine el cambio en la duración del playback.

To (to point): Especifique el momento final resultado de la compresión/expansión.

Pitch: Si desea que la afinación cambie como resultado de la compresión/expansión, ajuste este parámetro en "Vari". Si no, ajústelo en "Fix".

Type: Especifique el tipo de conversión utilizada. Seleccione "A" para vocales o narrativos, "B" para canciones que disponen de un tempo lento (baladas) y "C" para canciones que disponen de un tempo rápido (rock).

Amplitude: Especifique la proporción del nivel de volumen (50, 60, 70, 80, 90, 100%) resultado de la conversión. Normalmente, debe ajustar un valor por defecto del "60%". Si el nivel de volumen de la conversión resultara demasiado bajo, aumente el ajuste de la amplitud y vuelva a efectuar la operación. No obstante, tenga en cuenta que los ajustes excesivamente altos pueden dar lugar a que haya ruido en los datos.

\* Para cancelar la operación, pulse [CANCEL (NO)].

\* La Compresión/Expansión crea una nueva canción que dispone de una duración del playback diferente. Por esta razón, no puede efectuar esta operación si la unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre.

\* No puede efectuar ajustes cuyo resultado sea menor que 0.5 segundos entre los puntos Start y End o entre los puntos Start y To.

Página 71 del manual en inglés

Los ajustes generales del VS-880

(Condición System Edit)

Esta sección explica cómo efectuar los ajustes que afectan el entorno de las operaciones del VS-880 y cómo seleccionar e inicializar unidades de disco.

- . Ajustes de Sistema
- . Ajustes MIDI
- . Ajustes de la Unidad de disco
- . Ajustes de Sincronización
- . Ajustes de las Escenas
- . Selección de las Unidades de Disco

## . Inicialización de las Unidades de Disco

### El Procedimiento para efectuar los ajustes

1. Pulse [SYSTEM]. Si la pantalla no muestra un mensaje que contiene un interrogatorio como, por ejemplo, "SYS System PRM?", pulse otra vez [SYSTEM].
2. Utilice [SYSTEM] o PARAMETER [<<]/[>>]] para seleccionar el ítem deseado y pulse [YES].
3. Utilice PARAMETER [<<]/[>>]] para seleccionar el parámetro que desee modificar y el dial TIME/VALUE para modificar el valor. Si la pantalla muestra dos o más parámetros, utilice el CURSOR [<]/[>] para que el área que contiene el parámetro deseado se ilumine y se apague de forma intermitente.
4. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

En las operaciones de la selección de unidades de disco y de la inicialización, efectúe todos los ajustes y después pulse [YES]. La pantalla muestra un mensaje que pregunta si desea efectuar la operación. Si es así, pulse [YES]. La pantalla muestra otro mensaje que pregunta si está seguro de que desea efectuar la operación. Si está conforme, pulse [YES]. (Para cancelarla, pulse [NO]). Una vez completada la operación, volverá a la condición Play.

### Ajustes de Sistema

#### MasterClk (Clock General)

Éste ajusta el clock general de la frecuencia de muestreo. Si utiliza una fuente analógica, seleccione "INT". Si utiliza una fuente digital, seleccione "DIGITAL". Al seleccionar "DIGITAL", si el conector DIGITAL IN no recibe una señal digital, no podrá reproducir o grabar una canción.

INT: El clock interno del VS-880 determina la frecuencia de muestreo.

DIGITAL: La señal enviada al conector DIGITAL IN determina la frecuencia de muestreo.

#### TimeDisFmt (Formato del campo Time de la pantalla)

Éste ajusta la manera como el campo TIME de la pantalla muestra el tiempo estándar. Normalmente, debe dejarlo ajustado en "REL". Si utiliza MTC para sincronizar el VS-880 con un aparato MIDI externo, si es necesario, ajústelo en "ABS".

REL: El tiempo inicial de la canción aparece como "00h00m00s00".

ABS: El tiempo especificado por "Offset" se añade a la pantalla.

#### Ofs (Offset)

Al utilizar MTC para sincronizar el VS-880 con un aparato MIDI externo, el ajuste Offset permite ajustar el tiempo del playback con el tiempo del MTC para que coincidan.

Ajuste el Offset al número resultante de la diferencia entre el "tiempo del MTC" y el "tiempo en que desee que se inicie el playback de la canción". Por ejemplo, si desea que, al llegar al tiempo del MTC "01h00m00s00" se reproduzca el tiempo de la canción "00h10m00s00", ajuste el Offset de la siguiente manera.

$(01h00m00s00) - (00h10m00s00) = (00h50m00s00)$

#### Marker Stop

Ajuste éste en "On" si desea que el playback de la canción pare al llegar a un Marcador.

#### RecordMon (Monitor de la Grabación)

Éste especifica la manera como puede escuchar los canales cuyo estado de pista esté ajustado en REC.

AUTO: Al reproducir una canción estando en modo de espera de la grabación (si el indicador REC se ilumina y se apaga de forma intermitente), podrá escuchar los datos grabados en las pistas y durante la grabación (si el indicador REC está iluminado) podrá escuchar las fuentes de la entrada. En este momento, puede pulsar [STATUS] para alternar entre escuchar la pista y la fuente de la entrada. Si escucha la fuente de la entrada, el indicador STATUS se ilumina alternándose entre el color rojo y el color naranja. Al pinchar, seleccione "AUTO".

SOURCE: Se escucha siempre la fuente de la entrada.

#### Parado

Durante el Playback

Durante la Grabación

AUTO

fuentes de la entrada

pista/fuentes de la entrada

fuentes de la entrada

SOURCE

fuentes de la entrada

fuentes de la entrada

fuentes de la entrada

Página 72 del manual en inglés

### VariPitch

Éste ajusta la afinación del playback al utilizar la función Vari-Pitch. El valor se muestra en forma de frecuencia de muestreo. Debe efectuar los ajustes de Vari-Pitch escuchando el playback.

\* El resultado audible del uso de la función Vari-pitch es un cambio en la velocidad del playback pero en realidad, es una modificación de la frecuencia de muestreo. Esto significa que, si graba señales de audio digital en un aparato de audio digital, no puede utilizar Vari-Pitch. Si ajusta este parámetro a cualquier valor que no sea el de la afinación normal, no podrá grabar digitalmente.

### FootSw (Asignación del Interruptor de Pie)

Éste ajusta el funcionamiento del interruptor de pie conectado al jack FOOT SWITCH.

Play/Stop: cada vez que pise el interruptor de pie, el playback de la canción alternará entre activado y parado.

Record: El interruptor de pie funciona igual que el botón [REC]. Si desea pinchar manualmente, utilice este ajuste para alternar entre playback y grabar.

TapMarker: El interruptor de pie funciona igual que el botón [TAP]. Cada vez que pise el interruptor de pie, colocará un Marcador en la posición que corresponde al momento en que piso el interruptor.

Next: El interruptor de pie funciona igual que el botón [NEXT]. Cada vez que pise el interruptor de pie, se desplazará al Marcador siguiente.

Previous: El interruptor de pie funciona igual que el botón [PREVIOUS]. Cada vez que pise el interruptor de pie, se desplazará al Marcador anterior.

GPI: Una señal de trigger GPI recibida mediante el jack FOOT SWITCH inicia/para el playback.

### <Acerca de GPI>

"GPI" significa "Interface General". Es un jack de control contenido en los aparatos de vídeo para profesionales y consumidores en general (por ejemplo, vídeos diseñados para la edición o para sobreponer títulos). Al conectar este jack de control al jack interruptor de pie del VS-880 y ajustar la Asignación del Interruptor de Pie en "GPI", el aparato conectado al VS-880 iniciará/parará el playback.

### FadeLength (Duración del Fade In/Out)

Los principios/finales de una grabación pueden contener ruido. Para no oírlo al reproducir la canción, el VS-880 efectúa automáticamente un fade in al iniciar la

grabación y un fade out al pararla. Este parámetro ajusta la duración del fade in/out (10, 20, 30, 40, 50 ms).

#### Scrub Len (Duración del Scrub)

Éste ajusta la duración del playback ajustado al pulsar el botón [SCRUB] de la función Preview.

#### PreviewLen (Duración del Preview)

Éste ajusta la duración del playback ajustado al pulsar los botones [TO] y [FROM] de la función Preview.

#### MetroOut (Salida del Metrónomo)

Si al grabar, desea utilizar el metrónomo para marcar el tempo, puede ajustar el VS-880 para que envíe el sonido del metrónomo (el click) a los aparatos externos. El ritmo del metrónomo depende de los ajustes del mapa del tempo (pág. 34).

Off: El VS-880 no envía el sonido del metrónomo.

INT: El VS-880 envía el sonido del metrónomo mediante los jacks MASTER OUT.

MIDI: El VS-880 transmite un mensaje de Nota que representa el metrónomo mediante el conector MIDI OUT. Si desea hacer sonar el metrónomo utilizando el sonido de una fuente de sonido MIDI externo, seleccione este ajuste.

\* Si desea transmitir un mensaje de Nota que representa el metrónomo, ajuste el interruptor MIDI Thru (pág. 73) en "Out". También debe efectuar los ajustes necesarios en los ajustes Canal del Metrónomo, Nota Acentuada, Velocidad del Acento, Nota Normal y Velocidad Normal (pág. 73).

#### MetroLevel (Nivel de Volumen del Metrónomo)

Ajuste el nivel de volumen (0-127) del metrónomo.

#### MetroMd (Modo del Metrónomo)

Especifique la manera como suena el metrónomo.

RecOnly: El metrónomo suena sólo durante la grabación.

Rec y Play: El metrónomo suena durante la grabación y el playback.

#### UNDO MSG (Mensaje UNDO)

Si desea que, al pulsar UNDO, la operación previa se deshaga sin que Ud. tenga que responder al mensaje mostrado en la pantalla, ajuste este parámetro en "Off". Normalmente debe dejarlo ajustado en "On".

### Contraste del LCD

Éste ajusta el brillo (0-15) de la pantalla. Los valores más altos proporcionan una pantalla más oscura.

### Init Mix/SysPRM? (Inicializar el Mezclador/Parámetros de Sistema)

Éste permite, al crear una canción, volver a ajustar los parámetros Edición de Canal, Edición del Bloque Principal y Edición del Sistema a los ajustes por defecto. No obstante, la posición de los faders /controles del panel frontal determina los ajustes del nivel de volumen, panorama y nivel de volumen de la sección principal.

Esta operación resulta cómoda para volver a efectuar los ajustes del mezclador.

Página 73 del manual en inglés

\* Esta operación no causa la pérdida de los datos de canción, de escena, de tempo o de pista de sincronización. Además, al efectuar esta operación, los ajustes de los parámetros de sistema de la unidad de disco IDE, número de Identificación del SCSI y del Modo Scene no se inicializarán.

1. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS System PRM?" y pulse [YES].
2. Utilice PARAMETER [<<]/[>>]] para seleccionar "SYS Init Mix/PRM?" y pulse [YES].
3. La pantalla muestra el mensaje "SYS Init PRM Sure?" que pregunta si desea inicializar los valores para que sean los que hay por defecto. Si es así, pulse [YES]. (Si no, pulse [NO]). Una vez completada la inicialización, volverá a la condición Play.

### Ajustes MIDI

#### DeviceID (Número de Identificación del Aparato)

Éste ajusta el número de Identificación del Aparato (1-32) que se utiliza para intercambiar mensajes exclusive (parámetro del mezclador) con otros aparatos MIDI externos. La unidad puede transmitir y recibir sólo a otros aparatos MIDI que dispongan de un número de Identificación idéntico al suyo.

#### MIDI Thr (Interruptor MIDI Thru)

Éste selecciona el funcionamiento del conector MIDI OUT/THRU. En los ajustes de fábrica está ajustado en "Out".

**Out:** El conector transmite mensajes MIDI procedentes del VS-880. Si desea transmitir mensajes de Nota del metrónomo a los ajustes de los parámetros del mezclador (mensajes de cambio control o mensajes exclusive), seleccione este ajuste.

**Thru:** Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se vuelven a transmitir sin cambios.

**SysEx.Rx** (Interruptor de recepción de mensajes de sistema exclusive)

Si desea recibir mensajes exclusive, ajuste este parámetro en "On". Puede recibir mensajes exclusive estando la unidad en la condición Play.

**SysEx.Tx** (Interruptor de transmisión de mensajes de sistema exclusive)

Si desea transmitir mensajes exclusive, ajuste este parámetro en "On". Puede transmitir mensajes exclusive sólo si el Interruptor MIDI Thru está ajustado en "Out".

**MMC** (Modo MMC)

Este ajuste determina la manera como el VS-880 maneja los mensajes MMC.

**Off:** No se transmiten mensajes MMC ni tampoco se recibe.

**MASTER:** Se transmiten mensajes MMC. El VS-880 es el aparato master de los demás aparatos MIDI externos.

**SLAVE:** Se reciben mensajes MMC. El VS-880 es el aparato "esclavo".

**MetronmCh** (Canal del Metrónomo)

Especifique el canal MIDI (1-16) utilizado para transmitir los mensajes de Nota del metrónomo.

\* Si utiliza mensajes MIDI para controlar los parámetros del mezclador, se utilizan los canales MIDI 1-15. En este caso, asigne el metrónomo al canal 16.

**Acc.Note** (Nota Acentuada)

Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) del primer tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

**Acc.Velo** (Velocidad del Acento)

Especifique la velocidad (1-127) del primer tiempo del compás del metrónomo.

**Nrm.Note** (Nota Normal)

Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) utilizado en el segundo, tercero y cuarto tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

Nrm.Velo (Velocidad Normal)

Especifique la velocidad (1-127) utilizada en el segundo, tercero y cuarto tiempo del compás del metrónomo.

CtrlLocal (Interruptor del control local del mezclador)

Especifique si los movimientos de los controles PAN y los faders de los canales afectan al pan y al nivel de volumen actual o no.

CtrlType (Tipo de control del mezclador)

Seleccione el tipo de mensaje MIDI que se utilizará al transmitir los ajustes del mezclador a un aparato MIDI externo o que se utilizarán al controlar el mezclador mediante mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo.

Normalmente, debe seleccionar mensajes de Cambio de Control.

Off: No se transmiten se reciben mensajes MIDI relacionados con el funcionamiento del mezclador.

C.C: Mensajes de Cambio de Control.

Excl: Mensajes Exclusive

Al utilizar mensajes de cambio de control para controlar los parámetros del mezclador, los canales del mezclador coincidirán con los canales MIDI de la siguiente forma.

Los canales donde haya ajustado la función Channel Link en On utilizan mensajes de cambio de control de los canales MIDI correspondientes a los canales impares del mezclador. Se ignoran los mensajes de cambio de control recibidos mediante los canales MIDI correspondientes a los canales pares de mezclador.

Página 74 del manual en inglés

Modo INPUT->TRACK

Canal MIDI

Canal del Mezclador

1 1

2 2

3 3

4 4

5 5

6 6

7 7  
8 8  
15 master

#### Modo INPUT MIX/Modo TRACK MIX

##### Canal MIDI

##### Canal del Mezclador

1 canal de pista 1  
2 canal de pista 2  
3 canal de pista 3  
4 canal de pista 4  
5 canal de pista 5  
6 canal de pista 6  
7 canal de pista 7  
8 canal de pista 8  
9 canal de pista 1  
10 canal de entrada 2  
11 canal de entrada 3  
12 canal de entrada 4  
13 canal de entrada 5  
14 canal de entrada 6  
15 master

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de canal de la siguiente manera.

#### Números de los Controladores

##### Parámetros del Mezclador

16 Ganancia del EQ L  
17 Frecuencia del EQ L  
18 Ganancia del EQ M  
19 Frecuencia del EQ M  
20 Q del EQ M  
21 Ganancia del EQ H  
7 Nivel del Envío del MIX  
10 Panorama/Equilibrio del Envío del MIX  
23 Nivel del Envío del AUX  
24 Panorama/Equilibrio del Envío del AUX

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de la sección principal de la siguiente manera.

## Números de los Controladores

### Parámetros del Mezclador

7 Nivel de Volumen General

10 Equilibrio General

23 Nivel del AUX

24 Equilibrio del AUX

## Ajustes de la Unidad de Disco

### IDE DRV (Unidad de Disco IDE)

Si instala un disco duro interno, debe ajustar este parámetro en "On" para que el VS-80 reconozca dicho disco duro. La próxima vez que encienda la unidad, el VS-880 reconocerá el disco duro interno.

Si ajusta este parámetro en "On" sin haber instalado un disco duro interno, al encender la unidad, tardará unos 30 segundos adicionales hasta que el VS-880 empiece a funcionar. Esto sucede porque el VS-880 tarda dicho intervalo de tiempo adicional para determinar si ha instalado o no un disco duro interno. Si no ha instalado un disco duro interno, debe ajustar este parámetro en "Off".

### SCSI Self (Número de Identificación SCSI)

Este parámetro ajusta el número de Identificación SCSI (0-7) del VS-880 mismo. Ajústelo de forma que no haya ningún conflicto con los números de Identificación SCSI de las unidades de disco externos. Normalmente, debe dejarlo ajustado a 7. Si modifica el ajuste, la próxima vez que encienda la unidad, entrará en efecto.

## Ajustes de la Sincronización

Ajuste estos parámetros si desea sincronizar el VS-880 con aparatos MIDI externos.

### Source (Fuente de la Sincronización)

Éste determina la manera como el VS-880 se sincroniza con otros aparatos.

INT: El clock interno del VS-880 lo controla. Seleccione este ajuste si no desea sincronizar el VS-880 con otro aparato o si desea que las señales de sincronización procedentes del VS-880 controlan los aparatos externos.

EXT: Las señales de sincronización (MTC) procedentes de un aparato externo controlan el VS-880. En este caso, el VS-880 no funcionará si no recibe señales MTC. Seleccione este ajuste si desea utilizar señales MTC procedentes de un aparato MIDI externo para controlar el VS-880.

### Gen (Generador de las Señales de Sincronización)

Este parámetro selecciona el tipo de señal de sincronización transmitida mediante el conector MIDI OUT. Si utiliza una señal de sincronización procedente del VS-880 para sincronizarlo con aparatos MIDI externos, ajuste este parámetro al tipo de señal de sincronización deseada.

OFF: No se transmiten señales de sincronización.

MTC: Se transmite el MIDI Time Code.

MIDI Clk: Se transmite el Clock MIDI.

SyncTr: Se transmiten los datos del clock MIDI grabados en la pista de sincronización.

### Página 75 del manual en inglés

### ErrLevel (Nivel de Error)

Si utiliza el MTC procedente de un aparato MIDI externo para sincronizar el VS-880, este parámetro ajusta el intervalo (0-10) en que se comprueba el estado de la recepción del MTC. Si no se transmite continuamente el MTC, el VS-880 lo comprobará y si existe algún problema, parará la operación de la sincronización. Si esto ocurriera, aumente el intervalo de comprobación para que la operación de la sincronización continúe aunque se presencien pequeños problemas en la recepción del MTC.

### MTC Type

Este parámetro ajusta el tipo de MTC utilizado. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utiliza y seleccione el tipo de MTC apropiado.

30: Formato "non-drop" de 30 frames por segundo. Los aparatos de audio como, por ejemplo, las grabadoras de cinta analógica lo utilizan y también los aparatos de vídeo NTSC formato blanco y negro (utilizados en E.E.U.U y Japón, etc.)

29N: Formato "non-drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC en color (utilizados en E.E.U.U y Japón, etc.) lo utilizan.

29D: Formato "drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC formato broadcast en color (utilizados en E.E.U.U y Japón, etc.) lo utilizan.

25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Los aparatos de formato SECAM/PAL (utilizados en Europa, etc.) y los aparatos de audio y filmación lo utilizan.

24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Este formato se utiliza en filmaciones en E.E.U.U.

<Los formatos Non-drop y Drop>

Los VCRs de formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop, los frames son continuos. En el formato drop, se saltan dos frames al principio de cada intervalo de tiempo de un minuto excepto en los intervalos que ocurren cada diez minutos.

En la mayoría de las producciones de vídeo y música, es más fácil trabajar con el formato non-drop. No obstante, en los estudios donde graban material destinado a la emisión, que requiere que el código de tiempo coincida con el clock actual, a menudo se utiliza el formato drop.

### Tempo

Éste ajusta el tempo (25.0-250.0) utilizado por el mapa del tempo. Este ajuste afecta directamente al compás y pulso mostrados en la pantalla, al sonido del metrónomo y a la señales del Clock MIDI enviadas por el VS-880.

### Measure

Éste ajusta el primer compás (1-999) del mapa del tempo. Este ajuste afecta directamente al compás y pulso mostrados en la pantalla, al sonido del metrónomo y a la señales del Clock MIDI enviadas por el VS-880.

### Beat

Éste ajusta el tipo de compás (1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8) utilizado por el mapa del tempo. Este ajuste afecta directamente al compás y pulso mostrados en la pantalla, al sonido del metrónomo y a la señales del Clock MIDI enviadas por el VS-880.

### Sync Tr.Rec? (Grabación de la pista de sincronización)

Éste graba datos de Clock MIDI procedentes de aparatos MIDI externos en la pista de sincronización (pág. 80).

## Ajustes de las Escenas

### SYS Scene Mode

Éste ajuste determina los ajustes del fader al recuperar una Escena.

All: Todos los ajustes del Fader cambian a los ajustes contenidos en la escena recuperada. En este caso, al recuperar la escena, los ajustes indicados por la posición de los faders no coincidirán con los ajustes actuales.

KeepF: Se aplican los ajustes del mezclador contenidos en la escena recuperada excepto los ajustes de los faders. Esto significa que, al recuperar la escena, los ajustes indicados por la posición de los faders coincidirá con los ajustes actuales.

## Selección de Unidades de Disco

Al seleccionar un ítem, el VS-880 leerá las unidades de disco conectadas a él. Una vez seleccionada la unidad de disco deseada, pulse [YES] para obtener el mensaje "SYS Change To" y para efectuar la operación, pulse otra vez [YES].

Select Drv (Seleccionar la Unidad de Disco)

Seleccione la unidad de disco y la partición que desee utilizar. Por ejemplo, para seleccionar la partición 2 de la unidad de disco 1, especifique "SC1:2".

Disco Duro Interno: IDE: 0-IDE: 3

Unidad de Disco Externa: SC0: 0-SC0: 3, SC1: 0-SC1: 3,...SC7: 0-SC7: 3

Página 76 del manual en inglés

Antes de utilizar una unidad de disco nuevo o una que haya utilizado con otro aparato, para poder utilizarla con el VS-880, deberá inicializarla. Al seleccionar este ítem, efectúe los ajustes, necesarios para obtener la pantalla "SNG Init \*\*\*:U OK?" ("\*\*\*" indica la unidad de disco a inicializar) y pulse [YES]. Al hacerlo la pantalla mostrará el mensaje "SNG Init \*\*\*:U SURE?". Pulse otra vez [YES] para que se efectúe la inicialización. (Para cancelar la operación, pulse [NO].) Una vez finalizada con éxito la operación, el VS-880 volverá automáticamente a la condición Play.

\* La operación de inicializar una unidad de disco de gran capacidad tardará algún tiempo en efectuarse. Esto no significa que la unidad esté funcionando mal. El gráfico de barras muestra el proceso de la inicialización. Asegúrese de no apagar la unidad hasta que termine la inicialización.

<La canción creada al inicializar la unidad de disco>

Al inicializar la unidad de disco, se creará una nueva canción en dicha unidad. La nueva canción dispone del nombre "InitSong 001", de la frecuencia de muestreo "44.1 kHz" y del modo de la grabación "MT2" (Multipistas 2).

Si desea que la canción disponga de una frecuencia de muestreo o modo de la grabación diferente, cree otra canción nueva y borre la canción creada por la inicialización.

Init.Drive (Inicializar la unidad de disco)

Seleccione la unidad de disco a inicializar.

PhsicalFmt (Formateo Físico)

Si desea que se efectúe la operación de "Formateo Físico", ajuste este parámetro en "On". Esta operación comprueba una unidad de disco vacío o una unidad utilizada con otro aparato para ver si contiene bloques defectuosos y, a

continuación, señalar dichos bloques para que no se utilicen. También optimiza la colocación de los bloques.

Si utiliza un disco duro utilizado anteriormente con otro aparato o si utiliza una nueva unidad de disco magnética-óptica, ajuste este parámetro en "On". La mayoría de las unidades de disco nuevas han sido formateadas físicamente en la fábrica. En este caso, ajuste este parámetro en "Off". Si ajusta este parámetro en "On", la inicialización requiere más tiempo para finalizarse.

### Partition

Éste ajusta el tamaño de las particiones (500, 1000 M bytes). Si no necesita que las particiones sean más pequeñas, seleccione 1000 M bytes.

Puede crear hasta 4 particiones. Esto significa que, si utiliza particiones de 1000 M bytes, una unidad de disco puede manejar hasta 4000 M bytes. Si utiliza una unidad de disco que dispone de una capacidad mayor que 4000 M bytes, el VS-880 la identifica como si fuera una unidad de disco de 4000 M bytes y no será posible utilizar la capacidad restante.

Página 77 del manual en inglés

### Capítulo 5: Utilizar aparatos externos

Este capítulo explica la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI y las operaciones que puede efectuar utilizando mensajes MIDI.

- . Utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo
- . El funcionamiento sincronizado con un secuenciador MIDI
- . Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix)

### <Acerca de MIDI>

Esta sección explica los conceptos básicos de MIDI y la manera como el VS-880 maneja mensajes MIDI.

#### ¿Qué es MIDI?

MIDI significa "Interfase Digital para Instrumentos Musicales" y es un estándar mundial que permite a los instrumentos electrónicos y los ordenadores compartir información acerca de ejecuciones y cambios de sonido. Cualquier aparato compatible con MIDI puede transmitir datos musicales (apropiados para el tipo de aparato) a cualquier otro aparato compatible con MIDI sea cual sea su fabricante o tipo.

### Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (los datos que MIDI es capaz de manejar) se transmiten y se reciben utilizando los tres siguientes tipos de conectores. En el VS-880, MIDI OUT y MIDI THRU pertenecen al mismo conector. Puede ajustar dicho conector de manera funcione como el tipo de conector deseado.

MIDI IN: Recibe datos procedentes de aparatos MIDI externos.

MIDI OUT: Transmite datos procedentes del VS-880 a otros aparatos.

MIDI THRU: Transmite una copia exacta de los datos recibidos en MIDI IN.

### Los Canales MIDI

En la comunicación vía MIDI, un único cable transmite información a través de diversas vías a varios aparatos MIDI. Esto es posible debido a un concepto denominado Canal MIDI.

Los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Aunque la antena recibe a la vez todas las señales emitidas por las emisoras, si cambia de canal en el televisor, puede seleccionar un programa emitido por una emisora en concreto. Esto es debido a que se recibirá la información enviada mediante un canal en concreto sólo cuando los canales de transmisión y de recepción sean idénticos. De la misma manera, un aparato MIDI cuyo canal de recepción esté ajustado a "1" recibe sólo los datos transmitidos por otro aparato MIDI cuyo canal de transmisión también esté ajustado a "1".

### Los Mensajes MIDI

El VS-880 utiliza varios tipos de mensajes MIDI.

#### Mensajes de Nota

Estos mensajes se utilizan para hacer sonar notas. En un teclado, estos mensajes transmiten información sobre qué tecla ha sido pulsada (número de la nota) y la fuerza utilizada al pulsarla (velocidad). En el VS-880, se utilizan estos mensajes para hacer que una fuente de sonido MIDI haga sonar el metrónomo.

#### Mensajes de Cambio de Control

En general, estos mensajes se utilizan para transmitir información sobre vibrato, hold, nivel de volumen, etc., que hace que el performance sea más expresivo.

Los números de controlador (0-127) definen las diversas funciones. Se asigna un número de controlador a cada función. Las funciones disponibles dependen del aparato utilizado.

En el VS-880, estos mensajes se utilizan de forma completamente diferente a como se utilizan con la mayoría de los instrumentos. Se utilizan para controlar los parámetros del mezclador.

#### Mensajes Exclusive

Al contrario que con los mensajes de nota y de cambio de control, los mensajes exclusive se utilizan para transmitir ajustes propios de un aparato específico. En el VS-880, puede utilizar mensajes exclusive para controlar los parámetros del mezclador (de la misma manera que con los mensajes de cambio de control). Normalmente, es más fácil manejar mensajes de cambio de control y, por lo tanto, debe utilizarlos en vez de los mensajes exclusive. El Número de Identificación de Aparato y no el canal MIDI identifican los mensajes exclusive destinados a unidades externas. Si transmite o recibe mensajes exclusive, debe ajustar el Número de Identificación de Aparato de ambas unidades para que coincidan.

#### Carta de MIDI Implementado

MIDI hace posible que una gran variedad de instrumentos puedan comunicarse entre sí. No obstante, esto no significa necesariamente que puedan entender todos los diversos tipos de datos que reciban. Para que la comunicación entre dos aparatos MIDI interconectados sea exitosa, los tipos de datos recibidos y enviados deben ser tipos que ambos tengan en común.

El manual del usuario de todos los aparatos MIDI incluye una Carta de MIDI Implementado. Para ver qué tipos de mensajes MIDI puede recibir un aparato, refiérase a la Carta de MIDI Implementado. Al comparar las cartas de MIDI implementado de dos aparatos, podrá ver qué tipos de mensajes pueden utilizar para comunicarse entre sí.

#### Página 78 del manual en inglés

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

Puede utilizar una fuente de sonido MIDI para hacer sonar el metrónomo con el sonido que desee. Para conocer los ajustes del tiempo y del tipo de compás del metrónomo, vea "Utilizar el Metrónomo" (pág 34).

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con la fuente de sonido MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID:MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que el metrónomo suene mediante MIDI. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS System PRM?" y ajuste los siguientes parámetros.

MetroOut: Ajústelo en "MIDI". Si no lo hace, no podrá seleccionar los parámetros del siguiente paso.

MetroMode: Si desea que el metrónomo suene sólo durante la grabación, seleccione "RecOnly". Si desea que suene durante la grabación y el playback, seleccione "Rec/Play".

4. Efectúe los ajustes de los mensajes MIDI de forma que produzcan el sonido del metrónomo. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?" y ajuste los siguientes parámetros.

MetronmCh: Seleccione el canal MIDI utilizado para transmitir los mensajes de nota del metrónomo. Ajuste este parámetro de forma que coincida con el canal de recepción MIDI de la fuente de sonido MIDI.

Acc.Note

Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) del primer tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

Acc.Velo

Especifique la velocidad (1-127) del primer tiempo del compás del metrónomo.

Nrm.Note

Especifique el número de nota (C\_0-G\_9) utilizado en el segundo, tercero y cuarto tiempo del compás del metrónomo. Si utiliza un set de percusión, este ajuste determina el instrumento de percusión utilizado.

Nrm.Velo )

Especifique la velocidad (1-127) utilizado en el segundo, tercero y cuarto tiempo del compás del metrónomo.

5. Con esto completamos el ajuste del metrónomo. Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI

Puede utilizar el VS-880 en sincronización con un secuenciador MIDI. Puede lograr la sincronización de las siguientes tres maneras. Utilice el método apropiado a cada situación. No obstante, si utiliza un clock MIDI, sólo será posible sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-880 (siendo el secuenciador el "esclavo") y no la inversa.

. Utilizar MTC (MIDI Time Code)

- . Utilizar el mapa del tiempo
- . Utilizar la pista de sincronización

\* Para obtener más detalles acerca del funcionamiento del secuenciador MIDI, vea el manual del usuario del secuenciador.

### Utilizar el MTC

Esta sección explica cómo sincronizar el VS-880 con un secuenciador MIDI que sostenga el MTC (MIDI Time Code). Al utilizar el MTC, podrá especificar si el secuenciador MIDI será el "esclavo" del VS-880 o si el VS-880 será el "esclavo" del secuenciador MIDI.

#### <Tipos de MTC>

El VS-880 permite seleccionar los siguientes tipos de MTC. Compruebe las especificaciones de los aparatos MIDI que utilice y en el VS-880 seleccione el tipo de MTC apropiado.

30: Formato "non-drop" de 30 frames por segundo. Los aparatos de audio como, por ejemplo, las grabadoras de cinta analógica lo utilizan y también los aparatos de vídeo NTSC formato blanco y negro (utilizados en E.E.UU. y Japón, etc.)

29N: Formato "non-drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC en color (utilizados en E.E.UU. y Japón, etc.) lo utilizan.

29D: Formato "drop" de 29.97 frames por segundo. Los aparatos de vídeo NTSC formato broadcast en color (utilizados en E.E.UU. y Japón, etc.) lo utilizan.

25: Frecuencia de 25 frames por segundo. Los aparatos de formato SECAM/PAL (utilizados en Europa, etc.) y los aparatos de audio y filmación lo utilizan.

24: Frecuencia de 24 frames por segundo. Este formato se utiliza en filmaciones en E.E.U.U.

#### <Los formatos Non-drop y Drop>

Los VCRs de formato NTSC utilizan dos formatos: non-drop y drop. En el formato non-drop, los frames son continuos. En el formato drop, se saltan dos frames al principio de cada intervalo de tiempo de un minuto excepto en los intervalos que ocurren cada diez minutos.

En la mayoría de las producciones de vídeo y música, es más fácil trabajar con el formato non-drop. No obstante, en los estudios donde graban material destinado

a la emisión que requiere que el código de tiempo coincida con el clock actual, a menudo se utiliza el formato drop.

Página 79 del manual en inglés

Sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-880

Si desea sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-80, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID:MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilice MTC para la sincronización. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?" y ajuste los siguientes parámetros.

Gen.: Ajuste éste en "MTC".

MTC Type: Seleccione el tipo de MTC deseado.

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización . Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con los MTC que se le envíen y prepárelo para que inicie el playback de datos de canción MIDI. Al iniciar el playback en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará el playback de forma sincronizada.

Sincronizar el VS-880 con el secuenciador MIDI

Si desea sincronizar el VS-880 con el secuenciador MIDI, utilice el siguiente procedimiento.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Efectúe los ajustes necesarios para que el VS-880 se sincronice con los MTC que se le envíe.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SYSTEM] El campo SYNC MODE de la pantalla deja de mostrar "INT" y muestra "EXT". El VS-880 se sincroniza con los mensajes MTC procedentes del aparato externo.

3. Seleccione el tipo de MTC que desee.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione SYS Syn:MTC Type=" y seleccione el tipo de MTC deseado.

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización . Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que envíe MTC . En el VS-880, pulse [PLAY] para preparar el playback. Al iniciar el playback en el secuenciador MIDI, el Vs-880 iniciará el playback de forma sincronizada.

Página 80 del manual en inglés

Utilizar el mapa del tiempo

Puede sincronizar un secuenciador MIDI que no sostenga MTC o MMC con el VS-880 utilizando el Clock MIDI. Existen dos métodos de sincronizar aparatos utilizando el Clock MIDI: utilizar el mapa de tiempo o utilizar la pista de sincronización. En esta sección, explicamos el método de utilizar el mapa del tiempo.

<Aviso para el uso del mapa del tiempo para la sincronización>

Si utiliza el mapa del tiempo, debe utilizar una canción que haya sido grabada utilizando el metrónomo. El mapa del tiempo determina el tiempo y el tipo de compás y, por lo tanto, si ha grabado de forma acompañada con el metrónomo, el performance grabado coincidirá con el mapa del tiempo. No obstante, si creó el mapa del tiempo después de grabar la canción, la canción y el mapa del tiempo no coincidirán y, por lo tanto, no logrará la sincronización correcta.

Para obtener más detalles acerca de cómo utilizar el metrónomo, vea "Utilizar el metrónomo" (pág. 34).

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID:MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilice el Clock MIDI para la sincronización.

Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione "SYS Sin:Gen.=" y ajuste este parámetro en "MIDIclk".

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización . Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con los mensajes de clock MIDI que se le envíen y prepárelo para para que inicie el playback de datos de canción MIDI. Al iniciar el playback en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará el playback de forma sincronizada.

Utilizar la pista de sincronización

En esta sección, explicamos el método de utilizar la pista de sincronización.

Además de las pistas utilizadas para grabar señales de audio, el VS-880 dispone de una pista de sincronización separada para grabar señales de Clock MIDI. Esto significa que, al contrario que con una grabadora multipistas convencional, no es necesario reservar una de las pistas de audio para grabar la señal de sincronización.

Para utilizar la pista de sincronización, primero debe grabar en la pista de sincronización el clock MIDI que pertenece a los datos de canción MIDI deseados. A continuación, transmita los datos del clock MIDI grabados al secuenciador MIDI para sincronizar los datos de canción MIDI. El método de utilizar el mapa del tiempo explicado en la sección anterior sincroniza el performance con la canción contenida en el VS-880 y este método de utilizar la pista de sincronización, sincroniza el performance con los datos de canción MIDI. Por lo tanto, este método resulta cómodo si ha creado los datos de canción MIDI antes de crear la canción contenida en el VS-880.

En particular, al sincronizar con datos de canción MIDI en los que el tempo se acelera o decae gradualmente, utilizar el mapa del tempo permitirá un seguimiento más preciso de los cambios del tempo comparado con el mapa del tempo en que el tempo fue ajustado individualmente en cada compás.

<Aviso acerca de la sincronización>

Los datos de clock MIDI grabados en la pista de sincronización se transmitirán una vez iniciado el playback o la grabación. Esto significa que, si la música empieza a sonar justo al principio del playback, el secuenciador MIDI tendrá que iniciar el playback de los datos de canción MIDI en el mismo instante en que reciba la primera transmisión de datos de clock MIDI. En algunos casos, esto puede dar lugar a que inicialmente la sincronización sea inestable.

Si esto ocurre, introduzca varios compases de espacio en blanco al principio de la canción contenida en el VS-880 y en la canción del secuenciador MIDI.

Grabar datos de clock MIDI en la pista de sincronización

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 81 del manual en inglés

2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync/Tempo?", seleccione SYS Syn: Sync Tr.Rec?". Pulse [YES]. La pantalla muestra "Wait for Start" y la pista de sincronización está preparada para grabar los datos de clock MIDI.

3. Al iniciar el playback de los datos de canción MIDI, los datos de clock MIDI se grabarán en la pista de sincronización.

\* Mientras se graban los datos de clock MIDI en la pista de sincronización, puede escuchar las fuentes de la entrada pero, no puede grabar ni reproducir las pistas de audio.

4. Una vez terminad el playback de los datos de canción MIDI, el VS-880 dejará automáticamente de grabar los datos de clock MIDI y volverá a la condición Play.

## Sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-880

1. Utilice un cable MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Asegúrese de que el conector MIDI OUT/THRU esté ajustado como conector MIDI OUT. En los ajustes de fábrica está seleccionado MIDI OUT. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", seleccione "SYS MID:MIDIThr=" y ajuste éste en "Out".

3. Efectúe los ajustes necesarios para que se utilicen los datos de clock MIDI grabados en la pista de sincronización para la sincronización. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS Sync Tempo?", seleccione "SYS Syn:Gen.=" y ajuste éste en SyncTr".

4. Con esto completamos los ajustes de la sincronización . Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que se sincronice con los mensajes de clock MIDI que se le envíen y prepárelo para que inicie el playback de datos de canción MIDI. Al iniciar el playback en el VS-880, el secuenciador MIDI iniciará el playback de forma sincronizada.

### Controlar el mezclador desde el secuenciador MIDI (Compu-mix)

El VS-880 es capaz de transmitir los ajustes del mezclador y las operaciones en forma de mensajes MIDI. Si graba los ajustes del mezclador y las operaciones en forma de datos de canción MIDI en un secuenciador MIDI, más adelante podrá reproducir dicha canción para controlar automáticamente el mezclador del VS-880 desde el secuenciador MIDI. Este tipo de control se denomina "Compu-mix".

Puede controlar el mezclador utilizando mensajes de Cambio de Control o mensajes de Sistema Exclusive. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea las páginas apropiadas.

<Al utilizar mensajes exclusive>

Al efectuar la operación compu-mix, normalmente deberá utilizar mensajes de cambio de control. No obstante, si el uso de mensajes de cambio de control afecta a los demás aparatos MIDI en uso, puede utilizar mensajes de sistema exclusive.

La correspondencia entre los canales MIDI y los números de controlador. Los canales MIDI corresponden a los números de controlador de la siguiente manera. Los canales en los cuales ajustó el channel link en "on" utilizan mensajes de cambio de control procedentes de los canales MIDI correspondientes a los canales impares del mezclador. Se ignoran los mensajes de cambio de control recibidos mediante los canales MIDI correspondientes a los canales pares del mezclador.

Modo INPUT->TRACK

Canal MIDI

Canal del Mezclador

1 1

2 2

3 3

4 4

5 5

6 6

7 7

8 8

15 master

Página 82 del manual en inglés

Modo INPUT MIX/Modo TRACK MIX

Canal MIDI

Canal del Mezclador

1 canal de pista 1

2 canal de pista 2

3 canal de pista 3

4 canal de pista 4

5 canal de pista 5

6 canal de pista 6

7 canal de pista 7

8 canal de pista 8

9 canal de pista 1

10 canal de entrada 2

11 canal de entrada 3

- 12 canal de entrada 4
- 13 canal de entrada 5
- 14 canal de entrada 6
- 15 master

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de canal de la siguiente manera.

Números de los Controladores

Parámetros del Mezclador

- 16 Ganancia del EQ L
- 17 Frecuencia del EQ L
- 18 Ganancia del EQ M
- 19 Frecuencia del EQ M
- 20 Q del EQ M
- 21 Ganancia del EQ H
- 7 Nivel del Envío del MIX
- 10 Panorama/Equilibrio del Envío del MIX
- 23 Nivel del Envío del AUX
- 24 Panorama/Equilibrio del Envío del AUX

Los números de los controladores corresponden a los parámetros de la sección principal de la siguiente manera.

Números de los Controladores

Parámetros del Mezclador

- 7 Nivel de Volumen General
- 10 Equilibrio General
- 23 Nivel del AUX
- 24 Equilibrio del AUX

Preparaciones

1. Utilice dos cables MIDI para conectar el VS-880 con el secuenciador MIDI tal como se muestra en la siguiente figura.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

2. Pulse [SYSTEM], seleccione "SYS MIDI PRM?", pulse [YES] y efectúe los siguientes ajustes en los parámetros apropiados.

MIDITHru: Out

CtrlLocal: On

CtrlType: C.C.

3. Una vez efectuados los ajustes, pulse [PLAY(DISPLAY)] para volver a la condición Play.

4. En ambos aparatos, efectúe los ajustes necesarios para que el secuenciador MIDI se sincronice con el VS-880. En el secuenciador MIDI, efectúe los ajustes necesarios para que los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN no vuelvan a transmitir mediante el conector MIDI OUT.

Vea "Sincronizar el VS-880 con el secuenciador MIDI" (pág. 78).

<Aviso acerca de la sincronización>

Para que se reproduzca correctamente el compu-mix, grabe los ajustes iniciales del mezclador al principio de los datos de canción MIDI. No obstante, si la música empieza a sonar justo al principio del playback, el VS-880 tendrá que modificar los ajustes del mezclador en el mismo instante en que el playback se inicie. En algunos casos, esto puede dar lugar a que inicialmente la operación sea más lenta.

Si esto ocurre, introduzca varios compases de espacio en blanco al principio de la canción contenida en el VS-880 y en la canción del secuenciador MIDI.

Página 83 del manual en inglés

Grabar las operaciones del mezclador

1. Efectúe los ajustes iniciales del mezclador para preparar la reproducción de la canción.

2. Ajuste el secuenciador MIDI para que esté en modo de grabación e inicie el playback en el VS-880.

3. Una vez iniciado el playback, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SCENE] para grabar los ajustes iniciales del mezclador. A continuación, mientras escucha la canción, ajuste los faders, etc. tal como desee.

4. Una vez terminado el playback, pare el VS-880.

Los ajustes del mezclador ya han sido grabados. Guarde los datos de canción MIDI en un diskette, etc.

<Grabar anteriormente los ajustes iniciales del mezclador>

Si desea grabar los ajuste iniciales del mezclador antes de reproducir la canción, utilice el siguiente procedimiento.

1. Efectúe los ajustes iniciales para el playback de la canción y guarde dichos ajustes en forma de escena. En este caso, efectúe los ajustes de forma que, al recuperar la escena, los ajustes del fader se modifiquen.

Vea "Guardar los ajustes del mezclador (Escena)" (pág. 38).

2. Inicie la grabación en el secuenciador MIDI y recupere la escena guardada en el VS-880. Al recuperar la escena, los ajustes que contiene se transmitirán al secuenciador MIDI donde se grabarán. Recupere la escena estando parada la canción. No puede recuperar una escena mientras la canción se reproduce.

Una vez guardada la escena, no modifique los ajustes del mezclador hasta que empiece a grabar las operaciones del mezclador. Si modifica los ajustes del mezclador antes de iniciar la grabación, el compu-mix no puede reproducir correctamente las operaciones del mezclador.

Efectuar un compu-mix

1. Prepare los datos de canción MIDI y la canción contenida en el VS-880 para el playback.

2. Al iniciar el playback en el VS-880, mientras la canción se reproduce, los datos de canción MIDI controlarán el mezclador.

3. Una vez terminado el playback, pare el VS-880.

Página 84 del manual en inglés

Página 85 del manual en inglés

Apéndices

VS-880 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

Solucionar Pequeños Problemas 86

Mensajes de Error 88

Operaciones Especiales de Tecla 90

Lista de Parámetros 91  
Carta de MIDI Implementado 94  
Diagrama Bloque 95  
Especificaciones 96  
Índice 97

Página 86 del manual en inglés

### Solucionar Pequeños Problemas

Si el VS-880 no funciona de la manera esperada o si sospecha que existe algún problema con su funcionamiento, compruebe los siguientes puntos. Si con esto no soluciona el problema, contacte con el personal de servicio postventa del establecimiento donde adquirió la unidad o con el de Roland.

#### Problemas relacionados con el sonido

##### No hay sonido

- . El VS-880 y los aparatos conectados a él no están encendidos.
- . Los cables de audio no están conectados correctamente.
- . El nivel de volumen del mezclador o del amplificador conectado a la unidad es demasiado bajo.
- . El fader principal del VS-880 está ajustado a un nivel de volumen demasiado bajo.
- . Los jacks de salida conectados a otros aparatos son diferentes a los seleccionados en la sección principal del mezclador (pág. 58).

##### Un canal específico no suena

- . El nivel de volumen de dicho canal está ajustado a un nivel demasiado bajo. Al cambiar de modo del mezclador, etc., el nivel de volumen actual puede ser diferente al indicado por la posición de los faders. En este caso, ajuste los faders de forma que coincidan con los ajustes actuales.
- . El estado de la pista está ajustado en MUTE (el indicador STATUS está apagado).
- . La función Solo está en uso (pág. 37).

No podrá escuchar los canales enmudecidos antes de activar la función Solo, aunque pulse [STATUS].

No se puede grabar

. El estado de la pista destino de la grabación no está ajustado en REC (el indicador STATUS se ilumina y se apaga de forma intermitente en rojo) .

. La unidad de disco no dispone de suficiente espacio libre.

. Si el modo del mezclador especificado es INPUT->TRACK, la fuente de la entrada especificada no ha sido seleccionada como destino de la grabación. (pág. 54).

. En los modos INPUT MIX y TRACK MIX, el buss REC no ha sido seleccionado para la fuente de la entrada a grabar (pág. 57).

No se puede grabar digitalmente

. El clock general no está ajustado en "DIGITAL" (pág. 71).

. La frecuencia de muestreo de la canción destino de la grabación es diferente que la del aparato de audio digital. Ajuste la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital para que coincida con la de la canción. Si no es posible modificar la frecuencia de muestreo del aparato de audio digital, debe crear una nueva canción que disponga de la misma frecuencia de muestreo que la del aparato de audio digital.

. La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado). Pulse el botón [VARI PITCH] para que se apague el indicador.

El sonido grabado se distorsiona o contiene ruido

. Los ajustes de la sensibilidad de la entrada son inapropiados.

Si los ajustes de la sensibilidad de la entrada son demasiado altos, el sonido grabado se distorsionará. Si son demasiado bajos, puede haber mucho ruido de fondo en la grabación. Ajuste el control INPUT SENS de forma que los indicadores de nivel indiquen el máximo nivel posible sin que el indicador PEAK se ilumine.

. Está utilizando el ecualizador en los modos INPUT MIX y TRACK MIX.

. Si el ruido o la distorsión ocurre como resultado de efectuar "ping pongs", significa que los niveles de salida de las pistas son demasiado altos.

La afinación del Playback es incorrecta

La función Vari-pitch está activada (el indicador VARI PITCH está iluminado).

Pulse el botón [VARI PITCH] para que se apague el indicador.

Problemas relacionados con la Unidad de Disco

El VS-880 no encuentra el disco duro interno

El interruptor IDE está ajustado en Off (pág. 74).

El VS-880 no encuentra la unidad de disco externa

. La unidad de disco no está conectada correctamente al VS-880 (pág. 48).

. Existe un conflicto entre los números de Identificación de dos o más unidades de disco.

. La unidad de disco no ha sido inicializada en el VS-880 (pág. 49).

. Si utiliza una unidad de disco removible, después de introducir el disco, vuelva a seleccionar la unidad de disco (pág. 49).

La unidad de disco no funciona correctamente

Un terminador no ha sido conectado correctamente a la unidad de disco (pág. 48).

Página 87 del manual en inglés

Problemas relacionados con la sincronización (no se puede sincronizar los aparatos)

Al sincronizar el secuenciador MIDI con el VS-880

. No ha conectado correctamente el cable MIDI.

. El cable MIDI está estropeado.

. El interruptor MIDI Thru no está ajustado en "Out" (pág. 73).

. El generador de la sincronización no está ajustado al método de sincronización seleccionado (MTC, Clock MIDI, Pista de sincronización) (Pág. 74).

. La fuente de la sincronización no está ajustada en "INT" (pág. 74).

. Si utiliza un MTC, los dos aparatos que utiliza no están ajustados al mismo tipo de MTC (pág. 75).

. Si utiliza la pista de sincronización, no ha grabado los datos de clock MIDI en la pista de sincronización.

. Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.

. El secuenciador MIDI no está preparado para el playback.

Al sincronizar el VS-880 con el secuenciador MIDI

. No ha conectado correctamente el cable MIDI.

. El cable MIDI está estropeado.

. No puede sincronizar el VS-880 utilizando un método que no sea el de MTC (pág. 74).

. La fuente de la sincronización no está ajustada en "EXT" (pág. 74).

. Si utiliza un MTC, los dos aparatos que utiliza no están ajustados al mismo tipo de MTC (pág. 75).

. Los ajustes del secuenciador MIDI no son correctos.

. El VS-880 no está preparado para el playback.

. Si la sincronización se interrumpe, es posible que la recepción del MTC sea pobre o que el cable MIDI esté estropeado. Si la recepción del MTC es levemente deficiente, puede ajustar el Nivel de Error (pág. 75) para solucionar el problema.

Otros problemas

Se ha encendido el VS-880, y se ha descubierto que los datos previos no fueron guardados correctamente

Es probable que se haya apagado el VS-880 sin efectuar un "shut-down". No puede recuperar los datos perdidos.

Los datos contenidos en la unidad de disco han sido dañados

Las siguientes situaciones puede dar lugar a que se dañen los datos contenidos en la unidad de disco. Vuelva a inicializar la unidad de disco (y efectúe la operación del formateo físico) (pág. 49).

- . Se ha apagado el VS-880 sin efectuar un "shut-down".
- . Se ha apagado el VS-880 estando funcionando la unidad de disco.
- . La unidad de disco recibió una fuerte sobre carga.
- . Se ha conectado/desconectado la unidad de disco o el cable SCSI estando la unidad encendida.

Página 88 del manual en inglés

### Mensajes de Error

Si ocurre un error en una operación o si no se ha podido efectuar con éxito una operación, la pantalla muestra un mensaje de error. Lea el mensaje de error mostrado y realice la acción apropiada.

#### Aborted Command

#### Illegal Request

Situación: El VS-880 no puede utilizar esta unidad de disco.

#### Already Selected

Situación: Ha vuelto a seleccionar la unidad de disco ya seleccionada.

Acción: Si desea seleccionar otra unidad de disco, vuelva a seleccionarla.

#### Arbitration Fail

#### Busy Status

#### Check Condition

#### Status Error

#### Wait For BUS Free

Situación: No se ha logrado la comunicación normal con la unidad de disco.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

#### Can't Communicate

#### Drive Time Out

#### Message Error

#### Phase Mismatch

### Undefined Sense

#### Unit Attention

#### ? Unknown Error

Situación: Existe un problema con las conexiones de la unidad de disco.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

### Digital In Unlock

Situación 1: No llega ninguna señal digital al conector DIGITAL IN.

Acción 1: Compruebe si el aparato digital está encendido y si está conectado correctamente.

Situación 2: La frecuencia de muestreo de la canción no coincide con la del aparato digital conectado al conector DIGITAL IN.

Acción 2: Ajústelos para que coincidan.

### Disk Memory Full

Situación 1: El disco no dispone de suficiente espacio libre.

Acción 1: Borre los datos innecesarios o seleccione otra unidad de disco.

Situación 2: Ha sobrepasado el número máximo de canciones (200) que se pueden grabar en la unidad de disco.

Acción 2: Suprima las canciones innecesarias o seleccione otra unidad de disco.

### Disk Write Error

Situación: Al escribir datos en la unidad de disco, ocurrió un error.

Acción: Los datos de canción no han sido guardados correctamente en el disco.

Haga un backup de los datos de canción en una grabadora DAT, inicialice la unidad de disco y grabe el backup que acaba de grabar en el DAT en la unidad de disco.

### Drive Too Slow

Situación 1: Si, nada más empezar a utilizar la unidad de disco con el VS-880, la pantalla muestra este mensaje, significa que la unidad de disco es demasiado lenta.

Acción 1: Al utilizar este disco, cree una nueva canción que disponga de una frecuencia de muestreo o un modo de grabación más bajo y grabe utilizando esta canción.

Situación 2: Si después de utilizar la unidad de disco con el VS-880 durante cierto tiempo la pantalla muestra este mensaje, significa que los datos contenidos en la

unidad de disco han quedado fragmentados. Esto causa retrasos en la lectura y la escritura de datos.

Acción 2: Utilice la operación ping pong para volver a grabar los datos en otra pista o utilice la operación optimizar. Si una vez efectuadas estas acciones, la pantalla muestra el mismo mensaje, copie los datos de canción en otra unidad de disco e inicialice la unidad de disco que produjo el problema.

#### Hardware Error

Situación: Existe un problema con la unidad de disco.

Acción: Contacte con el fabricante de la unidad de disco o con el establecimiento donde la adquirió.

#### Medium Error

Situación: Existe un problema con el medio de la unidad de disco.

Acción: El VS-880 no puede utilizar este disco.

#### No Effect Board

Situación: No ha instalado la placa de expansión VS8F-1 (suministrado por separado).

Acción: Puede efectuar esta operación si instala una placa de expansión VS8F-1.

#### Not Formated

Situación 1: El VS-880 no ha inicializado la unidad de disco.

Acción 1: Inicialícela.

Situación 2: Si el VS-880 ha inicializado la unidad de disco y la pantalla muestra este mensaje, significa que existe un problema con las conexiones de la unidad de disco.

Acción 2: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

#### Not Ready

Situación: La unidad de disco no está preparada para la efectuar la operación.

Acción: Espere unos instantes.

#### Página 89 del manual en inglés

#### No Drive Ready

Situación: No ha conectado ninguna unidad de disco o no ha instalado ningún disco duro interno.

Acción: Asegúrese de que la unidad de disco esté conectada correctamente.

### SCSI ID Error

Situación: Existe un conflicto entre los Números de Identificación SCSI de dos o más unidades de disco.

Acción: Efectúe los ajustes necesarios para que no existan conflictos entre los Números de Identificación SCSI (pág. 74).

### SPC Not Available

Situación: Los componentes SCSI del VS-880 han funcionado incorrectamente.

Acción: Contacte con el personal de servicio postventa de Roland o con el del establecimiento donde adquirió la unidad.

### Write Protected

Situación: La unidad de disco está protegida.

Acción: Si utiliza una unidad de disco removible, efectúe un "shut-down", extraiga el disco y ajuste la pestaña de protección a la posición write permit. Vuelva a introducir el disco y encienda otra vez el VS-880.

Página 90 del manual en inglés

### Operaciones especiales de tecla

Esta es una lista de las operaciones que puede efectuar pulsando combinaciones de botones o utilizando un botón en conjunto con el dial TIME/VALUE.

#### Botones MIXER MODE

[SHIFT] + [SELECT]

#### Botones CH EDIT

[SHIFT] + [Input/BUSS (CH EDIT)]

[SHIFT] + [V, Track (CH EDIT)]

[SHIFT] + [EQ Low (CH EDIT)]

[SHIFT] + [EQ Mid (CH EDIT)]

[SHIFT] + [EQ Hi (CH EDIT)]

[SHIFT] + [AUX Send (CH EDIT)]

[SHIFT] + [EFFECT 1 (CH EDIT)]

[SHIFT] + [EFFECT 2 (CH EDIT)]

[SHIFT] + [SOLO (EDIT)]

#### Botones EDIT CONDITION

[SHIFT] + [SYSTEM]

### Botones Transport control

[SHIFT] + [STORE (ZERO)]  
[SHIFT] + [SONG TOP (REW)]  
[SHIFT] + [SONG END (FF)]  
[SHIFT] + [SHUT/EJECT (STOP)]  
[SHIFT] + [RESTART (PLAY)]  
[REC] + [STATUS]  
[STOP] + [STATUS]

### Botones LOCATOR

[SHIFT] + LOC  
[SHIFT] + [CLEAR] + LOC  
[SHIFT] + [TAP]  
[CLEAR] + [TAP]  
[SHIFT] + [CLEAR] + [TAP] -> [YES]

### Otros

[SHIFT] + [VARI PITCH]  
[SHIFT] + [UNDO]  
[SHIFT] + [SCENE]  
[SHIFT] + [SCRUB]  
[SHIFT] + [TO]  
[SHIFT] + [FROM]  
[SHIFT] + [PLAY (DISPLAY)]  
[PLAY] y el dial TIME/VALUE  
[SHIFT] y el dial TIME/VALUE

Alternar entre el modo INPUT->TRACK y el modo INPUT MIX/TRACK MIX

Ir a la página que contiene los ajustes de la selección de la entrada (en el modo INPUT->TRACK)

Ir a la página que contiene los ajustes de la selección del buss (en el modo INPUT MIX/TRACK MIX)

Ir a la página que contiene los ajustes de las Pistas V ( en el modo INPUT->TRACK/TRACK MIX)

Ir a la página que contiene los ajustes de la ganancia de graves/frecuencia del ecualizador

Ir a la página que contiene los ajustes de la ganancia de medios del ecualizador (en el modo INPUT->TRACK)

Ir a la página que contiene los ajustes de la ganancia de agudos/frecuencia del ecualizador

Ir a la página que contiene los ajustes del interruptor AUX

Ir a la página que contiene los ajustes del interruptor effect 1

Ir a la página que contiene los ajustes del interruptor effect 2

Activar la función Solo

Cambiar de fuente de la sincronización

Guardar datos de canción en la unidad de disco

Desplazarse al momento donde grabó el primer sonido de la canción

Desplazarse al momento donde grabó el último sonido de la canción

Shut-down

Volver a iniciar (después de efectuar la operación shut-down

Ajustar el estado de la pista en REC (el indicador se ilumina y se apaga de forma intermitente en rojo)

Ajustar el estado de la pista en PLAY (el indicador se ilumina y se apaga de forma intermitente en verde)

Registrar un localizador 5-8

Borrar el ajuste de un localizador 5-8

Ir a la página que contiene los ajustes del Mapa del Tempo

Borrar un marcador

Borrar todos los marcadores

Ir a la página que contiene los ajustes del Vari-pitch

Efectuar la operación UNDO (si el indicador UNDO está iluminado)

Transmitir la condición del mezclador digital en forma de datos MIDI desde el conector MIDI OUT

Ir a la página que contiene los ajustes del Scrub Length

Ir a la página que contiene los ajustes del Preview Length

Ir a la página que contiene los ajustes del Preview Length

Cambiar de gráfico de barras

Ir a la página que contiene los ajustes del Contraste de la Pantalla

Modificar el valor a diez veces la velocidad normal

En la condición Play, desplazar el frame actual por unidades de 10 frames

En la condición Play, si se muestra "<-" al principio de la pantalla time code, desplazar el momento actual por unidades de aproximadamente 1/100 de un frame

Página 91 del manual en inglés

## Lista de Parámetros

### Parámetros del Mezclador (canal)

\* Si la función channel link está ACTIVADA, el parámetro Pan se convierte en el parámetro Balance.

#### Modo INPUT->TRACK

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

\* Si la función channel link está ACTIVADA, los valores de ajuste de la Selección de la Entrada son INPUT-12, INPUT-34, DIGITAL,MIX y AUX-AB.

#### Modo INPUT MIX

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES

#### Modo TRACK MIX

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

Página 92 del manual en inglés

### Parámetros del Mezclador (master)

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

\* En los modos INPUT MIX/TRACK MIX, los valores de ajuste del Modo Master Out son "MIX, M+A, M+B, MAB, -A-, -B-, A+B, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8.

## Parámetros de Sistema

### System

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

\* Los límites de los ajustes de parámetro Offset cambian ligeramente según el tipo de MTC seleccionado (parámetro de la sincronización)

### MIDI

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

Página 93 del manual en inglés

### Disco

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

### Sync

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES

### Escena

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

Selección de Unidad de Disco

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

Inicialización de la Unidad de disco

Nombre del Parámetro Pantalla Valor Valor Inicial

\*\*\*VER LISTA MANUAL EN INGLES\*\*\*

Página 94 del manual en inglés

Carta de MIDI Implementado

Página 95 del manual en inglés

Diagrama

Modo INPUT->TRACK

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Modos INPUT MIX /TRACK MIX

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Página 96 del manual en inglés

Especificaciones

VS-880 Digital Studio Workstation

. Pistas

Pistas: 8

Pistas V: 64 (8 Pistas V por cada Pista)

\*Puede grabar simultáneamente en hasta 4 pistas. Puede reproducir simultáneamente hasta 8 pistas.

. Capacidad Máxima

32 G bytes: 1 G bytes x 4 (Partición) x 8 (unidad de disco)

Canciones

200 (en cada partición)

Ecualizador

HI, MID, LOW (en modo INPUT->TRACK)

HI, LOW (en modo INPUT MIX o modo TRACK MIX)

Formato de los Datos

Mezcla Final (MAS)

Multipistas 1 (MT1)

Multipistas 2 (MT2)

Procesamiento de Señales

Conversión AD: 18 bits, 256 veces sobremuestreo

Conversión DA: 18 bits, 8 veces sobremuestreo

Procesador Interno: 24 bits (sección mezclador)

Frecuencia de Muestreo

48.0 kHz, 44.1 kHz, 32.0 kHz

Respuesta de Frecuencias

Frecuencia de Muestreo

48.0 kHz, 10 Hz-22.6 kHz (+0/-3 dB)

44.1 kHz, 10 Hz-21.0 kHz (+0/-3 dB)

32.0 kHz, 10 Hz-15.5 kHz (+0/-3 dB)

Distorsión Armónico Total

0,08% o menos (INPUT SENS = -10 dBm, 1 kHz al nivel de salida nominativa, modo de la grabación: MAS)

Duración de la Grabación (a 1 G bytes, 1 pista)

Modo de la Grabación

Mezcla Final

Multipistas 1  
Multipistas 2  
En directo

Frecuencia de Muestreo

48.0 kHz

186 minutos

373 minutos

497 minutos

596 minutos

44.1 kHz

203 minutos

406 minutos

541 minutos

649 minutos

32.0 kHz

280 minutos

559 minutos

746 minutos

894 minutos

(Los tiempos son aproximados)

. Nivel de la Entrada Nominativo (Variable)

Entrada A: -50 - +4 dBm

Entrada B: -50 - +4 dBm

. Impedancia de la Entrada

Entrada A: 20k

Entrada B: 20 k

. Nivel de la Salida Nominativo

AUX Send: -10 dBm

Master Out: -10 dBm

. Impedancia de la Salida

AUX Send: 1.6 k

Master Out: 1.6 k

Auriculares: 100

. Impedancia de Carga Recomendada

AUX Send: 10 k o más

Master Out: 10 k o más  
Auriculares: 8-50

. Nivel de Ruido Residual (entrada terminada con 1 k INPUT SENS = +4 dBm, IHF-A, typ)  
AUX Send: -91 dBm o menos  
Master Out: -91 dBm o menos

. Crosstalk  
82 dB o menos (1 kHz entre canales)

. Interface  
SCSI: tipo DB-25  
Entrada/ Salida Digital: Coaxial (sostiene S/P DIF)

. Pantalla  
70.6 x 24.5 mm (LCD)

. Conectores  
Conector SCSI (tipo DB-25)  
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)  
Conector Entrada Digital (tipo coaxial)  
Conector Salida Digital (tipo coaxial)  
Jack Interruptor de Pie (tipo fono 1/4 pulgadas)  
Jack Auriculares (tipo fono 1/4 pulgadas)  
Jack Entrada A (tipo fono 1/4 pulgadas)  
Jack Entrada B (tipo fono RCA)  
Jacks Envío AUXILIAR A, B (tipo fono RCA)  
Jacks Salida General L, R (tipo fono RCA)

. Alimentación  
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

. Consumo (incluyendo el disco duro interno)  
22 W

. Dimensiones  
434 (ancho) x 317 (largo) x 88 (alto) mm

. Peso  
4.0 kg (incluyendo el disco duro interno)

. Accesorios

Cable AC

Manual del Usuario

. Opciones

Unidad de Disco Duro Interno: Serie HDP88

Placa de Expansión de Efectos: VS8F-1

0 dBm = 0.775 V rms

\* Debido al interés en mejorar el producto, las especificaciones y/o el aspecto externo de esta unidad están sujetos a cambios sin notificación previa.

Página 97 del manual en inglés

Índice

(A)

Buss AUX 95

Jack AUX SEND 24

Grabadora de Cinta Analógica 22

Archivos 42

(B)

Backup 46

Gráfico de Barras 30

(C)

Canal

Canal de Entrada 25

Canal de Pista 26

Canal MIDI 77

Condición Channel Edit 54

Fader de Canal 30

Channel Link 36

Coaxial 33

Compu-Mix 81

Contraste 43

Mensaje de Cambio de Control 77

Unidad de Disco Actual 27

Condición 27

(D)

Backup DAT 46  
Recuperar DAT 47  
Conector ENTRADA/SALIDA DIGITAL 13  
Cadena SCSI 48  
Edición Destructiva 22  
Cinta Compacta Digital 33  
Grabadora de Disco Digital 22  
Interface Digital 9  
Unidad de Disco 26  
Formato Drop 75

(E)

Buss EFFECT 95  
Condición Effect Edit 27  
Placa de Expansión de Efectos 27  
Jack Effect Send 51  
Procesador de Efectos 51  
Ecuilizador 20  
Nivel de Error 75  
Mensaje Exclusive 77  
Procesador de Efectos Externo 51

(F)

Frame 31  
Interruptor de Pie 17

(G)

GPI 72

(H)

Auriculares 13

(I)

IDE 48  
Modo INPUT MIX 25  
Modo INPUT->TRACK 24  
Inicializar  
Unidad de Disco 49  
Mezclador/Sistema 72

Canal de Entrada 25

(L)

En Directo 42

Función Locate 14

Localizador 14

Condición Locator Edit 64

Bucle 18

Función Loop 18

(M)

Jack MASTER OUT 13

MIDI 77

Reloj MIDI 80

Carta de MIDI Implementado 77

Secuenciador MIDI 78

MIDI Time Code (MTC) 78

Buss MIX 24

Marcador 15

Condición Master Block Edit 58

Modo Master Out 58

Cinta Master 20

Mezcla Final 42

Metrónomo 20

Mezcla Final 20

Modo del Mezclador 23

Multipistas 1 42

Multipistas 2 42

(N)

Nombre (Recuperar DAT) 63

Edición No Destructiva 22

Formato Non-Drop 75

Mensaje de Nota 77

Teclas Numéricas 29

(O)

Offset 71

Optica 33

Ping Pong 16

(P)

Control PAN 10  
Partición 26  
Tipo Peaking (Ecuador) 24  
Condición Play 27  
Playlist 30  
Post Level 30  
Pre Level 30  
Función Preview 39  
Pinchar 17  
Pinchar Automáticamente 18  
Pinchar Manualmente 17  
Despinchar 17

Página 98 del manual en inglés

(R) Buss REC 25

Acceso Aleatorio 22  
Record Monitor 71  
Recuperar 47  
Función Redo 40  
Disco Removible 48

(S)

SCMS 9  
SCSI 48  
Cable SCSI 48  
Cadena SCSI 48  
Número de Identificación SCSI 49  
Código de Tiempo SMPTE 31  
Frecuencia de Muestreo 33  
Escena 38  
Scrub 39  
Acceso Secuencial 22  
Tipo Shelving (Ecuador) 24  
Shut Down 32  
Solo 37  
Canción 27  
Copiar Canción 61  
Datos de Canción 27  
Condición Song Edit 59

Final de la Canción 31  
Borrar Canción 62  
Nombre de la Canción 60  
Nueva Canción 59  
Número de la Canción 43  
Optimizar la Canción 62  
Proteger la Canción 60  
Seleccionar la Canción 59  
Guardar la Canción 32  
Song Top 31  
Fuente 23  
Sub-Frame 31  
Fuente de la Sincronización 74  
Pista de Sincronización 80  
Condición System Edit 71

(T)

Modo TRACK MIX 25  
Función Tap Marker 15  
Mapa del Tempo 34  
Terminador 48  
Potencia del Terminador 48  
Compresión/Expansión del Tiempo 70  
Pista 23  
Ping Pong 19  
Canal de Pista 26  
Copiar Pista 66  
Recortar Pista 69  
Condición Track Edit 65  
Borrar Pista 68  
Intercambiar Pista 68  
Introducir Pista 69  
Desplazar Pista 67  
Estado de la Pista 29

(U)

Función Undo 40

(V)

Pista V 16  
VS8F-1 27

Vari-Pitch 37

Verificar (Recuperar DAT) 64

(Z)

Zero Return 11

# DIGITAL STUDIO WORKSTATION VS-880

## INICIO RÁPIDO

### Introducción

Gracias por adquirir el VS-880 Digital Studio Workstation de Roland.

El VS-880 es un grabador multipistas digital en disco duro del tipo “todo en uno” y un mezclador digital en una sola unidad. La señal de audio permanece en el dominio digital a través de todos los pasos, desde la grabación hasta la mezcla y hasta la salida. Y aún más, muchas operaciones de edición que no eran posibles con los grabadores multipistas convencionales de cinta analógica pueden cumplirse con el VS-880.

La documentación del VS-880 consta de dos manuales: “Inicio Rápido” y “Manual del Usuario”. El Inicio Rápido explica cómo instalar el VS-880, hacer una grabación, reproducir material, y guardar una canción (junto con otros procedimientos básicos). Si está utilizando el VS-880 por primera vez, lea primero el Inicio Rápido.

### Convenciones utilizadas en este manual

Los botones individuales están indicados entre corchetes [ ]. Los grupos de botones se indican como botones \*\*, sin corchetes.

Ejemplo: [EDIT], botones EDIT CONDITION.

Algunos botones tienen más de un nombre. Indican la función que el botón ejecuta cuando se pulsa [SHIFT] o cuando se está en un distinto modo. Cuando, dando solo el nombre de la función “secundaria”, pudiera dificultarse la identificación del botón mencionado, se darán los dos nombres del botón, poniendo primero la función en curso.

Ejemplo: [SOLO (EDIT)], [SEL (CH EDIT)]

El VS-880 tiene dos botones con el nombre PLAY. En este manual, se distinguen como sigue.

[PLAY (DISPLAY)]: el botón a la esquina inferior derecha de la pantalla

[PLAY]: el botón de operación del grabador

En la sección del mezclador, el control/botón/indicador/fader de un canal específico a veces se indica añadiendo el número del canal.

Ejemplo: el control PAN 1, fader 3

Los párrafos que empiezan con un asterisco (\*) explican puntos que son especialmente importantes. En el Inicio Rápido, se utiliza una marca de NOTA en lugar de un asterisco (\*).

El contenido de las pantallas dibujadas en este manual puede diferir del de los ajustes del VS-880 cuando lo adquirió.

### Contenido

#### Preparaciones

Instalar un disco duro interno

Conectar el equipo de audio

Encender la unidad

Apagar la unidad

Escuchar la canción de demo

Crear una canción nueva

Grabar

Grabación multipistas

Grabar en la Pista virtual 2

Volver a grabar una sección específica  
Utilizar el ecualizador para ajustar el tono  
Utilizar la VS8F-1 para aplicar efectos  
Utilizar la VS8F-1 para grabar efectos  
Utilizar una unidad de efectos externa  
Combinar el contenido de varias pistas  
Guardar una canción  
Crear una cinta master  
Guardar los ajustes del mezclador  
Maneras fáciles de ir a la parte de la canción que desee  
Seleccionar otra canción  
Cuando quiera... (índice temático del Manual del Usuario)  
Glosario

© 1996 Roland Corporation

Reservados todos los derechos. No puede reproducirse ninguna parte de esta publicación en ninguna forma sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION.

## Preparaciones

### Instalar un disco duro interno

En el VS-880 se puede instalar un disco duro estándar IDE (de 2,5 pulgadas de tamaño). Si se instala un disco duro interno, el sistema VS-880 será compacto y fácil de transportar. Y no solo eso, no habrá necesidad de hacer complejos ajustes y no habrá problemas con posibles conexiones defectuosas (a diferencia de lo que podría suceder al utilizar un disco externo). Recomendamos que instale un disco duro interno cuando utilice el VS-880.

Roland suministra separadamente un drive para disco duro HDP88-DL para la instalación interna. Para instalar un disco duro interno, por favor contacte con un centro de servicio Roland cercano o con su distribuidor.

#### <Precauciones al instalar un disco duro interno>

Cuando instale el disco duro, quite solo los tornillos indicados.

Un disco duro utilizado por primera vez en el VS-880 debe ser inicializado por el VS-880 tras instalarlo. Cuando se inicializa un disco duro, se borrará cualquier dato que hubiera en ese disco. Si va a instalar un disco duro que ya ha sido utilizado por otro aparato, asegúrese de que no contiene datos importantes.

Los tornillos de ajuste provisionales incluidos con el disco duro no son necesarios para la instalación en el VS-880. Cuando instale el disco duro en el VS-880, utilice los tornillos que están enroscados en la abertura para el disco en el VS-880.

Asegúrese de utilizar un destornillador philips (de estrella) del tamaño adecuado para los tornillos. Si el destornillador no tiene el tamaño adecuado, la cabeza de los tornillos puede deformarse y resultar inoperable.

Tenga cuidado de que los tornillos que quite no caigan dentro del VS-880.

No toque ningún circuito impreso que tenga a su alcance ni ningún terminal de conexión.

Tenga cuidado de no cortarse con el borde de la abertura de instalación.

Cuando acabe la instalación, compruebe que el disco duro se ha instalado correctamente.

#### <Manejo del disco duro>

Los discos duros son aparatos de precisión. Cuando haya instalado un disco duro en el VS-880, manéjelo con especial cuidado. En particular, las siguientes acciones no solo dañarán los datos grabados en el disco duro, sino también el propio disco duro.

#### Dropping or jarring the unit XXX

Hacer vibrar la unidad mientras está operando

Mover la unidad estando ésta encendida

Para más detalles sobre el manejo del disco duro, refiérase también al Manual del Usuario del disco duro y al del VS-880.

1

Apague el VS-880, y desconecte del enchufe el cable de alimentación.

2

Quite la tapa del panel frontal del VS-880, y quite los dos tornillos localizados a ambos lados de la abertura de instalación.

3

Instale el disco duro.

Con la etiqueta de aviso del disco mirando hacia arriba, deslícelo suavemente por la abertura de instalación, y presiónelo firmemente hasta el fondo. Mientras lo hace, asegúrese de que las ranuras del chasis de la unidad de disco se deslizan correctamente por las protuberancias del chasis del VS-880. Cuando el disco duro se haya introducido totalmente, fije el disco en su lugar utilizando los tornillos que quitó.

4

Tras abatir el asa del frontal del disco duro, vuelva a montar la tapa del panel frontal tal y como estaba originalmente.

Esto completa la instalación del disco duro.

Conectar el equipo de audio

NOTA

Antes de hacer las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos estén apagados. Si están encendidos mientras hace las conexiones, el disco o los altavoces pueden dañarse.

Al enchufe de corriente

Auriculares estéreo

Equipo estéreo, etc.

Conecte los jacks MASTER OUT del VS-880 a los jacks de entrada de su equipo de audio. Los jacks MASTER OUT son del tipo RCA *phono*. Haga las conexiones utilizando un cable que tenga los conectores apropiados para los jacks de ambos aparatos. Si está utilizando auriculares, conéctelos al jack PHONES del panel posterior. El jack PHONES saca el mismo sonido que los jacks MASTER OUT. El volumen de los auriculares puede ajustarse con el botón PHONES.

RECUERDE

Aunque el VS-880 tiene cuatro jacks para enviar el audio analógico, con los ajustes de fábrica, todas las señales de audio saldrán por los jacks MASTER OUT.

Encender la unidad

Una vez efectuadas correctamente todas las conexiones, encienda la unidad con el siguiente procedimiento.

NOTA

Tras instalar un disco duro, la operación a seguir al encender por primera vez el VS-880 dependerá del tipo de disco duro interno. La explicación se divide en dos secciones: “● Si se ha instalado un disco que contiene una canción de demo” y “● Si se ha instalado un disco duro no inicializado”. Por favor, lea la sección que se adecue a su situación.

Si se ha instalado un disco duro que contiene una canción de demo

Los discos que contienen una canción de demo ya han sido inicializados, y pueden ser utilizados por el VS-880 tal y como están.

1

Encienda el VS-880.

Cuando el VS-880 se pone en marcha correctamente, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparece "PLY", de esta forma:

Este estado se llama "condición play".

#### NOTA

Al encender el VS-880, la unidad (o unidades) de disco debe ser apropiadamente identificada, y deben cargarse ciertos datos necesarios. Por lo tanto, será necesario un breve espacio de tiempo antes de que la unidad está lista para la operación. Si la pantalla muestra "SYS Init. Drive = NoDrv", es que el disco duro interno no está siendo detectado.

Apague la unidad, y asegúrese de que el disco duro se ha instalado correctamente.

2

Ponga en marcha los aparatos de audio, y suba sus volúmenes al nivel apropiado.

Si se ha instalado un disco duro no inicializado

Los discos duros nuevos o los que se han utilizado con algún otro aparato no pueden utilizarse con el VS-880 tal y como están. Antes de poder utilizar tales discos, deben ser inicializados. Utilice el siguiente procedimiento para inicializar el disco duro

#### NOTA

Cuando se inicializa un disco duro que se ha utilizado con otro aparato, todos los datos guardados en ese disco se perderán. Si es necesario, haga una copia de seguridad de esos datos.

1

Encienda el VS-880.

La línea superior de la pantalla mostrará "SYS Init. Drive=IDE: U".

#### NOTA

Si la pantalla muestra "SYS Init. Drive = NoDrv", es que el disco duro interno no está siendo detectado. Apague la unidad, y asegúrese de que el disco se ha instalado correctamente.

2

Pulse [YES].

Se le pedirá confirmación con el mensaje "SYS Init. IDE: U Sure?".

3

Pulse [YES] otra vez.

El disco duro se inicializará. Si decide no inicializar, pulse [NO].

#### NOTA

La inicialización de un disco duro puede llevar un considerable rato. Esto no es un mal funcionamiento. No apague la unidad hasta que la inicialización se haya completado.

Cuando la inicialización se haya completado correctamente, el VS-880 se volverá a poner en marcha automáticamente. Cuando el VS-880 se ponga en marcha correctamente, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá “PLY”, de este modo:

Este estado se llama “condición play”.

4

Encienda los aparatos de audio, y suba sus volúmenes a los niveles apropiados.

#### NOTA

Si tiene algún problema mientras utiliza el VS-880, refiérase primero a “Solucionar Pequeños Problemas” (Manual del usuario; p. 86) y compruebe los puntos relevantes.

Si se ejecuta una operación incorrecta, o si no se pudiera ejecutar correctamente una operación, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. Refiérase a “Mensajes de Error” (Manual del usuario; p. 88) y tome la medida especificada.

Si esto no resuelve el problema, contacte con un centro de servicio Roland cercano o con su distribuidor.

#### Apagar la unidad

Si simplemente apaga la unidad, perderá lo que haya grabado. A fin de apagar la unidad de una forma segura, primero debe asegurarse de que lo que ha grabado se ha guardado en el disco duro, y que se han aparcado los cabezales del disco duro. Este procedimiento se conoce como *Shutdown*. Antes de apagar la unidad, ejecute el siguiente procedimiento de *shutdown*.

#### NOTA

Si apaga la unidad sin ejecutar la operación de *shutdown*, puede que los datos no se guarden correctamente, o que se dañe el disco duro.

1

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse [SHUT/EJECT (STOP)].

La línea superior de la pantalla indicará “SHUT / EJECT?”.

2

Pulse [YES]. (Para cancelar, pulse [NO].)

La pantalla indicará “STORE Current?”.

3

Si desea guardar la canción en curso, pulse [YES]. Si no desea guardarla, pulse [NO]. Si ha seleccionado la canción de demo, pulse [NO].

Cuando se complete el *shutdown*, la pantalla indicará “PowerOFF / RESTART”.

4

Apague el VS-880.

## NOTA

El plato interior del disco duro seguirá girando durante un rato a partir del momento en que apague la unidad. Si en ese intervalo de tiempo le da un golpe a la unidad, puede dañar el disco. Evite mover la unidad durante unos 30 segundos después de apagarla.

Escuchar la canción de demo

Si se ha instalado un disco duro que contiene una canción de demo, podrá escucharla. Escuche la canción de demo antes de continuar.

**NOTA**

Si ha instalado un disco duro nuevo, o uno ya utilizado por otro aparato distinto, no será posible oír la canción de demo.

1

Mueva todos los faders de canal a la posición 0 dB, y baje totalmente el fader Master.

2

Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción de la canción.

3

Suba gradualmente el fader Master para ajustar el volumen.

La localización actual se mostrará en el campo TIME, y la visualización de barras indicará los cambios de nivel de cada pista (medidor de nivel).

Localización actual

Visualización de barras

4

Cuando se acabe la canción, pulse [STOP] para detener la reproducción.

## Crear una canción nueva

Mientras esté seleccionada la canción de demo, no se puede efectuar la grabación.

### RECUERDE

Cuando se crea una canción nueva, puede especificar la frecuencia de muestreo y el modo de grabación de esa canción. Si desea ajustarlos a algún ajuste distinto al de los ajustes por defecto, refiérase a “Crear una canción nueva” (Manual del Usuario; p. 42).

1

Pulse [SONG].

2

Utilice las teclas PARAMETER [<<] [>>] para acceder a “SNG Song NEW?” en la línea superior de la pantalla, y pulse [YES].

3

Pulse [YES] otra vez.

Aparecerá el mensaje de confirmación “SNG Create New Song?”.

4

Pulse [YES] una vez más.

Aparecerá el mensaje de confirmación “STORE Current?”. Este mensaje le pregunta si quiere guardar en el disco duro la canción en curso.

5

Si desea guardar la canción en curso, pulse [YES]. Si no desea guardar la canción en curso, pulse [NO]. Si tiene seleccionada la canción de demo, pulse [NO].

Se creará una nueva canción, y la pantalla indicará “Complete”.

### NOTA

El ajuste de Protección de la Canción de la canción de demo está activado, por lo que no puede sobrescribirse (Manual del Usuario; p. 60). Esto significa que si pulsa [YES] cuando está seleccionada la canción de demo, aparecerá el mensaje “Song Protected”, y el procedimiento no podrá continuar.

## Grabación

Ahora conecte un instrumento, y grabe una ejecución.

1

Baje el fader Master del VS-880, y conecte el instrumento al jack INPUT 1.

Hay dos tipos de jack de entrada: INPUT A y B. Utilice el tipo que coincida con el conector del cable.

Instrumento electrónico (sintetizador, etc.)

2

Asegúrese de que el indicador INPUT → TRACK esté encendido.

Mientras este indicador esté encendido, significa que está en el modo INPUT → TRACK (Manual del Usuario; p. 24). Si el indicador está apagado, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse MIXER MODE [SELECT].

3

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

Suba el volumen del instrumento tanto como sea necesario a fin de que el nivel de entrada sea alto. Suba la sensibilidad de entrada tanto como pueda sin llegar a hacer que se ilumine el indicador PEAK. Intente dejarlo de forma que el nivel normalmente se mueva entre -12 y 0 en el medidor de nivel.

### RECUERDE

En el modo INPUT → TRACK, los faders de canal y el fader Master afectan al nivel de salida. Esto significa que, aunque mueva estos faders durante la grabación, el sonido grabado no se verá afectado. Puede ajustar el sonido a un volumen cómodo para la escucha.

4

Pulse el [STATUS] del canal 1 para hacer que su indicador parpadee en rojo.

Ahora se ha especificado la pista 1 / Pista Virtual 1 para grabar. A los ajustes por defecto del canal 1, el INPUT 1 está seleccionado como fuente de entrada, de manera que en este caso no será necesario seleccionar la fuente de entrada.

5

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

6

Cuando acabe de grabar, pulse [STOP].

7

Escuche la ejecución que acaba de grabar. Pulse el [STATUS] del canal 1 para hacer que su indicador se ilumine en verde (el estado en el que puede reproducirse una ejecución grabada). Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y pulse [PLAY] para empezar la reproducción.

## Grabación multipistas

La grabación multipistas le permite grabar ejecuciones adicionales en otras pistas mientras escucha la pistas grabadas previamente. Este procedimiento se conoce como “overdubbing”.

En esta sección, grabaremos una ejecución adicional en la pista 2 mientras escuchamos la ejecución ya grabada en la pista 1. A los ajustes por defecto, el INPUT 2 está seleccionado como fuente de entrada para el canal 2, por lo que no será posible grabar en la pista 2 desde la fuente de entrada del INPUT 1. Por lo tanto, antes de empezar a grabar, tendrá que cambiar la fuente de entrada del canal 2 al INPUT 1.

1

Pulse el [CH EDIT] del canal 2.

La parte superior izquierda de la pantalla indicará “CH2”, permitiéndole hacer ajustes para el canal 2.

2

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] del canal 1.

La línea superior de la pantalla indicará “Input=”, permitiéndole seleccionar la fuente de entrada.

### RECUERDE

En este momento, la visualización de barras indicará la fuente de entrada especificada para cada canal. El eje horizontal 1—8 indica los números de pista, y el eje vertical indica la fuente de entrada. De abajo hacia arriba, las fuentes de entrada son INPUT 1, INPUT 2, INPUT 3, INPUT 4...

En la pantalla mostrada aquí, los canales 1 y 5 están utilizando el INPUT 1, los canales 2 y 6 están utilizando el INPUT 2, los canales 3 y 7 están utilizando el INPUT 3, y los canales 4 y 8 están utilizando el INPUT 4.

3

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “INPUT-1”.

4

Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5

Pulse el [STATUS] del canal 1 varias veces hasta que su indicador se ilumine en verde.

En este estado, se puede reproducir la ejecución grabada en la pista 1.

6

Pulse el [STATUS] del canal 2 varias veces hasta que su indicador parpadee en rojo.

Ahora se ha seleccionado la grabación para la pista 2 / Pista Virtual 1.

7

Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y siga el procedimiento “Grabación” (p. 10) para grabar su ejecución.

Cuando empiece a grabar, la ejecución grabada en la pista 1 se reproducirá. Mientras escucha esta ejecución, grabe una ejecución adicional en la pista 2.

## RECUERDE

El indicador [STATUS] de cada canal indica el estado de la pista correspondiente. El estado de la pista cambiará cada vez que pulse [STATUS]. Si no quiere que una pista en particular se reproduzca, apague el indicador [STATUS] de esa pista.

Naranja (SOURCE): Se puede monitorizar la fuente de entrada especificada en esa pista.

Parpadeo rojo (REC): Pista especificada para la grabación.

Verde (PLAY): Pista lista para la reproducción.

Apagado (MUTE): No se oirá ni el sonido grabado en la pista ni su fuente de entrada.

## Grabar en la Pista Virtual 2

El VS-880 tiene 8 pistas, y cada una de estas pistas consta de otras 8 pistas llamadas “Pistas Virtuales”. Utilizando todas estas pistas a su pleno potencial, puede crear grabaciones de hasta 64 (8 x 8) pistas. Para grabar en la Pista Virtual 2 de la pista 1, utilice el siguiente procedimiento.

1

Con la reproducción detenida, pulse el [CH EDIT] del canal 1.

La parte superior izquierda de la pantalla indicará “CH1”, permitiéndole hacer ajustes para el canal 1.

2

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (V.Track)] del canal 2.

La línea superior de la pantalla indicará “V.Track=”, permitiéndole seleccionar la Pista Virtual.

### RECUERDE

En este momento, la visualización de barras indicará la Pistas Virtuales en las que se ha grabado sonido, y la Pista Virtual que se ha seleccionado en cada pista. En el eje horizontal están los números de pista 1—8, y en el eje vertical están los números de Pista Virtual 1—8.

Si aparece un XXX en la línea superior del número de Pista Virtual, indica que se ha grabado sonido en esa Pista Virtual. En la pantalla mostrada aquí arriba, solo se ha grabado sonido en la pista 1 / Pista Virtual 1.

Si aparece un XXX en la línea inferior del número de Pista Virtual, indica que está seleccionada esa Pista Virtual. En la pantalla mostrada, en todas las pistas 1—8 está seleccionada la Pista Virtual 1.

3

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la Pista Virtual 2.

4

Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

5

Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y grabe su ejecución siguiendo el procedimiento “Grabación” (p. 10).

## Volver a grabar una sección específica

Tras escuchar una ejecución que haya grabado, puede que a veces prefiera volver a hacer la grabación. Mejor que volver a grabar la ejecución entera, a menudo es conveniente volver a grabar solo ciertas secciones, utilizando el procedimiento dado a continuación.

1

Pulse varias veces el [STATUS] de la pista en la que desea volver a grabar, hasta que su indicador parpadee en rojo.

2

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

### NOTA

Si ha modificado el nivel de grabación (el control INPUT SENS 1 o el nivel de salida del instrumento) desde que grabó por primera vez, tendrá que reajustar el nivel de grabación antes de grabar. Durante la reproducción, puede alternar entre la reproducción de la pista y la fuente de entrada pulsando el [STATUS] de la pista en la que desea volver a grabar. Compare los dos niveles, y ajuste el nivel de grabación de manera que no haya diferencia entre ellos.

3

Cuando llegue a la localización en la que desea empezar la grabación, pulse [REC].

Cuando pulse [REC], el indicador del botón se iluminará en rojo, y entrará en el modo de grabación. Grabe su ejecución.

4

Cuando acabe de grabar, pulse [REC] otra vez para volver al modo de reproducción, y luego pulse [STOP] para detenerla.

5

Ahora puede escuchar la ejecución grabada de nuevo. Pulse el [STATUS] de la pista en la que ha vuelto a grabar, de forma que su indicador se ilumine en verde (esto indica el modo de reproducción). Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y pulse [PLAY] para empezar la reproducción.

Utilizar el ecualizador para ajustar el tono

Cada canal proporciona un ecualizador paramétrico de 3 bandas (graves, medios, agudos). He aquí cómo utilizar el ecualizador para ajustar el tono de cada pista.

#### NOTA

Cuando el mezclador esté ya sea en el modo INPUT MIX o en el modo TRACK MIX, el ecualizador funcionará como un ecualizador paramétrico de 2 bandas (graves, agudos).

1

Pulse el [CH EDIT] de la pista cuyo tono quiere ajustar.

El número de canal especificado aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla.

2

Para ajustar la gama de graves del ecualizador, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el [CH EDIT (EQ Low)] del canal 3.

La línea superior de la pantalla indicará “EQL”, y podrá ajustar los graves del ecualizador.

Ganancia	Frecuencia central
----------	--------------------

3

Utilice las teclas CURSOR [<] [>] para que el parámetro que desea ajustar (ganancia o frecuencia central) parpadee, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

Reproduzca la canción mientras hace los ajustes a fin de poder oír los resultados.

#### RECUERDE

La visualización de barras mostrará la curva de ecualización para los valores que especifique.

#### NOTA

Si ajusta el ecualizador mientras se está reproduciendo el sonido, puede que oiga algún ruido percusivo. Esto no es un mal funcionamiento. Si este ruido supone un problema, haga los ajustes mientras no se reproduce el sonido.

4

Para ajustar la gama de medios del ecualizador, mantenga [SHIFT] pulsado, y pulse el [CH EDIT (EQ Mid)] del canal 4.

La línea superior de la pantalla indicará “EQM”, y podrá ajustar los medios del ecualizador.

5

Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar la ganancia de la gama de medios del ecualizador.

6

Pulse PARAMETER [>>].

La línea superior de la pantalla cambiará, permitiéndole ajustar la frecuencia central y la Q de la gama de medios del ecualizador.

Frecuencia central                      Q

7  
Utilice las teclas CURSOR [<] [>] para que el parámetro que desea editar (frecuencia central o Q) parpadee, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

8  
Para ajustar la gama de agudos del ecualizador, mantenga [SHIFT] pulsado, y pulse el [CH EDIT (EQ Hi)] del canal 5.

La línea superior de la pantalla indicará "EQH", y podrá ajustar los agudos del ecualizador.

9  
Utilice las teclas CURSOR [<] [>] para que el parámetro que desea ajustar (ganancia o frecuencia central) parpadee, y utilice el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

10  
Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Utilizar el VS8F-1 para aplicar efectos

Si se ha instalado una placa de ampliación de efectos VS8F-1 opcional en el VS-880, tendrá a su disposición unos efectos estéreo de alta calidad.

Si hay un VS8F-1 instalado en su VS-880, he aquí cómo aplicar reverb o delay a la canción entera.

#### RECUERDE

Para las instrucciones de cómo instalar el VS8F-1, y detalles del uso de los efectos, refiérase al Manual del Usuario del VS8F-1.

Cuando desee utilizar sus propias unidades de efectos, refiérase a “Utilizar una unidad de efectos externa” (p. 23).

1

Pulse el [CH EDIT] del canal al que desea aplicar un efecto.

El número de canal especificado aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla.

2

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (EFFECT-1)] del canal 7.

La línea superior de la pantalla indicará “EFFECT 1=“, permitiéndole hacer los ajustes del efecto.

#### NOTA

Si la pantalla indica “No Effect Board”, es que no se ha instalado un VS8F-1 en su VS-880. Si se muestra este mensaje, no será posible efectuar ajustes del efecto.

Si aparece este mensaje a pesar de tener instalado un VS8F-1, es que el VS8F-1 no se ha instalado correctamente. Ejecute el procedimiento de shutdown (p.7), apague la unidad y vuelva a instalar el VS8F-1 correctamente.

3

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “PstFade”.

Esto hará que se apliquen los efectos. Con esta selección, el flujo de señal será como sigue.

4

Ajuste el nivel de envío (nivel de entrada) del efecto. Pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “EFFECT1 Send”. Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío. Reproduzca la canción y ajuste el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido procesado por el efecto.

5

Pulse [EFFECT]. En respuesta al mensaje “EFFECT-1 PRM?”, pulse [YES].

Aparecerá el número y el nombre del efecto seleccionado actualmente, permitiéndole seleccionar el tipo de efecto. Si la pantalla muestra “EFFECT-2 PRM?”, pulse PARAMETER [>>] para obtener la pantalla “EFFECT-1 PRM?” y luego pulse [YES].

6

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de efecto (Patch), y pulse [YES].

A medida que gira el dial TIME/VALUE, cambiará el número y nombre del efecto mostrado, y estará parpadeando. Cuando pulse [YES], la visualización dejará de parpadear, y el efecto mostrado quedará seleccionado.

#### RECUERDE

Cada uno de los 200 efectos tiene un número asignado, del 1 al 200. Se conocen como "Patches". Del 1 al 100 son Patches Preset (que no pueden modificarse), y del 101 al 200 son Patches del Usuario (cuyos ajustes pueden modificarse). A los ajustes de fábrica, los Patches del Usuario contienen los mismos efectos que los Patches Preset.

El contenido de los Patches Preset está listado en la hoja de la lista de Patches Preset del VS8F-1 incluida. Algunos de los Patches Preset son de un tipo que añade un sonido de efecto al sonido original (Loop), mientras que otros son de un tipo que modifica el propio sonido original (Insert). Como en este ejemplo queremos aplicar un efecto a la canción entera, seleccione un patch de efecto del tipo Loop.

7

Una vez haya seleccionado un patch de efecto, pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

Utilizar el VS8F-1 para grabar efectos

En la sección precedente, ha utilizado el VS8F-1 para aplicar un efecto a la canción entera. Ahora vamos a aplicar un efecto a la fuente de entrada del INPUT 1 y a grabar en la pista 1 el sonido procesado por el efecto.

1

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse MIXER MODE [SELECT].

El indicador INPUT MIX localizado a la derecha del botón se iluminará, y el VS-880 estará en el modo INPUT MIX. Si está encendido el indicador TRACK MIX localizado justo debajo (modo TRACK MIX), pulse MIXER MODE [SELECT] otra vez.

2

Gire el control PAN del canal 1 totalmente a la izquierda.

Como en este ejemplo grabaremos solo en la pista 1, tendremos el sonido del efecto enviado al bus REC 1.

3

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (EFFECT1)] del canal 7.

La línea superior de la pantalla indicará “EFFECT 1=“, permitiéndole hacer los ajustes del efecto 1.

4

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “Insert”.

Esto aplica el efecto a la fuente de entrada del INPUT 1. En este caso el flujo de señal será como sigue.

5

Utilizando el procedimiento de los pasos 5 al 7 de la sección anterior, seleccione un patch de efecto del tipo Insert.

6

Mientras hace sonar la fuente de entrada, utilice el fader del canal 1 para ajustar el nivel de grabación.

7

Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y siga el procedimiento descrito en “Grabación” (p. 10) para grabar una ejecución.

8

Cuando haya acabado de grabar, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse MIXER MODE [SELECT].

Se iluminará el indicador INPUT → TRACK, y el modo del mezclador volverá al modo INPUT → TRACK.

## Utilizar una unidad de efectos externa

En esta sección utilizaremos una unidad de efectos externa para aplicar reverb o delay mientras reproducimos la ejecución que hemos grabado en la pista 1.

1

Conecte su unidad de efectos externa como sigue.

Utilice uno de los jacks AUX SEND como jack de envío de efecto, y dos jacks INPUT como jacks de retorno de efecto.

2

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse MIXER MODE [SELECT].

Se iluminará el indicador TRACK MIX localizado a la derecha del botón, y el VS-880 estará en el modo TRACK MIX. Si está encendido el indicador INPUT MIX localizado justo encima (modo INPUT MIX), pulse MIXER MODE [SELECT] otra vez.

3

Pulse el [CH EDIT] del canal 1.

La parte superior izquierda de la pantalla indicará “TR1”, permitiéndole hacer ajustes para la pista 1.

4

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (AUX Send)] del canal 6.

La línea superior de la pantalla indicará “AUX Sw=“, permitiéndole hacer los ajustes del bus Auxiliar.

5

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “PreFade”.

Con este ajuste, el sonido de la pista 1 saldrá por el jack AUX SEND.

6

Pulse MIXER MODE [SELECT].

Se iluminará el indicador INPUT MIX localizado a la derecha del botón, y el modo del mezclador será el modo INPUT MIX.

7

Pulse los botones PARAMETER [<<] [>>] varias veces hasta obtener la pantalla “BUSS Sel=“, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “MIX”.

Con este ajuste, el sonido de la unidad de efectos externa que está entrando por el jack INPUT 1 saldrá por los jacks MASTER OUT.

8

Pulse el [CH EDIT] del canal 2 para cambiar al canal 2, y utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar "MIX".

Con este ajuste, el sonido de la unidad de efectos externa que está entrando por el jack INPUT 2 saldrá por los jacks MASTER OUT.

9

Ahora puede utilizarse la unidad de efectos externa. Reproduzca la canción, y haga los ajustes necesarios en la unidad de efectos externa para la cantidad de efecto y el balance entre el sonido procesado y el directo.

#### NOTA

En los modos INPUT MIX y TRACK MIX, la estructura interna del mezclador es distinta de la del modo INPUT → TRACK. Esto significa que, a no ser que entienda en profundidad el flujo de señal cuando haga ajustes en el mezclador, los resultados pueden no ser los esperados. Normalmente deberá dejar el VS-880 en el modo INPUT → TRACK. Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse MIXER MODE [SELECT] para volver al modo INPUT → TRACK.

## Combinar el contenido de varias pistas

Usted puede mezclar las ejecuciones grabadas en dos o más pistas y regrabarlas en una pista vacía distinta. Esta operación se conoce como “ping-pong”. Esta es una técnica de uso conveniente cuando se la han acabado las pistas libres.

En esta sección, mezclaremos las ejecuciones grabadas en las pistas 1—3, y regrabaremos el resultado en mono en la pista 4.

### NOTA

Los ajustes del ecualizador (p. 17) y del efecto (p. 19, 23) se hacen para pistas individuales. Por este motivo, no debería utilizar el ping-pong con pistas a las que luego quiera aplicar ajustes individuales del ecualizador o de efectos.

1

Gire los controles PAN de los canales 1—3 totalmente a la izquierda.

Como en este ejemplo solo grabaremos en una pista, enviamos el sonido de las pistas 1—3 al lado izquierdo del bus MIX.

2

Pulse el [CH EDIT] del canal 4.

La parte superior izquierda de la pantalla indicará “CH4”, permitiéndole hacer ajustes para el canal 4.

3

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse el [CH EDIT (Input/BUSS)] del canal 1.

La línea superior de la pantalla indicará “Input=”, permitiéndole seleccionar la fuente de entrada.

4

Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar “MIX-L”.

La salida de las pistas 1—3 se introducirán ahora por el canal 4.

5

Pulse [PLAY (DISPLAY)] para volver a la condición Play.

6

Pulse varias veces el [STATUS] de los canales 1—3 hasta que su indicador se ilumine en verde. Asegúrese también de que los indicadores STATUS de los canales 5—8 están apagados. Si algún indicador no está apagado, pulse varias veces su botón correspondiente hasta que se apague.

7

Pulse varias veces el [STATUS] del canal 4 hasta que su indicador parpadee en rojo.

Estos ajustes especifican que la reproducción de las pistas 1—3 se grabará en la pista 4.

8

Pulse [PLAY] para empezar la reproducción, y utilice los faders de los canales 1—3 para ajustar el balance de volumen.

Haga que el volumen sea lo más alto posible sin llegar a distorsionar.

9

Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y luego grabe siguiendo el procedimiento dado en “Grabación” (p. 10).

10

Escuche la reproducción del sonido grabado en la pista 4: Pulse varias veces el [STATUS] de los canales 1—3 hasta que se apaguen sus indicadores. Pulse varias veces el [STATUS] del canal 4 hasta que se ilumine en verde. Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y pulse [PLAY] para empezar la reproducción.

## Guardar una canción

La ejecución que ha grabado se perderá si simplemente apaga la unidad. También se perderá si se apaga la unidad por accidente. En tales casos, los datos originales no podrán recuperarse.

Para evitar la pérdida de datos, utilice el siguiente procedimiento para guardar su ejecución en el disco.

### NOTA

Cuando se está creando una canción importante, o cuando se está utilizando el VS-880 por un período de tiempo largo, es una buena idea guardar la canción frecuentemente.

### RECUERDE

La canción debe guardarse cuando cambia de canción o cuando ejecuta el procedimiento de *shutdown*.

Cuando se ejecutan estos procedimientos, un mensaje “STORE Current?” le preguntará si desea guardar la canción. En cuanto a su respuesta a este mensaje, refiérase a “Apagar la unidad” (p. 7).

1

Mientras mantiene [SHIFT] pulsado, pulse [STORE (ZERO)].

La línea superior de la pantalla indicará “STORE OK?”

2

Pulse [YES].

Cuando la canción se haya guardado en el disco duro, la pantalla indicará brevemente “Complete”.

## Crear una cinta master

Cuando haya acabado de grabar una canción, ajuste el balance (volumen, ecualizador, panorama) de las distintas pistas para crear una mezcla de dos canales (estéreo), y grábela en su grabador de dos pistas (cassette, DAT, MD, etc.). Este proceso se conoce como “mezcla final”.

### RECUERDE

Esta sección explicará cómo grabar una señal analógica procedente de los jacks MASTER OUT. Si desea grabar la señal digital procedente de los jacks DIGITAL OUT a un grabador digital, refiérase a “Crear una cinta master” (p. 21) del Manual del Usuario.

1

Conecte su grabador a su sistema de audio.

Para los detalles de las conexiones, refiérase a los manuales del usuario de sus aparatos de audio.

2

Elija una pista cuyo ajuste de panorama desee ajustar, y pulse el [STATUS] de esa pista para que su indicador se ilumine en verde. En cuanto a las otras pistas, asegúrese de que sus indicadores STATUS estén apagados (de forma que el sonido quede enmudecido).

3

Pulse [ZERO] para volver al inicio de la canción, y pulse [PLAY] para reproducir la canción.

4

Utilice el control PAN de la pista que está sonando para ajustar el panorama (la posición en el campo estéreo).

Para ajustar el panorama de las otras pistas, repita los pasos 2—4.

### RECUERDE

Si es necesario, utilice el ecualizador para ajustar el tono. Para más detalles sobre los ajustes del ecualizador, refiérase a “Utilizar el ecualizador para ajustar el tono” (p. 17).

5

Ajuste el volumen de cada pista. Haga que los indicadores STATUS de todas las pistas que desee mezclar se iluminen en verde, y utilice los faders de canal para ajustar el volumen.

Primero decida lo fuerte que quiere que suenen las pistas principales de la canción (voces o melodía de guitarra, etc.). Es recomendable crear un balance en el que el volumen de las otras pistas sea más bajo que el de las pistas principales. Escuche la canción globalmente, y haga ajustes finos en cada pista para el panorama y el ecualizador.

6

Ajuste el nivel de grabación del grabador externo.

Utilizando el fader Master para ajustar el volumen del VS-880, póngalo tan alto como sea posible sin llegar a provocar una saturación de entrada en el grabador.

7

Pulse [ZERO] en el VS-880 para volver al inicio de la canción, y ponga su grabador en el modo de “listo para grabar”.

8

Inicie la grabación en su grabador, y pulse el [PLAY] del VS-880 para reproducir la canción.

9

Cuando la mezcla final se haya completado, detenga el VS-880 y el grabador master.

Guardar los ajustes del mezclador.

En un grabador multipistas analógico, la única forma de reproducir los ajustes de un mezclador es hacer una nota escrita de los ajustes del mezclador. Sin embargo, el VS-880 es capaz de guardar los ajustes del mezclador, y puede volver a llamarlos en un momento posterior. Un juego de ajustes del mezclador recibe el nombre de “escena”. Se pueden almacenar hasta 8 escenas del mezclador como parte de cada canción. Esto también es una cómoda forma de comparar distintos balances de la mezcla que ha almacenado. Cuando desee almacenar los ajustes del mezclador como una escena, utilice el siguiente procedimiento. Si está utilizando un VS8F-1, los ajustes de los efectos también se almacenarán como parte de la escena.

1

Una vez haya efectuado los ajustes del mezclador deseados, pulse [SCENE].

El indicador del botón se iluminará. Cuando el indicador SCENE está iluminado, los botones [LOC 1/5]—[LOC 4/8] tienen la función de almacenar o volver a llamar escenas del mezclador.

2

Utilice los botones LOC para especificar el número de escena en el que se almacenarán los ajustes del mezclador.

Para almacenar en un número de escena del 1 al 4, pulse [LOC 1/5]—[LOC 4/8]. Para almacenar en un número de escena del 5 al 8, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [LOC 1/5]—[LOC 4/8]. Cuando se hayan almacenado los ajustes del mezclador, el indicador de ese botón se iluminará.

3

Cuando los ajustes hayan sido almacenados, pulse [SCENE] otra vez para apagar su indicador.

4

Para volver a llamar los ajustes que ha almacenado, pulse [SCENE] para que su indicador se ilumine, y luego utilice los botones LOC para seleccionar el número de escena que desea volver a llamar.

#### NOTA

Cuando se vuelvan a llamar los ajustes del mezclador, estos ajustes cambiarán, pero las posiciones de los botones y de los faders permanecerán igual. Esto significa que los ajustes reales diferirán de las posiciones de botones y faders.

Maneras fáciles de ir a la parte de la canción que desee

El VS-880 le permite almacenar localizaciones dentro de una canción. Si almacena la localización de secciones que quiere oír repetidamente o de lugares que desea volver a grabar, puede saltar a esa localización inmediatamente. Esto se llama función Locate. En cada canción se pueden almacenar hasta 8 localizaciones (LOC 1—8). Algunos grabadores de cinta analógicos tienen similares posibilidades, pero al ser el VS-880 un grabador digital en disco duro, no será necesario tener que esperar a que la cinta se rebobine o avance rápidamente.

He aquí cómo almacenar una localización, y cómo volver a llamar una localización almacenada.

1

Pulse [PLAY] para reproducir la canción.

2

Cuando llegue al punto deseado, pulse un botón LOC para especificar el número del localizador (LOC 1—8). Si desea almacenar localizaciones de la canción adicionales, continúe la reproducción y pulse otros botones a los momentos adecuados.

Para almacenar una localización en LOC 1—4, pulse [LOC 1/5]—[LOC 4/8]. Para almacenar una localización en LOC 5—8, mantenga [SHIFT] pulsado y pulse [LOC 1/5]—[LOC 4/8].

Cuando haya sido almacenado un localizador, se iluminará el indicador de ese botón.

3

Cuando haya acabado de almacenar localizaciones, pulse [STOP] para detener la canción.

4

Para ir a una localización que se ha almacenado, pulse un botón LOC para especificar el número del localizador deseado.

#### NOTA

Los botones LOC cuyos indicadores están apagados no contienen una localización almacenada. Pulsando un botón cuyo indicador está apagado no se cambiará la posición actual en el tiempo.

## Seleccionar otra canción

Para seleccionar otra canción almacenada en el disco duro, utilice el siguiente procedimiento.

1  
Pulse [SONG].

2  
Utilice PARAMETER [<<] [>>] para obtener la pantalla “SNG Song Select?”, y pulse [YES].

La línea superior de la pantalla indicará el nombre de la canción actualmente seleccionada.

3  
Gire el dial TIME/VALUE para obtener el nombre de la canción deseada.

A medida que gira el dial TIME/VALUE, los nombres de las canciones grabadas en el disco duro aparecerán por el orden de su número de canción.

4  
Pulse [YES].

La pantalla preguntará “SNG SelectSong Sure?”.

5  
Pulse [YES] otra vez.

Aparecerá el mensaje de confirmación “STORE Current?”. Este mensaje le está preguntando si desea guardar en el disco duro la canción actual.

6  
Si desea guardar la canción, pulse [YES]. Si no, pulse [NO].

Una vez cambiada la canción, la pantalla indicará “Complete”.

## Cuando quiera... (índice temático del Manual del Usuario)

Las funciones comentadas en esta manual de Inicio Rápido son solo una parte de las funciones del VS-880. Este índice temático lista las distintas cosas que el VS-880 le permite hacer, y le da la página del Manual del Usuario en la que se explica cada tema. Por favor, saque todo el provecho de la funcionalidad del VS-880, y disfrute de la grabación multipistas.

### Grabación

Volver a grabar una porción específica (pinchazo)	17
Grabar señales digitales	33
Utilizar un metrónomo y grabar a un tempo específico	34
Ajustes cómodos del mezclador al introducir una fuente estéreo	36
Monitorizar solo un canal específico (función Solo)	37
Cancelar una grabación/edición (funciones Undo/Redo)	40
Copiar de un multipista de 8 pistas al VS-880	53

### Reproducción

Cambiar la localización actual	31
Colocar marcas en una canción (función Locate, función Tap Marker)	14
Buscar un punto preciso (función Preescucha)	39
Cambiar la afinación de reproducción de una canción	37
Mezclar el grabador con fuentes de entrada externas	50
Operación sincronizada con un secuenciador MIDI	74
Controlar el mezclador desde un secuenciador MIDI (Compu-mix)	81

### Editar

Copiar datos de reproducción de una pista	66
Mover datos de reproducción de una pista	67
Borrar datos de reproducción de una pista	68
Intercambiar datos de reproducción entre pistas	68
Insertar espacios en blanco en una pista	69
Cortar datos de reproducción de una pista	69
Modificar la duración de reproducción	70

### Utilizar unidades de disco externas

Utilizar unidades de disco externas	48
Guardar datos de canción en una unidad de disco externa	43
Cambiar de disco en una unidad de disco removible	49
Cambiar de unidad de disco / partición	50

### Otros

Volver a poner en marcha el VS-880	32
Cambiar la visualización de barras	30
Guardar datos de canción en un grabador DAT	46
Dar nombre a una canción	60
Proteger los datos de canción (Protección de Canción)	60
Borrar una canción	62
Borrar datos innecesarios (Optimizar Canción)	62
Ajustar el brillo de la pantalla	43
¿Qué es un grabador digital en disco duro?	22
Cómo está organizado el mezclador digital (Tres modos de mezclador)	23
Manejo de los datos	26
Operaciones básicas en el VS-880	28

## Glosario

### “Comping”

El proceso de crear una sola grabación a partir de varias tomas. Esto es: En muchos casos una determinada grabación de voz en una pista puede no ser la mejor versión de una ejecución del cantante. Los ingenieros cortan y enganchan secciones de varias pistas para obtener una grabación completa útil. Este proceso se conoce como “comping” y al resultado final se le llama “comp”.

### COSM (Modelado del Sonido por Objetos Compuestos)

Se introdujo por primera vez el COSM con el Sistema de Guitarra Virtual VG-8 de Roland. El procesado COSM reproduce electrónicamente todos los estadios de la cadena de señal de una guitarra, incluyendo la ubicación de la pastilla, el tipo y el cuerpo de la guitarra, el proceso de amplificación, los altavoces y cajas, y el micrófono y la colocación del micrófono respecto al altavoz.

Estos modelos son extremadamente precisos y permiten un gran control sobre el sonido de cualquier guitarra. La Placa de Ampliación de Efectos VS8F-1 incluye algunos de los modelos de preamplificador y altavoz COSM.

### DAT (Cinta de Audio Digital)

Un soporte de grabación que graba digitalmente señales de audio en una cinta, a través de un aparato de grabación llamado Grabador DAT.

### Inserción

Cuando dirigimos una pista a un buss (por ejemplo, un buss de efectos) utilizando una ruta de INSERCIÓN, el audio va al buss de efectos y luego vuelve directamente al canal del mezclador. Por lo tanto, ya no queda rastro del sonido “seco” original sin el efecto ya que la única ruta del audio pasa por el efecto y luego al mezclador. Las INSERCIÓNES se usan cuando no queremos oír el sonido original sin procesado; esto es, cuando utilizamos un compresor en una voz, por ejemplo.

### MTC (Código de Tiempo MIDI)

El Código de Tiempo MIDI es una señal de sincronía que se envía digitalmente a través del MIDI para la sincronización en tiempo absoluto entre aparatos MIDI. Similar al SMPTE, el MTC puede tener distintas frecuencias de *frame* para la sincronización. Para más detalles, vea SMPTE.

### MMC (MIDI Machine control)

Mensajes de control MIDI enviados de un aparato a otro vía MIDI para iniciar la grabación, reproducción, y dejar pistas listas para la grabación.

### Alimentación Phantom

Algunos micrófonos de condensador profesionales necesitan una alimentación externa de D.C. (corriente directa) suministrada a través del mismo cable por el que pasa la señal de audio. Esta alimentación externa se llama alimentación phantom. Muchas mesas de mezcla de grabación profesionales suministran alimentación phantom. En los casos en que sea necesaria la alimentación phantom, pero no esté disponible desde el mezclador, puede utilizar un suministrador de corriente externo para el micrófono.

### Edición Basada en Punteros

Cuando graba sonidos en el VS-880, estos se almacenan en la unidad de disco. Una vez en el disco, la grabación original nunca cambia. Toda edición, copia y movimiento del sonido, en realidad, solo está moviendo y copiando los “punteros” del sonido original. Estos punteros indican cuando iniciar y detener la reproducción de toda o de parte de la grabación original. La ventaja de esta forma de trabajar es que, al copiar, mover o borrar parte de una pista, solo se están cambiando estos punteros. Los punteros no ocupan prácticamente espacio en el disco, y el VS-880 puede escribir o cambiar punteros instantáneamente. Esto nos permite copiar las 8 pistas de una canción instantáneamente en otra localización sin utilizar espacio adicional del disco. El hecho de que la edición del VS-880 esté Basada en Punteros es también el motivo de que pueda tener 999 niveles de UNDO (deshacer). El audio original

nunca se toca, solo los punteros que le dicen al VS-880 cuando reproducir y detener la reproducción del audio original.

#### Pre-Fader / Post-Fader

Las señales de audio de una fuente externa o de una pista grabada van al mezclador y de allí son dirigidos a un buss como el Mix Output. Si la señal de audio se dirige al buss Mix Output PRE-Fader, los faders no tendrán ningún efecto sobre el nivel del sonido en la mezcla.

Si la fuente o pista se dirige POST-Fader, los faders controlarán el nivel del buss Mix Output. Generalmente, las pistas se dirigirán al buss Mix Output o al buss Aux POST-Fader. Podemos dirigir una pista POST-Fader al Mix Output y PRE-Fader al buss de Efectos si estamos añadiendo reverb a un sonido y queremos bajar el sonido original “seco” y dejar que suene el sonido de reverb. Esta técnica puede utilizarse al final de una canción o, posiblemente, para un efecto de sonido de alguien que está XXX mientras cae de un precipicio.

#### Acceso Aleatorio

Ver Edición Basada en Punteros.

Como la estructura de reproducción del VS-880 está basada en punteros, es posible saltar instantáneamente de una localización de la canción a otra. No hay “cinta” o material alguno por el que moverse, solo hay punteros que reponer (lo cual sucede muy rápidamente). Esto hace que la localización y el movimiento o copiado de material en el VS-880 sea instantáneo.

#### RSS (Roland Sound Space)

Roland Sound Space es un procesador Tridimensional que le permite mover el sonido hacia o alrededor del oyente a partir de una reproducción en solo dos altavoces. En un equipo mono, el sonido viene de una fuente. Los únicos controles son el volumen y la ecualización. El estéreo permite mover el sonido de izquierda a derecha. Poniendo reverb, podemos añadir profundidad a una mezcla alejando los sonidos del oyente. El RSS es el siguiente nivel de procesado. Permite mover el sonido hacia el oyente, al lado del oyente, o incluso encima, debajo y detrás del oyente. Se utiliza para añadir una gran dimensión a la mezcla, para efectos especiales (una parte de percusión o un grito) o para efectos de sonido para películas y vídeo.

#### Barrido

El modo Scrub (barrido) del VS-880 reproducirá un bucle muy corto del audio seleccionado de una pista del disco duro. Es similar al modo “skip” o “cue” de un reproductor de DAT o CD. Con este corto bucle de audio, podemos ir “barriendo” el audio utilizando el dial Time/Value para encontrar dónde empieza el ataque inicial de un sonido, permitiendo buscar puntos de edición de una pista con una precisión extrema.

La función de barrido del VS-880 hace que sea muy fácil encontrar puntos de edición porque siempre podemos oírlos a su afinación original. La resolución de edición para encontrar puntos en el VS-880 es de 1/3.000 parte de segundo.

#### SCSI (Small Computer System Interface)

El SCSI es un protocolo para grabar y transferir datos a alta velocidad entre aparatos informáticos.

#### Ecualización Shelving

La Ecualización Shelving recibe su nombre de la plataforma o “estantería” (en inglés: shelf) que se crea cuando enfatizamos o recortamos frecuencias. Este tipo de ecualización suministra un cantidad constante de énfasis o atenuación (recorte) a todas las frecuencias por encima o por debajo de un cierto punto.

#### Código de Tiempo SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers)

Un código de sincronía desarrollado para vídeo y diseñado para sincronizar los frames (cuadros, fotogramas) de varios aparatos de vídeo y audio. El SMPTE se calcula en

Horas:Minutos:Segundos:Frames. Hay varios tipos de frecuencia de frames SMPTE: 30 frames por segundo (= fps), 29,97 fps sin caída, 29,97 fps con caída, 25 fps (el estándar europeo) y 24 fps (utilizado

en cine). El VS-880 soporta todos los tipos de MTC, que se corresponden con todos los tipos de SMPTE. Solo necesita utilizar el JLC Cooper PPS-2 para comunicarse entre una fuente SMPTE y el VS-880. El VS-880 también se enclavará (sincronía más exacta) con los frames del SMPTE o MTC. Esto significa que el enclavamiento no se desplazará ni se irá de la sincronía aunque la canción o el proyecto sean muy largos.

#### S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface Format)

Un formato de grabación digital que se adecua a la norma de consumo AES/EBU para la transferencia a alta velocidad de dos canales de datos de audio digital. El VS-880 tiene un conector coaxial S/PDIF que le permite conectarlo digitalmente a un grabador DAT de consumo o profesional, o a un reproductor CD.

#### Pista de Sincronía

El VS-880 tiene una PISTA DE SINCRONÍA que es independiente de las 8 pistas de grabación. Podemos grabar un MAPA DE TEMPO de una unidad de ritmo o secuenciador y utilizar ese mapa para sincronizar el VS-880 al secuenciador. En este caso, el VS-880 sería el Maestro y el secuenciador sería el Esclavo.

#### Mapa de Tempo

Un MAPA DE TEMPO incluye información de compases y tiempos de compás, tempo y tipo de compás de parte o de toda una canción. Esta información puede utilizarse para facilitar la edición. En vez de referirnos al tiempo absoluto, podemos editar o localizar en base a un compás y tiempo de compás exactos. Los Mapas de Tempo también pueden utilizarse para sincronizar unidades de ritmo o secuenciadores externos. El mapa de tempo genera información de MIDI Clock e información Song Position Pointer que pondrá en marcha o detendrá un secuenciador en su localización exacta y mantendrá su reproducción en perfecta sincronía.

En el VS-880, podemos crear un mapa de tempo partiendo de cero antes de empezar a grabar una canción. Hay salidas de metrónomo MIDI y de Click que permiten que el proceso de grabación vaya a tiempo con el mapa de tempo. También podemos crear una Mapa de Tempo después de haber grabado una parte o toda la canción. Vea PISTA DE SINCRONÍA para otra forma de utilizar la información de sincronía MIDI.

#### Compresión del Tiempo

Una operación que le permite expandir o comprimir el tiempo de reproducción del material grabado a una duración específica. Normalmente, cuando el tiempo de reproducción se comprime o se expande, la afinación de la reproducción queda afectada. En el VS-880, podemos seleccionar si la afinación de la reproducción cambiará en correlación con la relación de compresión / expansión, o si la afinación de la reproducción original se mantendrá. La función de compresión del tiempo del VS-880 puede, por lo tanto, utilizarse para cambiar el tempo de un bucle de batería sin cambiar la afinación. También puede utilizarse para corregir la afinación de una nota vocal que se haya cantado fuera de tono.

#### Vari-pitch (Variador de la afinación)

El Vari-pitch le permite acelerar o ralentizar la reproducción del VS-880 a fin de compaginarlo con la afinación de un instrumento que sea difícil o imposible de afinar con las pistas grabadas. Un instrumento típico con el que sería útil el Vari-pitch sería el piano acústico.

#### Pistas Virtuales

Las Pistas Virtuales son zonas adicionales en las que grabar tomas e ideas. Cada pista del VS-880 tiene 8 pistas virtuales. Podemos hacer sonar una de estas por cada pista, utilizando las otras para almacenar ejecuciones anteriores o ediciones distintas. Podemos editar conjuntamente varias pistas virtuales para conseguir una edición compuesta. Incluso podemos hacer un ping-pong de varias pistas virtuales a otra pista virtual para hacer una mezcla de esas pistas.

Por ejemplo: Si necesitamos hacer un ping-pong que reúna varias voces de los coros a fin de hacer espacio para las partes de guitarra, podemos utilizar las pistas virtuales para almacenar las partes de voz originales a partir de las cuales hemos hecho el ping-pong. A diferencia de los sistemas basados en cinta, podemos

añadir material nuevo en las pistas desde las que hemos hecho el ping-pong y aún mantener las originales por si acaso queremos volver a remezclar el ping-pong más adelante.

## NOTES PER AL CHUS

Una cosa que has de fer és buscar els llocs on hi he posat XXX i substituir-ho (amb l'ajut del diccionari) pel que toqui.

A “Grabar en la Pista Virtual 2”, hi ha un paràgraf on hi he posat dos XXX que s’han de substituir per una mena de guionet (ja ho veuràs). Reprodueix-lo tan bonament com puguis.

En els espais per als dibuixos hi he posat la traducció del text que haurà d’anar-hi. Allà on no hi he posat la traducció, és que no cal traduir res.

Ves amb compte quan apliquis Estils. Hi ha llocs on hi he posat paraules en cursiva. Assegura’t que no es perden.

Observaràs que a “Combinar el contenido de varias pistas” he intercanviat l’ordre dels passos 1 i 2. M’ha semblat que era millor.