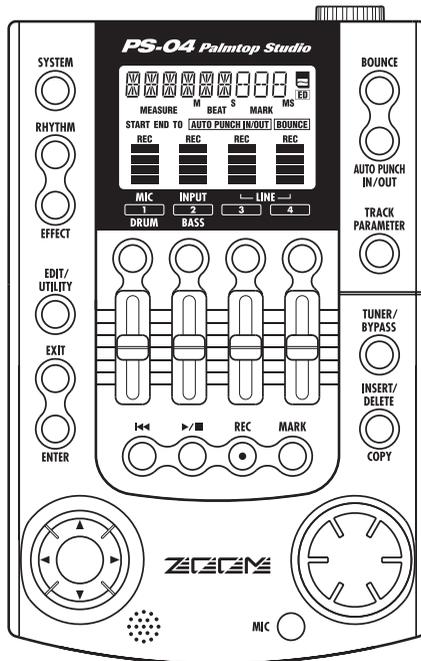




PS-04

Palmtop Studio

Manual de instrucciones



© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.



PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños en el aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del PS-04.

Alimentación



Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas.

[Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector "con polo central negativo" (Zoom AD-0006). Si utiliza cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso podría suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas convencionales IEC R6 (tamaño AA) (alcalinas).
- El PS-04 no puede recargar las pilas. Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fugase el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.

Entorno



Evite utilizar el PS-04 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos

Manejo



El PS-04 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.

Alteraciones



No abra nunca la carcasa del PS-04 ni trate de modificarlo en forma alguna dado que eso puede producir daños en la unidad.

Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el PS-04 y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el PS-04 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del PS-04 aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el PS-04, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el PS-04. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.

Índice numérico

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD... 2	
Introducción..... 5	
Familiarización con el PS-04..... 6	
Configuración del PS-04 6	
Sección de la grabadora..... 6	
Sección de efectos 6	
Sección de ritmo 6	
Sección del mezclador 7	
Modos de funcionamiento del PS-04 7	
Nombres y funciones de las partes 8	
Vista superior 8	
Vista frontal 9	
Vista trasera 9	
Vista lateral 9	
Conexión 10	
Acerca de la tarjeta SmartMedia 10	
Funcionamiento a pilas 11	
Encendido/apagado 11	
Encendido 11	
Apagado 11	
Escucha de la canción de demostración ... 12	
¡A grabar! 13	
Guía rápida..... 15	
Paso 1:	
Preparativos previos a la grabación 15	
1-1 Creación de un nuevo proyecto 15	
1-2 Elección del patrón rítmico a utilizar 17	
Paso 2: Grabación de la primera pista . 19	
2-1 Elección de la fuente de entrada..... 19	
2-2 Aplicación del efecto de inserción 21	
2-3 Selección de una pista y comienzo de la grabación..... 22	
Paso 3: Sobredoblaje24	
3-1 Ajuste de la sensibilidad de entrada y del efecto de inserción 24	
3-2 Selección de la pista para grabar 24	
Paso 4: Mezcla 26	
4-1 Anulación de la señal de entrada / sonido de ritmo 26	
4-2 Ajuste del nivel/panorama/EQ 26	
4-3 Aplicación del efecto de envío/retorno.. 28	
Paso 5: Remezcla 30	
5-1 Aplicación del efecto de masterización . 30	
5-2 Preparativos para la remezcla (volcado) 31	
5-3 Realización de la remezcla (volcado) ... 32	
5-4 Reproducción de las pistas volcadas..... 33	
Referencia [Grabadora] 36	
Pantallas del modo AUDIO..... 36	
Tomas-V 36	
Acerca de las tomas-V 36	
Cambio de tomas-V 36	
Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (Función Locate/Marker) 37	
Especificación en tiempo o compases 37	
Ajuste de una marca en una canción 38	
Localización de una marca 38	
Borrado de una marca 38	
Reproducción repetida del mismo pasaje (función A-B Repeat) 39	
Regrabación solo de una determinada parte (Función Punch-in/out) 40	
Uso del pinchado/despinchado manual 40	
Uso del pinchado/despinchado automático . 41	
Combinación de varias pistas en otra (Función Bounce) 42	
Realización de los ajustes para la pista(s) destino de volcado 42	
Elección de la toma-V destino del volcado.. 43	
Realización de la grabación por volcado 43	
Cambio del sistema de claqueta 44	
Comprobación del ajuste de la calidad de un proyecto 45	
Referencia [Edición de pistas] 46	
Edición de un rango de datos 46	
Pasos básicos para la edición del rango 46	
Copia de un rango de datos concreto 47	
Desplazamiento de un rango de datos concreto . 48	
Borrado de un rango de datos concreto 49	
Retoque de un rango de datos seleccionado 49	
Edición utilizando tomas-V 50	
Pasos básicos para la edición de tomas-V ... 50	
Borrado de una toma-V 51	
Copia de una toma-V 51	
Intercambio de tomas-V 52	
Referencia [Mezclador] 53	
Acerca del mezclador del PS-04..... 53	

Asignación de señales de entrada a pistas	53	Edición de un programa de efecto de envío/retorno..	90
Elección de la fuente de entrada.....	53	Grabación de un programa de efecto de envío/retorno ..	91
Elección de la pista(s) de grabación.....	55	Cambio del nombre de un programa de efecto de envío/retorno ..	91
Mezcla del sonido de reproducción de las pistas	56	Uso de la función de afinador	92
Realización de ajustes para la señal de cada pista (parámetros de pista)	56	Uso del afinador cromático.....	92
Enlace de pistas (enlace stereo)	58	Uso de otros tipos de afinación.....	93
 		Referencia [Sistema]	95
Referencia [Ritmo]	59	Pantalla del modo SYSTEM	95
Acerca de la sección rítmica	59	Acerca de los proyectos	95
Explicación de algunos términos importantes	59	Pasos básicos para el manejo de los proyectos	95
Modo PATTERN/SONG	59	Selección de un proyecto	96
Patrón/canción	59	Creación de un nuevo proyecto	96
Pista de batería/pista de bajo	60	Copia de un proyecto	96
Kit de batería/programa de bajo	60	Borrado de un proyecto	97
Modo PATTERN	60	Protección de un proyecto	97
Pantallas del modo PATTERN	60	Comprobación del tiempo de grabación disponible	97
Selección de un patrón para su reproducción	60	Cambio del nombre de un proyecto.....	98
Cambio del tempo	61	Cambio del funcionamiento de los medidores de nivel	98
Reproducción manual de sonidos de batería/bajo	62	Ajuste de la ganancia del micro interno..	99
Creación de un patrón	63	Activación y desactivación de la retroiluminación	99
Copia de un patrón	68	Formateo de una tarjeta SmartMedia	100
Borrado de un patrón	69	 	
Modificación de los parámetros de patrón (edición de patrón)	69	Especificaciones técnicas.....	101
Ajuste del funcionamiento del modo PATTERN (utilidades de patrón)	71	Resolución de problemas.....	102
Funcionamiento del modo SONG	73	Problemas durante la reproducción... ..	102
Pantallas del modo SONG	73	Problemas durante la grabación	102
Creación de una canción	73	Problemas con los efectos.....	103
Edición de una canción	81	Problemas con la sección de ritmo....	103
Borrado de una canción.....	83	Otros problemas	103
Importación de información de patrón / canción de otro proyecto	83	 	
 		Apéndice	104
Referencia [Efectos]	84	Parámetros de efectos.....	104
Acerca de los efectos	84	Efecto de inserción	104
Efecto de inserción.....	84	Efecto de envío	113
Efecto de envío/retorno	85	Patrones rítmicos	114
Pantallas del modo EFFECT	86	Programas de efectos.....	116
Pasos básicos para el uso del efecto de inserción	86	Efecto de inserción	116
Selección del programa del efecto de inserción... ..	86	Kits de batería/programas de bajo.....	120
Edición de un programa de efecto de inserción... ..	87	Compatibilidad con el PS-02 y	
Grabación de un programa de efecto de inserción ..	89	MRS-4	121
Cambio de nombre de un programa de efecto de inserción	90	PS-02	121
Pasos básicos para usar el efecto de envío/retorno	90	MRS-4	121
Selección del programa del efecto de envío/retorno ..	90	Ficheros en la tarjeta SmartMedia	121
		INDICE ALFABETICO	122

Introducción

Enhorabuena por la compra de su *ZOOM PS-04 Palmtop Studio* (al que haremos referencia a lo largo de este manual como el "PS-04").

El PS-04 es un fascinante aparato que le ofrece las siguientes características.

- **Cuatro increíbles funciones en una unidad compacta**

En tan solo 160 gramos, el PS-04 incluye una grabadora SmartMedia, un mezclador, una unidad multiefectos y una caja de ritmos/bajo en un aparato de bolsillo. En cualquier lugar y en cualquier momento en el que se sienta inspirado, el PS-04 le permitirá crear y grabar su propio sonido.

- **Grabadora de 4 pistas con posibilidad de volcado**

La grabadora le permite la reproducción simultánea de cuatro pistas y la grabación de hasta dos pistas a la vez. Cada pista tiene diez pistas virtuales (tomas-V). Durante la reproducción de esas cuatro pistas, puede volcar el sonido combinado sobre dos tomas-V vacías. Una gran cantidad de funciones le permiten procesar y editar datos audio después de la grabación.

- **Completa sección de mezclador**

El mezclador integrado hace que resulte sencillo ajustar el nivel, el EQ de agudos/graves, el panorama stereo y el nivel de envío de efectos para las pistas de audio y las pistas de caja de ritmos/bajo para crear una mezcla stereo. La señal de entrada también puede ser enviada directamente a la mezcla stereo.

- **Dos versátiles cadenas de efectos**

El PS-04 dispone de efectos de inserción que pueden ser aplicados a la entrada o a la salida y de efectos de envío/retorno que se utilizan a través del bucle de envío/retorno del mezclador. Esto resulta muy útil para ajustar el sonido y el dinamismo durante la remezcla.

- **La sección de ritmo le ofrece un potente acompañamiento**

Unas fuentes PCM de gran realismo producen sonidos de bajo y batería que cubren una gama de más de 500 patrones. Combinando patrones y programando la progresión de acordes puede crear el acompañamiento para una canción completa.

- **Función de afinador flexible**

Puede utilizar el afinador interno no solo para la afinación cromática standard si no también para guitarras de 7 cuerdas, bajos de 5 cuerdas y otras aplicaciones de afinación no convencionales.

Para poderle sacar el máximo partido posible a este sofisticado aparato, le recomendamos que lea este manual antes de empezar a usarlo.

Tenga a mano este manual para cualquier consulta en el futuro.

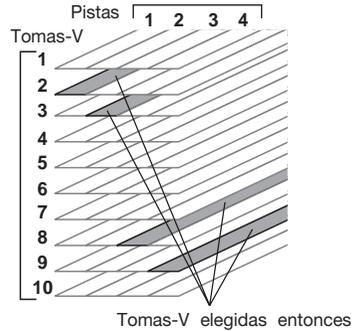
Familiarización con el PS-04

Configuración del PS-04

El PS-04 dispone de cuatro secciones principales, llamadas grabadora, efectos, mezclador y ritmo. A continuación le explicamos el funcionamiento de cada una de ellas.

■ Sección de grabadora

La grabadora del PS-04 tiene 4 pistas audio independientes (una pista es una región individual para la grabación de datos audio). Pueden grabar hasta 2 pistas a la vez y puede reproducir hasta 4 pistas simultáneamente. Las pistas están numeradas del 1 al 4 y cada una de ellas tiene 10 pistas virtuales (también llamadas tomas-V). Cuando esté ejecutando una grabación o reproducción, puede elegir una de estas tomas-V. Por ejemplo, puede grabar un solo de guitarra difícil en varias tomas-V y compararlas después para elegir la mejor toma.



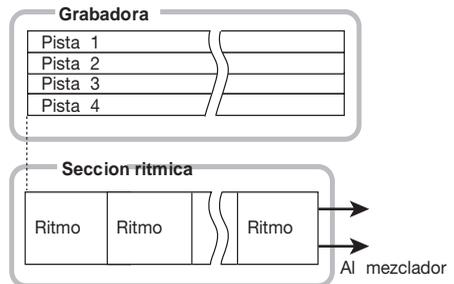
■ Sección de efectos

El PS-04 dispone de dos tipos de efectos: efectos de inserción y efectos de envío/retorno. Los efectos de inserción, como indica su propio nombre, pueden ser insertados en un punto concreto de la ruta de señal. Constan de varios efectos individuales conectados en serie, como el de compresor, simulador de amplificador, chorus, etc. Puede utilizarlos para el procesamiento de efectos de la señal de entrada durante la grabación o para la mezcla stereo durante la remezcla. Los efectos de envío/retorno son dirigidos a través del mezclador interno y se aplican a todas las pistas. Puede seleccionar la reverb, retardo o chorus para estos efectos. La intensidad del efecto de envío/retorno para cada pista puede ser ajustada con el parámetro de nivel de envío (cuanto más alto sea este valor más potente será el efecto).

■ Sección de ritmo

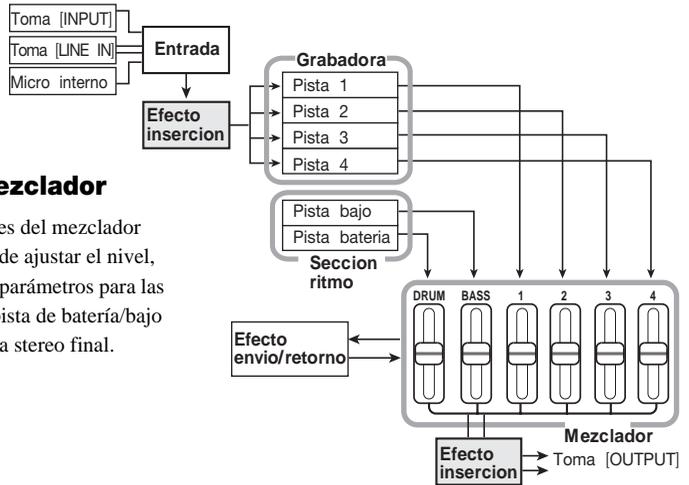
El PS-04 tiene una caja de ritmos integrada que siempre funciona de forma sincronizada con la grabadora. Para crear patrones de acompañamiento se utilizan los sonidos de batería y bajo procedentes de una fuente PCM. El PS-04 dispone de unos 500 patrones internos, 346 de los cuales vienen prefijados de fábrica. Por supuesto, también puede editar patrones existentes o crear sus propios patrones partiendo de cero.

Alineando los patrones en el orden deseado y especificando parámetros como la progresión de acordes, tempo y tipo de ritmo puede crear el acompañamiento rítmico para toda la canción.



■ Sección del mezclador

Utilizando las funciones del mezclador interno del PS-04, puede ajustar el nivel, panorama, EQ y otros parámetros para las pistas audio 1- 4 y la pista de batería/bajo para producir la mezcla stereo final.



Modos de funcionamiento del PS-04

El PS-04 tiene cuatro modos operativos, que le explicaremos a continuación. Puede ver qué modo está activo observando si están encendidos/apagados los indicadores de las teclas [EFFECT], [RHYTHM] y [SYSTEM] del panel.

● Modo AUDIO

Este es el modo para la grabación y reproducción de pistas audio. El PS-04 siempre activará este modo cuando encienda la unidad o cuando salga de cualquier otro modo. En este modo, los indicadores de las teclas [EFFECT], [RHYTHM] y [SYSTEM] están apagados.

● Modo EFFECT

En este modo, puede elegir programas para el efecto de inserción y para el de envío/retorno, editar parámetros y realizar otras funciones relacionadas con los efectos. Para activar este modo desde cualquier otro modo, pulse la tecla [EFFECT] para que se encienda el indicador.

● Modo RHYTHM

Este modo le permite controlar las distintas funciones de ritmo. Para acceder a este modo desde cualquier otro, pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda el indicador.

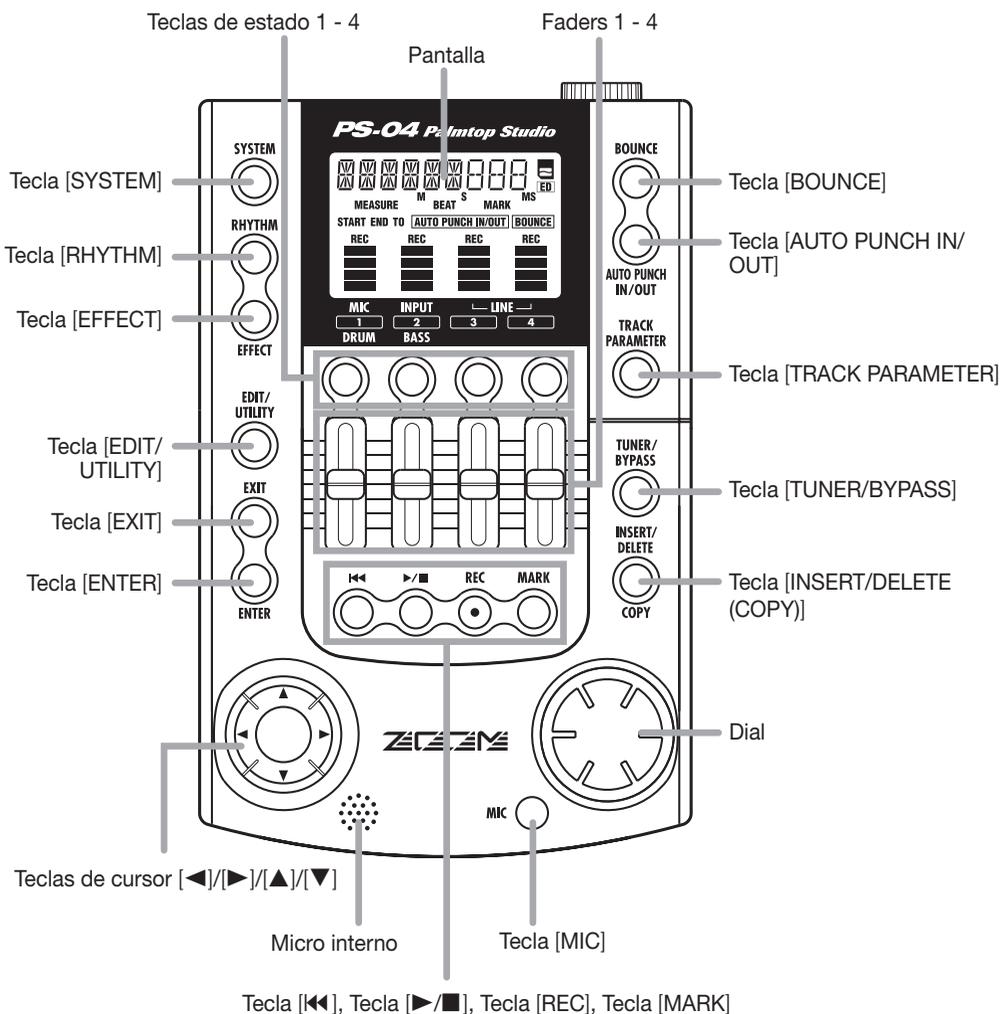
Las funciones de ritmo del PS-04 están divididas a su vez en el modo PATTERN que se ocupa de la repetición de patrones y el modo SONG que se encarga de reproducir el acompañamiento rítmico de una canción completa. Para cambiar entre estos dos modos, pulse la tecla [RHYTHM].

● Modo SYSTEM

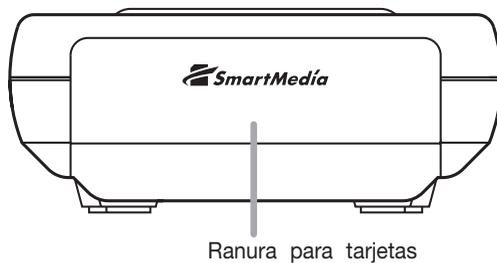
Este modo sirve para crear nuevos proyectos y realizar ajustes que afectan al funcionamiento de todo el PS-04. Para acceder a este modo desde cualquier otro, pulse la tecla [SYSTEM] para que se encienda el indicador.

Nombres y funciones de las partes

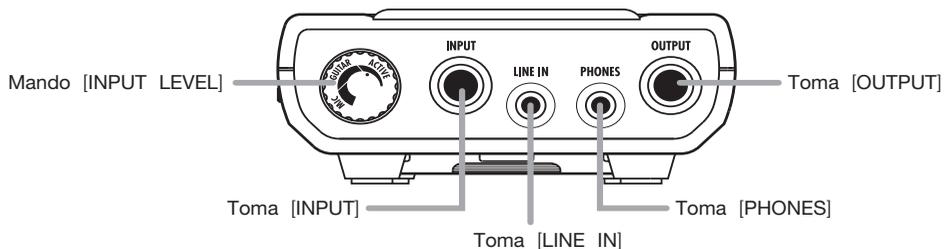
Vista superior



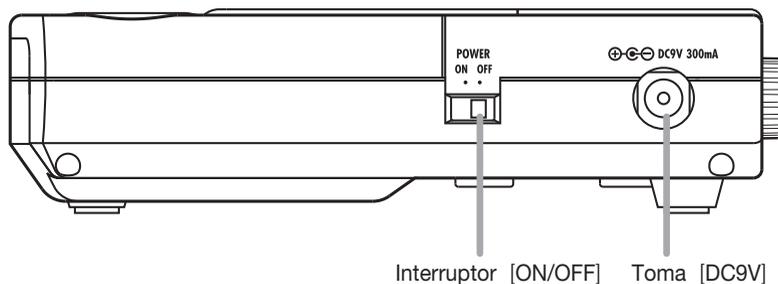
Vista frontal



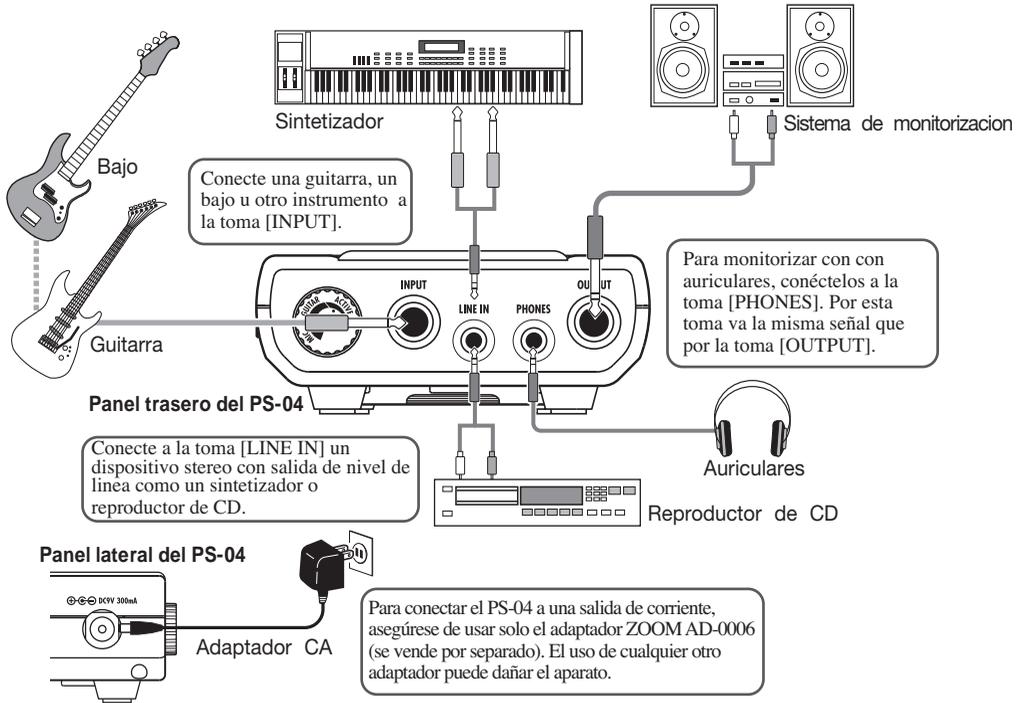
Vista trasera



Vista lateral



Conexión



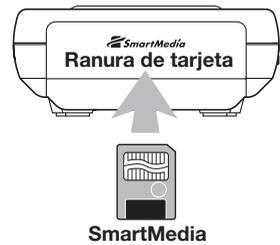
Acerca de la tarjeta SmartMedia

Para utilizar el PS-04 necesita una tarjeta SmartMedia. Antes de encender la unidad, introduzca la tarjeta SmartMedia incluida en su correspondiente ranura, tal y como puede ver en esta imagen.

Cuando introduzca la tarjeta, empújela hasta el fondo en la ranura.

NOTA

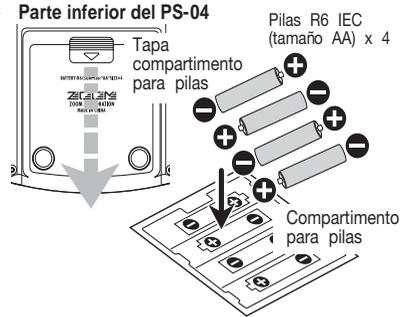
- Si introduce la tarjeta SmartMedia en una orientación errónea o boca abajo, no podrá meterla en la ranura hasta el fondo. Si la fuerza podría dañarla.
- No introduzca ni saque la tarjeta mientras la unidad esté encendida. Si lo hiciese podrían perderse datos.
- Las tarjetas SmartMedia que debe utilizar en el PS-04 tienen una capacidad de memoria comprendida entre 16 MB y 128 MB (voltaje de control 3.3 V).
- Si quiere utilizar una tarjeta SmartMedia que ya haya sido formateada en un ordenador o en una cámara digital, vuélvala a formatear en el PS-04 (→ p. 100).



Funcionamiento a pilas

El PS-04 también puede funcionar a pilas. Compre unas pilas del tipo indicado y colóquelas tal y como le explicamos a continuación.

- 1. Apague el PS-04 y abra la tapa del compartimento para pilas.**
- 2. Introduzca cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) en el compartimento. (Use pilas alcalinas).**
- 3. Cierre la tapa del compartimento para pilas.**



NOTA

Si está utilizando el PS-04 a pilas, en pantalla aparecerá la indicación "BATT" cuando estas se estén agotando. Cámbielas en cuanto pueda.

Encendido/apagado

Para encender y apagar el PS-04, haga lo siguiente.

■ Encendido

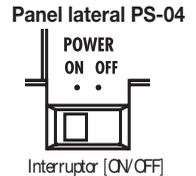
- 1. Compruebe que esté apagado el PS-04 y todos los equipos conectados.**

Ajuste los controles de volumen del instrumento conectado, del PS-04 y del sistema de monitorización al mínimo.

- 2. Introduzca la tarjeta SmartMedia en su correspondiente ranura (→ p. 10).**
- 3. Ajuste el interruptor [ON/OFF] del panel lateral del PS-04 a la posición "ON".**

En pantalla aparecerá la indicación "PS-04" y el PS-04 se pondrá en marcha.

- 4. Encienda el instrumento conectado y después el sistema de monitorización.**



■ Apagado

- 5. Apague primero el sistema de monitorización y después el instrumento conectado.**
- 6. Coloque el interruptor [ON/OFF] del panel lateral del PS-04 en la posición "OFF".**

En la pantalla aparecerá durante un instante la indicación "GOODBYE" y el PS-04 se apagará.

NOTA

No apague nunca el PS-04 quitando su enchufe. Si lo hiciese podrían perderse datos.

AVISO

Cuando utilice el adaptador de corriente alterna, para encender y apagar la unidad use siempre el interruptor [ON/OFF] del panel lateral del PS-04. Tenga un cuidado especial cuando esté encendido el indicador de acceso a la tarjeta. La desconexión del adaptador CA en ese caso podría dar lugar a una pérdida de datos fatal.

Escucha de la canción de demostración

Esta sección le explica cómo reproducir la canción de demostración almacenada en la tarjeta SmartMedia incluida.

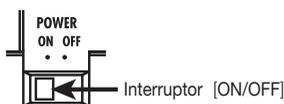
NOTA

La canción de demostración está protegida contra la grabación. Durante la reproducción puede modificar el nivel, panorama stereo y otros parámetros, pero no podrá grabar las modificaciones realizadas.

1. Conecte el sistema de monitorización y el PS-04 e introduzca la tarjeta SmartMedia en el PS-04.

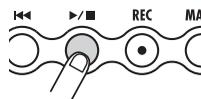
Antes de encender el aparato, baje a tope el control de volumen del sistema de monitorización.

2. Coloque el interruptor [ON/OFF] del panel lateral del PS-04 en la posición "ON".



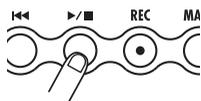
Se cargará automáticamente la información de proyectos grabada en la tarjeta. En cuanto introduzca la tarjeta SmartMedia, se cargará el proyecto de la canción de demostración.

3. Pulse la tecla [▶/■].



Se encenderá la tecla y empezará la reproducción de la canción de demostración.

4. Para detener la reproducción, pulse de nuevo la tecla [▶/■].



La tecla se apagará y la unidad se detendrá.

AVISO

Si quiere, puede utilizar los faders 1 – 4 durante la reproducción para ajustar el nivel de la señal audio de las pistas 1 – 4. Para ajustar el nivel de la pista de bajo o de batería, pulse la tecla [RHYTHM] y use después los faders 1 y 2.

¡A grabar!

Esta sección le explica cómo grabar una guitarra conectada a la toma [INPUT].

1. Conecte la guitarra a la toma [INPUT].

2. Pulse la tecla [SYSTEM] y después la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "SELECT".

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "NEW" y pulse dos veces la tecla [ENTER].

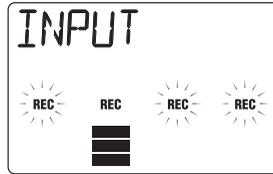
En pantalla aparecerá la siguiente indicación y el PS-04 estará ya listo para grabar.



4. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Cuando pulse la tecla [TRACK PARAMETER], primero aparecerá en pantalla durante unos instantes la indicación "INPUT SEL" y después se leerá el mensaje "INPUT".

TRACK
PARAMETER



AVISO

En el estado por defecto, la toma [INPUT] está seleccionada como fuente de entrada. Para grabar un sintetizador u otro aparato conectado a la toma [LINE IN], o para grabar con el micrófono interno, coloque el interruptor de fuente de entrada en la posición que corresponda (→ p. 53).

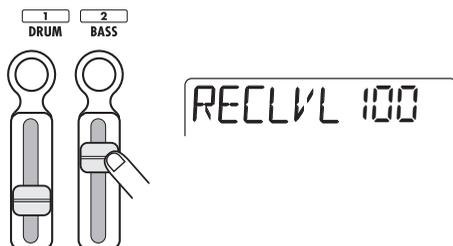
5. Mientras toca la guitarra, gire el mando [INPUT LEVEL] del panel trasero del PS-04 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Si aparece en pantalla la indicación "-PEAK-" es que la señal de entrada estará distorsionada. Gire el mando [INPUT LEVEL] hacia abajo.



6. Para ajustar el nivel de grabación de la pista, utilice el fader 2.

Cuando aparezca esta pantalla podrá utilizar el fader 2 para ajustar el nivel de grabación para la señal procedente de la toma [INPUT]. Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

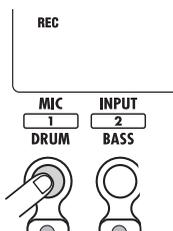


AVISO

Si se activa el segmento superior (bloque rectangular) del medidor de nivel cuando toque a tope con su guitarra, reduzca el ajuste del nivel de grabación.

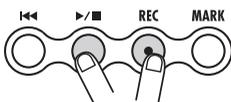
7. Utilice las teclas de estado para elegir la pista de destino de grabación.

Encima del medidor de nivel aparecerá la indicación "REC" para la pista que haya ajustado al modo de espera de grabación.



8. Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla [REC] y pulse [▶/■].

Escuchará una claqueta de 4 clics y empezará la grabación. Toque lo que quiera grabar con la guitarra.



9. Para detener la grabación, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

Se apagará la tecla [REC] y [▶/■].

10. Para revisar la grabación, pulse la tecla [◀◀] y después [▶/■].

11. Para salir del modo de espera de grabación, pulse de nuevo la tecla de estado 1 para que desaparezca la indicación "REC".

Guía rápida

Esta sección le explica alguno de los pasos fundamentales acerca del manejo del PS-04. Aprenderá los preparativos que debe hacer antes de grabar, cómo grabar pistas, hacer sobredoblajes, utilizar el mezclador y crear la remezcla stereo final.

La explicación está dividida en cinco pasos.

● Paso 1: Preparativos previos a la grabación

Dedicado a las conexiones, creación de un proyecto y otros preparativos que debe hacer para grabar.

● Paso 2: Grabación de la primera pista

Le indica cómo grabar la primera pista mientras utiliza el efecto de inserción en la señal de entrada.

● Paso 3: Sobredoblaje

Le explica cómo grabar (realizar un sobredoblaje) la segunda pista y las posteriores mientras escucha la pista grabada con anterioridad.

● Paso 4: Mezcla

Dedicado al ajuste del nivel, panorama stereo y EQ para cada pista y al uso del efecto de envío/retorno para crear una mezcla stereo.

● Paso 5: Remezcla

Le indica cómo volcar la mezcla stereo terminada en un par de tomas-V en el PS-04.

Paso 1: Preparativos previos a la grabación

1-1 Creación de un nuevo proyecto

El PS-04 distribuye toda la información requerida para producir una canción en unidades llamadas "proyectos". Para realizar una grabación nueva con el PS-04, primero deberá crear un proyecto.

1. Conecte al PS-04 el instrumento que quiera grabar y el sistema de monitorización (→ p. 10).

Para utilizar los auriculares como sistema de monitorización, conéctelos a la toma [PHONES].

2. Compruebe que haya una tarjeta SmartMedia en la ranura para tarjetas. Después encienda los aparatos en el siguiente orden: PS-04 → sistema de monitorización.

El PS-04 entrará en el modo AUDIO que sirve para grabar y reproducir datos. Al encender el PS-04, éste cargará automáticamente desde la tarjeta SmartMedia el último proyecto utilizado.

3. Pulse la tecla [SYSTEM].

Se encenderá la tecla [SYSTEM] y el PS-04 cambiará a dicho modo. Ahora aparecerá en pantalla el menú del sistema que sirve para controlar el proyecto y realizar ajustes generales del sistema.



4. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT" y pulse la tecla [ENTER].

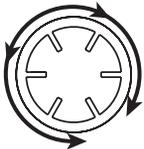


5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación "NEW" y pulse la tecla [ENTER] .

Ahora puede elegir el nivel de calidad de los datos audio (calidad de grabación).



6. Use el dial para elegir entre una de las dos calidades de grabación siguientes.



•HF (Hi-Fi)

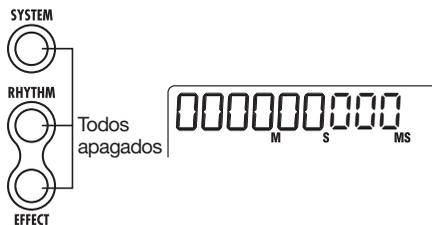
Ajuste para conseguir el sonido de mayor calidad (valor por defecto)

•LG (Long)

Le ofrece un mayor tiempo de grabación. (el doble que con el valor anterior)

7. Pulse la tecla [ENTER] .

Se creará un proyecto nuevo que se cargará automáticamente. El PS-04 volverá al modo AUDIO y se apagará la tecla [SYSTEM]. En la pantalla verá la posición activa del contador. (A esto es a lo que se conoce como pantalla superior del modo AUDIO.)



NOTA

- Cuando cree un proyecto nuevo, a éste se le asignará automáticamente el nombre "PROJxx" (donde xx es el número del proyecto) .
- Si quiere puede cambiar el nombre al proyecto (→ p. 98).

1-2 Elección del patrón rítmico a utilizar

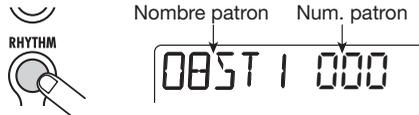
El PS-04 dispone de una función de ritmo que siempre funciona de forma sincronizada con respecto a la grabadora. Esta función le permite repetir automáticamente patrones que tengan varios compases de longitud y que contengan sonidos de batería (kit de batería) y sonidos de bajo (programa de bajo). También puede utilizar una combinación de patrones para crear un acompañamiento rítmico más largo (canción). En este ejemplo elegiremos un único patrón para la grabación.

1. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y el PS-04 cambiará al modo de ese mismo nombre, que le permite realizar distintos ajustes relacionados con el ritmo.

La función de ritmo tiene dos modos: el modo PATTERN para reproducir patrones, y el modo SONG que se ocupa de la reproducción del acompañamiento rítmico para una canción completa. Pulse la tecla [RHYTHM] para cambiar entre estos dos modos.

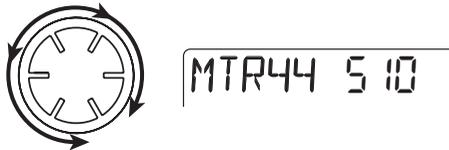
Cuando elija por primera vez el modo RHYTHM, estará activado el modo PATTERN y aparecerá en pantalla el modo del patrón elegido en ese momento.



2. Gire el dial para elegir el patrón que quiera reproducir.

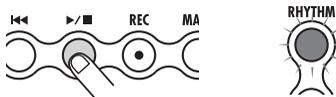
El PS-04 dispone de 511 espacios para patrones, de los cuales 346 vienen prefijados de fábrica. (cuando se trate de un patrón vacío, en lugar del nombre de ese patrón aparecerá "EMPTY".)

En este ejemplo, elegiremos el patrón 510 que reproduce un sonido de golpe de baqueta en el aro a negras.



3. Pulse la tecla [▶/■].

El patrón elegido empezará a ser reproducido y la tecla [RHYTHM] parpadeará de forma sincronizada con respecto al tiempo activo. Mientras un patrón esté siendo reproducido, también puede cambiar a otros patrones simplemente girando el dial.

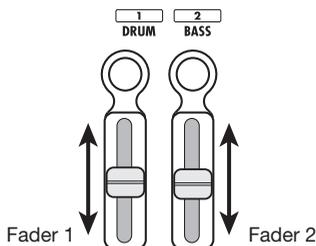


AVISO

Justo después de crear un nuevo proyecto, el volumen de reproducción del patrón estará ajustado a cero. Para escuchar el ritmo, debe subir el nivel de monitor de batería/bajo.

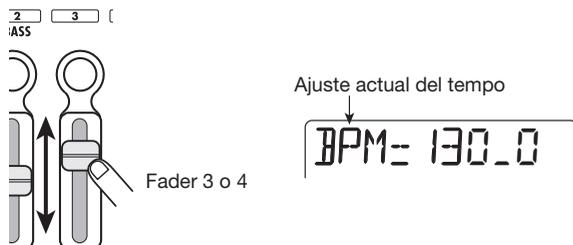
4. Utilice los faders 1 y 2 para ajustar el volumen de reproducción del patrón.

En el modo RHYTHM, el fader 1 controla el volumen de batería y el fader 2 el volumen de bajo. Para monitorizar solo la pista de batería del patrón, baje al mínimo el fader 2.



5. Para modificar el tempo, utilice los faders 3 y 4.

Aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (BPM). El fader 3 modifica el ajuste a intervalos de 10 BPM, y el fader 4 a intervalos de 0.1 BPM. Un instante después de que haya terminado de realizar estos ajustes aparecerá la pantalla original. Para comprobar el valor de tempo activo, pulse la tecla de estado 3 ó 4.



NOTA

- El tempo ajustado aquí se aplica a todos los patrones.
- Si va a grabar mientras se esté reproduciendo un patrón, tendrá que ajustar el tempo antes de empezar a grabar la pista de audio. Si modifica el tempo después de grabar la pista de audio, se producirá un desajuste entre el audio grabado y el tempo del ritmo.

6. Para detener la reproducción, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

7. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.



Para volver al modo AUDIO desde otros modos, utilice la tecla [EXIT].

AVISO

El PS-04 automáticamente grabará su trabajo (ajustes y material grabado) cuando cambie a otro proyecto o cuando apague la unidad. No es necesario realizar ningún paso especial de grabación.

Paso 2: Grabación de la primera pista

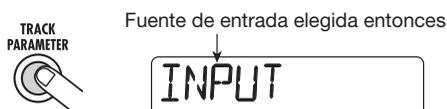
Indique la fuente de entrada y la pista en la que quiera grabar, y empiece con el proceso de grabación.

2-1 Elección de la fuente de entrada

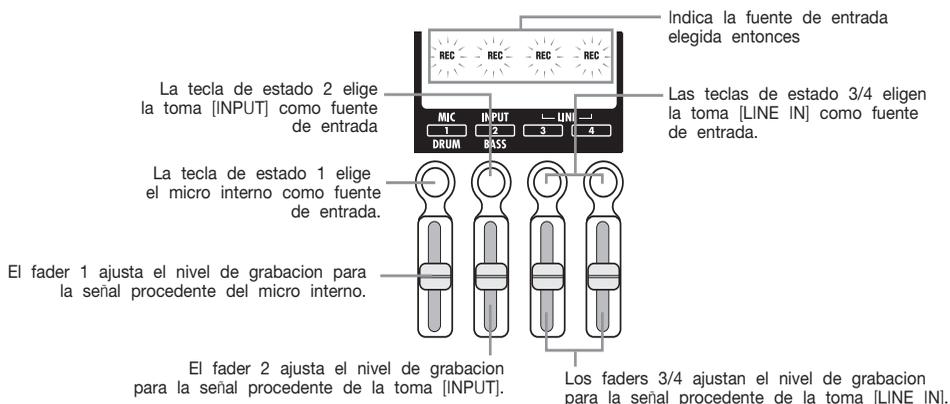
El PS-04 le permite elegir entre la toma [INPUT], [LINE IN] o el micrófono interno como fuente de entrada para grabar en las pistas audio. Escoja primero la fuente y ajuste después el nivel de grabación.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Aparecerá la pantalla de parámetros de pista. Esta pantalla le permite acceder a distintos ajustes relacionados con las pistas y con la entrada. La primera vez que acceda a esta pantalla se elegirá la entrada como destino de la operación y aparecerá la fuente de entrada activa en ese momento.



Durante la elección de la fuente de entrada, las teclas de estado y los faders funcionan así:



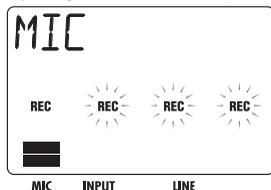
NOTA

- La función de los faders depende de la pantalla del PS-04 activa en ese momento.
- El cambiar a otra pantalla o mover un fader no afectará al ajuste de fader de la pantalla anterior porque los ajustes de fader son grabados individualmente para cada pantalla.

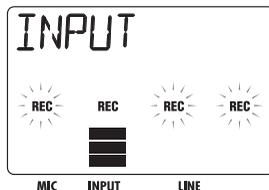
2. Utilice las teclas de estado 1 – 4 para elegir la fuente de entrada.

Dependiendo de la fuente de entrada elegida, la pantalla tendrá el siguiente aspecto. (La indicación "REC" para la fuente dejará de parpadear y se quedará encendida fija).

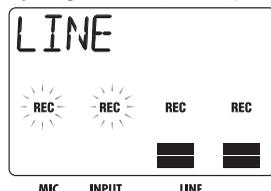
Cuando haya elegido el micro interno (tecla estado 1)



Cuando haya elegido la toma [INPUT] (tecla estado 2)



Cuando haya elegido la toma [LINE IN] (tecla de estado 3 o 4)



AVISO

- Cuando elija el micrófono interno como fuente de grabación se encenderá la tecla [MIC]. También puede elegir el micrófono interno pulsando la tecla [MIC] en la pantalla superior del modo AUDIO. (En este caso no es necesario acceder a la pantalla de parámetros de pista mostrada arriba).
- Si quiere, también puede combinar varias fuentes de entrada (→ p. 53).
- La tecla [MIC] parpadeará cuando pueda utilizar el micrófono interno.
- Cuando el algoritmo del efecto de inserción esté ajustado a "GUITAR/BASS", no podrá utilizar el micrófono interno (salvo cuando esté seleccionado el tipo de efecto "CABI" en el módulo PRE AMP/DRIVE o cuando esté desactivado). En este caso, la indicación "REC" para el micrófono interno desaparece.

3. Si ha elegido la toma [INPUT] como fuente de entrada, toque el instrumento conectado a la toma y gire el mando [INPUT LEVEL] del panel trasero del PS-04 para ajustar la sensibilidad de la entrada.



Si es necesario, cuando use la toma [INPUT] ajuste su sensibilidad con el mando [INPUT LEVEL]. Realice este ajuste de tal modo que el sonido no suene distorsionado cuando toque el instrumento con el nivel al máximo. (Si aparece en pantalla la indicación "-PEAK-", es porque se ha producido una distorsión de la señal)

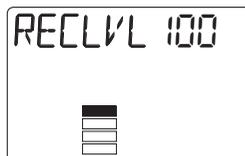
AVISO

- Cuando elija el micrófono interno como fuente de entrada, podrá escoger entre dos ajustes de ganancia (micro activado/desactivado). El valor por defecto es que el micro esté activado, pero puede modificarlo si quiere (→ p. 99).
- Cuando elija la toma [LINE IN] como fuente de entrada, ajuste el nivel de salida del equipo fuente para que no se produzca ninguna distorsión en la etapa de entrada del PS-04.

4. Mientras toca el instrumento, utilice el fader correspondiente a la fuente de entrada para ajustar el nivel de grabación.

Mientras aparezca una de las pantallas mostradas arriba, podrá utilizar los faders 1 – 4 para ajustar el nivel de grabación para cada fuente de grabación. Cuando mueva un fader, aparecerá en pantalla el valor activo en ese momento. Los segmentos del medidor de nivel le ofrecen una indicación a *grosso modo* del ajuste para cada fuente.

Cuando se produzca una distorsión de la señal en el PS-04, el segmento superior del medidor de nivel se quedará encendido fijo durante un instante. En este caso deberá reducir el ajuste del fader.



5. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse [EXIT].

Volverá a la pantalla superior del modo AUDIO.

2-2 Aplicación del efecto de inserción

El efecto de inserción se aplica en un punto determinado de la ruta de la señal. Consta de varios efectos individuales conectados en serie, como por ejemplo un compresor, un simulador de amplificador, un chorus, etc. Justo después de crear un nuevo proyecto, se selecciona un programa de efectos optimizado para una señal de guitarra limpia. En este ejemplo, escogeremos el programa a utilizar y aplicaremos el efecto deseado para la señal de entrada.

AVISO

Para grabar sin aplicar el efecto de inserción, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] para activar la anulación del efecto.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla [EFFECT].

Se encenderá la tecla [EFFECT] y el PS-04 cambiará a dicho modo. Aparecerá la pantalla superior del efecto de inserción que le permite realizar distintos ajustes para el efecto de inserción.



2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el algoritmo que quiera usar.

Un "algoritmo" es una combinación de efectos individuales que el efecto de inserción le permite utilizar simultáneamente. El tipo de efectos individuales y el punto de inserción dependerán del algoritmo elegido. Puede escoger entre los siguientes algoritmos:

Algoritmo	Descripción
GUITAR/BASS	Un algoritmo perfecto para la grabación de guitarra/bajo.
MIC	Un algoritmo útil para la grabación de voces y otras señales a través de micro.
LINE	Perfecto principalmente para grabar instrumentos con salida stereo como un sintetizador.
DUAL	Un algoritmo recomendado para grabar dos canales totalmente independientes, con 2 entradas y 2 salidas mono.
MASTERING	Un algoritmo perfecto para procesar una señal de mezcla stereo durante la remezcla.

NOTA

El algoritmo MASTERING es un algoritmo especial para producir la mezcla stereo final. Dado que el efecto de inserción está colocado justo antes de la toma [OUTPUT], no podrá utilizarlo para la grabación de pistas.

Después de escoger un algoritmo, aparecerá durante un instante el nombre del programa de efectos activo en ese algoritmo.



3. Gire el dial para elegir el programa.

Para más información sobre los distintos programas disponibles, vea el listado que aparece en la última sección de este manual (→ p.116).

AVISO

- También puede editar un programa para modificar su sonido o intensidad (→ p. 87).
- El nivel de grabación variará dependiendo del programa elegido. Si la señal después del procesado de efectos suena demasiado distorsionada, ajuste el nivel del programa (nivel de salida del efecto de inserción) (→ p. 87).

4. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

2-3 Selección de una pista y comienzo de la grabación

Ahora hay que elegir la pista en la que quiere grabar la señal procesada por el efecto de inserción. En este ejemplo, elegiremos la pista 1.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla de estado 1.

Mientras esté viendo la pantalla superior del modo AUDIO, podrá utilizar las teclas de estado 1 – 4 para elegir una pista de grabación. Cuando pulse la tecla de estado 1, la pista 1 entrará en el modo de espera de grabación y aparecerá la indicación "REC" correspondiente. En esta situación, la señal entrante será enviada a la pista a través del efecto de inserción.

AVISO

- Si ha elegido la toma [LINE IN] como fuente de entrada y solo había elegido la pista 1 como pista de grabación, la señal izquierda/derecha será mezclada y enviada a la pista como señal mono.
- Para grabar en stereo la señal procedente de la toma [LINE IN], o conservar un efecto stereo producido por el efecto de inserción, coloque dos pistas simultáneamente en el modo de espera de grabación (→ p. 55).

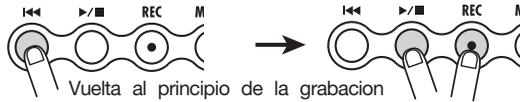
2. Use el fader 1 para ajustar el nivel de monitor de la señal a grabar.

NOTA

- Cuando haya elegido la pista de grabación, la señal entrante será enviada a la mezcla stereo a través de la pista correspondiente. Ajustando el fader de la pista respectiva, podrá ajustar el nivel de monitor.
- Si no ha elegido ninguna pista para la grabación, la señal entrante será enviada directamente a la mezcla stereo. El ajustar los faders 1 – 4 no producirá ningún efecto sobre el nivel de monitor.

3. Para empezar a grabar, pulse primero la tecla [⏮] para hacer que la grabadora vuelva al principio, y pulse después la tecla [▶/■] mientras mantiene pulsada la tecla [REC] .

Se encenderá la tecla [REC] y [▶/■]. Escuchará una claqueta de 4 clics (1 compás). Cuando termine la claqueta, empezará la grabación. Toque y grabe su instrumento mientras escucha la base rítmica.



AVISO

- Puede ajustar como quiera el número de tiempos de la claqueta (→ p. 44).
- Si la señal de entrada está distorsionada, vaya al paso 2-1 para ajustar la sensibilidad de entrada o el nivel de grabación.

4. Para detener la grabación, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

Se apagarán las teclas [REC] y [▶/■], y se detendrá la grabación. Después de grabar, aparecerá en pantalla durante un instante la indicación "WAIT" .

NOTA

- El tiempo durante el cual aparece la indicación "WAIT" depende de lo que se prolongue la condición de grabación.
- No apague la unidad mientras aparezca la indicación "WAIT". Si lo hiciese podría perder los datos grabados o dañar el aparato.

5. Para revisar el contenido grabado, pulse la tecla [⏮] para que la grabadora vuelva al principio y pulse después la tecla [▶/■].

Se reproducirá el contenido grabado junto con el patrón elegido como base rítmica.

AVISO

Si quiere, puede definir un punto en minutos/segundos/milisegundos o en compases/ tiempos musicales para colocarse directamente allí (→ p. 37).

6. Para detener la reproducción, pulse de nuevo la tecla [▶/■] .

Para rehacer la grabación, repita los pasos 3 – 4.

7. Pulse la tecla de estado 1 para que desaparezca la indicación "REC" para la pista.

La pista 1 dejará de estar en espera de grabación.

AVISO

- Puede editar el contenido grabado (→ p. 46).
- Si cambia la toma-V, podrá grabar la misma pista y conservar el último contenido grabado (→ p. 36).

Paso 3: Sobredoblaje

Mientras escucha la pista 1 grabada en el paso 2, ahora podrá grabar otro instrumento en la pista 2. La grabación de partes adicionales de este modo recibe el nombre de "sobredoblaje".

3-1 Ajuste de la sensibilidad de entrada y del efecto de inserción

Como en el paso 2, elija la fuente de entrada y realice los ajustes necesarios del efecto de inserción.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] y elija la fuente de entrada.

Cuando utilice la toma [INPUT], ajuste la sensibilidad de la entrada con el mando [INPUT LEVEL].

2. Para ajustar el nivel de grabación, utilice el fader para la fuente de entrada.

Cuando haya terminado con estos pasos, pulse [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

3. Pulse la tecla [EFFECT] y elija el algoritmo y el programa de la misma forma que en el paso 2.

Cuando haya seleccionado el programa, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

3-2 Selección de la pista para grabar

Mientras monitoriza la reproducción del sonido de la pista 1, grabe el nuevo instrumento en la pista 2.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla de estado 2.

La pista 2 entrará en el modo de espera de grabación.

2. Utilice el fader 2 para ajustar el nivel de monitorización de la señal a grabar.

Si es necesario, utilice el fader 1 mientras la reproducción esté en marcha para ajustar el balance del nivel de monitor entre las pistas 1 y 2.

3. Para empezar a grabar, pulse primero la tecla [◀◀] para hacer que la grabadora vuelva al principio, y pulse [▶/■] mientras mantiene pulsada la tecla [REC].

Se encenderán las teclas [REC] y [▶/■] y se escuchará el clic de la claqueta. Toque y grabe su instrumento mientras escucha la base rítmica.

4. Para detener la grabación de la pista 2, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

En pantalla aparecerá durante un instante la indicación "WAIT" y el PS-04 volverá a su estado original.

5. Para revisar el contenido grabado, pulse la tecla [◀◀] para hacer que la grabadora vuelva al principio y pulse después la tecla [▶/■].

Se reproducirá el contenido grabado de las pistas 1 y 2, junto con la base rítmica. Ajuste los faders 1 y 2 como sea necesario para controlar el balance de nivel.

AVISO

Para rehacer la grabación, repita los pasos 3 – 5. También puede desplazarse hasta un punto dentro de la grabación y volver a grabar a partir de allí (→ p. 37). La regrabación automática de una parte especificada es posible gracias a la función de pinchado/despinchado automático (→ p. 41).

6. Para detener la reproducción, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

7. Pulse la tecla de estado 2 para que desaparezca la indicación "REC" de la pista 2.

Si quiere, grabe más pistas de esta manera.

Paso 4: Mezcla

Cuando haya terminado de grabar las pistas 1 – 4 , cree la mezcla stereo final ajustando el nivel, EQ (ecualizador), panorama (posición stereo izquierda/derecha), intensidad del efecto de envío/retorno y otros parámetros de pista.

4-1 Anulación de la señal de entrada/sonido de ritmo

Se trata de anular la señal de entrada y la base rítmica para que no se incluya ningún elemento no-deseado en la grabación final.

- 1. Para anular la base de ritmo, pulse la tecla [RHYTHM] para cambiar al modo RHYTHM y después baje los faders 1 y 2 al mínimo.**

Cuando haya hecho esto, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

AVISO

Si quiere, puede añadir sonidos de bajo y batería a la mezcla final. En este caso, también puede ajustar los parámetros de pista (nivel, EQ, panorama/balance, intensidad del efecto de envío/retorno) para el sonido de batería/bajo.

- 2. Para anular la entrada, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] en la pantalla superior del modo AUDIO para que aparezca la pantalla de fuente de entrada.**
- 3. Baje a tope el fader correspondiente a la fuente de entrada activa en esos momentos, y pulse después la tecla [EXIT] .**

Volverá a aparecer la pantalla superior del modo AUDIO.

AVISO

La señal de entrada también puede ser enviada directamente a la mezcla stereo.

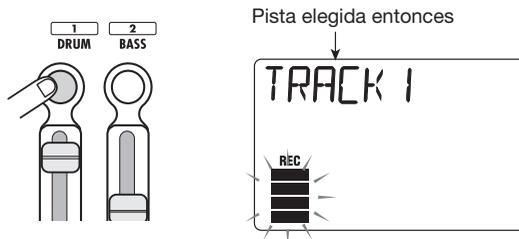
4-2 Ajuste del nivel/panorama/EQ

Se trata de fijar el nivel/panorama/ecualización ajustando los parámetros de pista del mezclador interno.

- 1. Para ajustar el balance de nivel de las pistas, ajuste los faders 1 – 4 en la pantalla superior del modo AUDIO.**
- 2. Para ajustar el panorama y la ecualización para cada pista, pulse la tecla [TRACK PARAMETER] y utilice después las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista.**

Cuando aparezcan los parámetros de pista, podrá utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para seleccionar la pista.

Parpadeará el medidor de nivel para la pista que esté seleccionada en ese momento.



3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de pista.

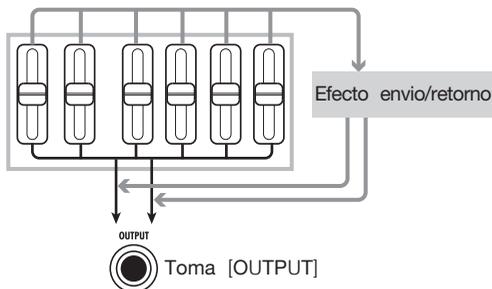
Aparecerá en pantalla el parámetro de pista correspondiente. Los parámetros de pista disponibles y sus rangos de ajuste son los siguientes:

Parámetro	Indicación en pantalla	Rango de ajuste	Descripción
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON / OFF	Activa y desactiva el EQ de agudos.
HI EQ GAIN	HI G	-12 - 12	Ajusta la cantidad de realce/corte del EQ de agudos en el rango -12 a +12 dB. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de agudos esté ajustado a ON.
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 - 8000 (Hz)	Elige la frecuencia a cortar/realzar del EQ de agudos. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de agudos esté ajustado a ON.
LO EQ ON/OFF	EQ LO	ON / OFF	Activa y desactiva el EQ de graves.
LO EQ GAIN	LO G	-12 - 12	Ajusta la cantidad de realce/corte del EQ de graves en el rango -12 a +12 dB. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de graves esté ajustado a ON.
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 - 2000 (Hz)	Elige la frecuencia a cortar/realzar del EQ de graves. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de graves esté ajustado a ON.
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Elige si la señal de esta pista será pasada o no al efecto de envío/retorno.
SEND LEVEL	SEND_L	0 - 100	Ajusta el nivel de la señal pasada al efecto de envío/retorno. Este parámetro solo aparecerá cuando SEND esté ajustado a ON.
PAN	PAN	L100 - 0 - R100	Ajusta el panorama (posición stereo izquierda/derecha) de la señal de la pista. Cuando el parámetro STEREO LINK esté ajustado a ON, el parámetro PAN ajustará el balance de nivel izquierda/derecha.
FADER	FADER	0 - 127	Ajusta el nivel de volumen activo.
STEREO LINK	S-LINK	ON / OF	Activa y desactiva la función de enlace stereo (para enlazar los parámetros de las pistas 1/2 y 3/4). (Para más información, vea la página 58.)
V TAKE	TR X-Y	X=1 - 4 Y=1 - 10	Elige la toma-V para esta pista. (Para más información, vea la página 36). X es el número de la pista e Y el de la toma-V.
REC LEVEL	RECLVL	0 - 127	Ajusta el nivel de grabación.

4. Gire el dial para ajustar el valor que quiera introducir.

4-3 Aplicación del efecto de envío/retorno

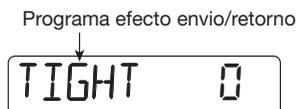
El efecto de envío/retorno es un efecto que funciona en todas las pistas del mezclador interno. Para este efecto puede elegir la reverb, el retardo o el chorus. En la imagen que aparece abajo le indicamos el flujo de la señal para el efecto de envío/retorno.



Puede ajustar la intensidad del efecto de envío/retorno individualmente para cada pista ajustando el nivel de envío (nivel de señal pasada al efecto de envío/retorno).

1. Pulse repetidamente la tecla [EFFECT] para que aparezca en pantalla la indicación "SEND".

La indicación "SEND" estará en pantalla durante unos pocos segundos y después aparecerá el programa activo entonces para el efecto de envío/retorno. (Esta pantalla es la pantalla superior del efecto de envío/retorno.)



AVISO

Al pulsar repetidamente la tecla [EFFECT] irá cambiando entre la pantalla superior del efecto de inserción y la pantalla superior del efecto de envío/retorno.

2. Gire el dial para escoger el programa.

El efecto de envío/retorno dispone de 40 espacios para programas, 30 de los cuales vienen prefijados de fábrica. Para más información sobre los distintos programas disponibles, vea la lista que aparece en la última sección de este manual (→ p. 119).

3. Cuando haya elegido el programa, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

NOTA

Por defecto, el nivel de envío para cada pista está ajustado a cero. Por lo tanto simplemente el elegir un programa no activará el efecto de envío retorno.

- 4.** En la pantalla superior del modo **AUDIO**, pulse la tecla **[TRACK PARAMETER]** y utilice después las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la pista.
- 5.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "SEND_Lxxx" (donde xxx es el valor ajustado).



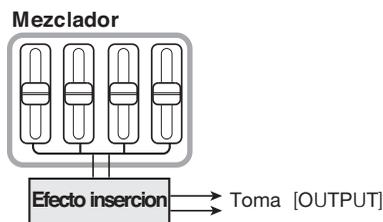
- 6.** Mientras se reproduce el contenido grabado, gire el dial para aumentar el nivel de envío para esa pista.
- 7.** Ajuste del mismo modo el nivel de envío para el resto de pistas.
- 8.** Pulse la tecla **[EXIT]** para volver a la pantalla superior del modo **AUDIO**.

Paso 5: Remezcla

Normalmente, la remezcla hace referencia al procedimiento de envío de una mezcla stereo terminada a una grabadora master externa o similar. Aquí, utilizaremos un par de tomas-V vacías del PS-04 en lugar de una grabadora externa.

5-1 Aplicación del efecto de masterización

Puede utilizar el algoritmo MASTERING del efecto de inserción para aumentar la presión sonora de la mezcla stereo o enfatizar un cierto rango de frecuencias. A continuación le indicamos cómo procesar la mezcla stereo con los programas del algoritmo MASTERING.



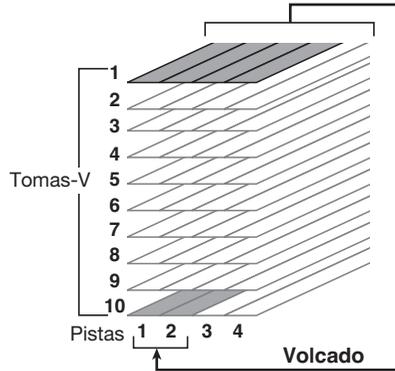
- 1. Pulse repetidamente la tecla [EFFECT] para que aparezca la pantalla superior del efecto de inserción.**
- 2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo MASTERING .**
En pantalla aparecerá la indicación "MASTERING" durante unos segundos, siendo sustituida después por el nombre del programa activo para el algoritmo MASTERING. Si ha elegido un programa de este algoritmo, el efecto será insertado justo antes de la toma [OUTPUT].



- 3. Gire el dial para elegir el programa mientras se reproduce el contenido grabado.**
Para más información sobre los distintos programas disponibles, vea la lista que aparece en la última sección de este manual (→ p. 119).
- 4. Cuando haya localizado el efecto deseado, pulse la tecla [EXIT].**
Aparecerá la pantalla superior del modo AUDIO.

5-2 Preparativos para la remezcla (volcado)

El procedimiento de grabación de la señal mezclada en el PS-04 (la señal tal y como aparece en la toma [OUTPUT]) en una o dos pistas audio recibe el nombre de "volcado". A continuación le indicamos los pasos que debe realizar para modificar el ajuste interno para que la señal mezclada de las pistas 1 – 4 pueda ser volcada en un par de tomas-V no utilizadas.



1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo AUDIO en el que podrá realizar distintos ajustes de funciones audio.



TRK EDIT

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir si quiere reproducir o anular el contenido de las pistas de destino del volcado. El valor por defecto es "MUTE" (anulación).

Ajuste activo

TR MUTE

3. Gire el dial para cambiar al valor "PLAY" (reproducción).

Esto hace posible grabar en tomas-V independientes de las pistas de destino del volcado mientras se reproduce el contenido de las cuatro pistas.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "TAKE".

Cuando la unidad esté en este estado, podrá elegir la toma-V que vaya a utilizar como destino del volcado.



El valor por defecto es "CR" (Current), que implica que se utilizará como destino de volcado la toma-V seleccionada en esos momentos. Cuando realice el volcado utilizando este ajuste, se borrará el contenido de la toma-V destino del volcado. Por tanto debe especificar una toma-V distinta como destino del volcado.

5. Gire el dial para elegir el número de la toma-V a usar como destino de volcado.

Cuando escoja un número, el volcado será realizado en esa toma-V de la pista seleccionada. En este ejemplo, elija "10" (toma-V 10).



6. Cuando haya realizado el ajuste, pulse dos veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

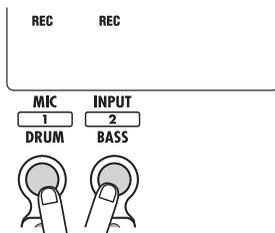
5-3 Realización de la remezcla (volcado)

Elija las pistas 1 y 2 para grabar la mezcla stereo.

1. Pulse la tecla [◀◀] para que la grabadora vuelva al principio.

2. Mientras mantiene pulsada la tecla de estado 1, pulse la tecla de estado 2, de modo que aparezca la indicación "REC" para las pistas 1 y 2.

Para grabar en dos pistas simultáneamente, pulse a la vez ambas teclas de estado para ajustar las pistas al modo de espera de grabación. Solo puede combinar las pistas 1 y 2 o 3 y 4.



3. Pulse la tecla [BOUNCE].

Se activará la función de volcado y en pantalla aparecerá la indicación "BOUNCE". Entonces, la mezcla stereo (la señal tal y como aparece en la toma [OUTPUT]) será enviada a las tomas-V 10 de las pistas 1 y 2.



BOUNCE

Indicacion
BOUNCE

BOUNCE

4. Para llevar a cabo la remezcla, pulse la tecla [▶/■] al principio de la grabación mientras mantiene pulsada la tecla [REC].

Si se produce una distorsión de la señal durante el volcado de la grabación, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] para anular el efecto de inserción y compruebe si así desaparece la distorsión.

● **No hay ninguna distorsión cuando se anula el efecto de inserción**

Disminuya el parámetro de nivel de programa para el efecto de inserción (→ p. 87).

● **Aún hay distorsión cuando se anula el efecto de inserción**

Baje el fader 1-4 o reduzca los ajustes de ganancia del EQ.

5. Cuando la grabación ya esté completa, pulse la tecla [▶/■] para detener la grabadora.

6. Para cancelar la función de volcado, pulse de nuevo la tecla [BOUNCE].

Desaparecerá la indicación "BOUNCE". Pulse la tecla de estado para cancelar lo que ha elegido para la grabación.

5-4 Reproducción de las pistas volcadas

Puede elegir las tomas-V de las pistas destino de volcado para que reproduzcan el contenido volcado en ellas. En este momento, tiene que desactivar los efectos y los parámetros de pista para que no se dupliquen.

1. En la pantalla superior del modo AUDIO, pulse la tecla [TUNER/BYPASS].

Se anulará el efecto de inserción.

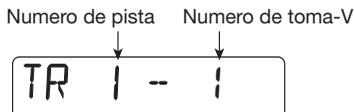


2. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER] y utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir una de las pistas de destino del volcado.

TR 1- 1

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la pantalla mostrada a continuación.

Esta pantalla le permite elegir la toma-V para la pista.



- 4. Gire el dial para elegir el número de la toma-V escogida como destino de volcado (toma-V en el ejemplo anterior).**
- 5. Utilice el mismo procedimiento para elegir la toma-V para la otra pista.**
- 6. Ajuste los parámetros de pista tal y como le indicamos, para que el sonido de las tomas-V destino de volcado pueda ser monitorizado sin ninguna coloración.**

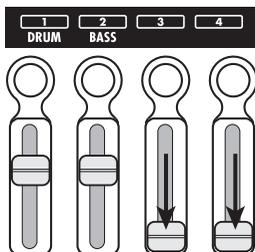
Parámetro de pista	SEND	HI-EQ	LO-EQ	PAN
Pista 1	OFF	OFF	OFF	L100
Pista 2	OFF	OFF	OFF	R100

7. Cuando haya hecho este ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO.

AVISO

Si es necesario, también puede enlazar los parámetros de las dos pistas (→ p. 58).

8. Suba los faders de las pistas de destino de volcado y baje a tope el resto de faders.



AVISO

Cuando el valor ajustado para el fader sea 100, el nivel de grabación y el de reproducción serán idénticos. (Puede comprobar el valor del fader activo utilizando el parámetro de pista FADER.)

- 9.** Pulse la tecla [⏮] para que la grabadora vuelva al principio y pulse después la tecla [▶/■].
Se reproducirá el contenido de la pista volcada. Para detener la reproducción, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

- 10.** Cuando esté satisfecho con los resultados, coloque el PS-04 en el modo en el que se encontraba antes de realizar la operación de volcado.

Referencia [Grabadora]

Esta sección le explica las funciones relacionadas con la grabación y reproducción de audio.

Pantallas del modo AUDIO

Justo después de encender el PS-04, se activa automáticamente el modo AUDIO y aparece el contador que le muestra la posición activa. Esta pantalla es la pantalla superior del modo AUDIO. Esta pantalla también aparece cuando salga del modo EFFECT, RHYTHM o SYSTEM y vuelva al modo AUDIO.

Puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para cambiar entre los tres posibles formatos de pantalla para el contador de la pantalla inicial del modo audio: minutos/segundos/milisegundos, compases/tiempos musicales, marcador.

Indicacion de tiempo



Indicacion de compás/tiempo musical



Indicacion de marcador



Mientras esté en la pantalla inicial de este modo, al pulsar una de las teclas de cursor arriba/abajo hará que aparezca en pantalla el nombre y el número del proyecto seleccionado en ese momento.

Nombre del proyecto Num. del proyecto



Para volver a la pantalla superior, pulse la tecla[▼].

Tomas-V

■ Acerca de las tomas-V

Cada una de las pistas audio 1 – 4 tiene diez pistas virtuales que reciben el nombre de tomas-V. En todo momento siempre hay una toma-V elegida para su grabación o reproducción. Por ejemplo, puede grabar un solo de guitarra difícil en varias tomas-V y después comparar entre ellas para elegir la mejor toma.

■ Cambio de tomas-V

Para elegir la toma-V para cada pista, siga estos pasos:

- 1. Asegúrese de que la grabadora esté parada y que aparece la pantalla superior del modo AUDIO. Pulse la tecla [TRACK PARAMETER].**

Aparecerá la pantalla de parámetros de pista. En esta pantalla, puede realizar distintos ajustes para cada pista. La primera vez que acceda a esta pantalla, aparecerá la indicación "INPUT SEL" y después verá la fuente de entrada elegida entonces.

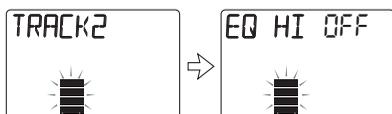


- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la pista audio para la que quiera cambiar de toma-V.**

Aparecerá durante un instante el nombre de la pista elegida y después será sustituido por el parámetro de pista y el valor ajustado para él. Parpadeará el segmento del medidor de nivel para esa pista.

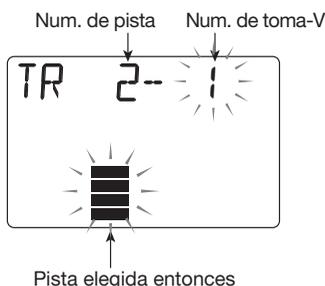
AVISO

Una vez que haya elegido la pista de audio, también puede utilizar las teclas de estado para cambiar entre las pistas.



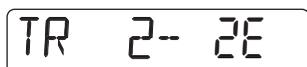
- 3. Pulse repetidamente la tecla de cursor [▼] para que aparezca en pantalla la indicación “TR x-y” (donde x es el número de pista e y el número de la toma-V).**

Mientras vea esta pantalla, puede cambiar la toma-V para la pista activa en ese momento.



- 4. Gire el dial para elegir el número de toma-V que quiera.**

Cuando escoja una toma-V no grabada, a la derecha del número de la toma-V aparecerá la indicación “E” (de “Empty” o vacía) .



- 5. Si es necesario, utilice las teclas de estado o las de cursor izquierdo/derecho para cambiar de pista y después elija la toma-V para esa pista.**
- 6. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla superior del modo AUDIO .**

Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (Función Locate/Marker)

Esta sección le explica cómo saltar a un punto concreto en minutos/segundos/milisegundos o en unidades de compases/tiempos musicales (función de localización) y cómo ajustar una marca en cualquier punto que quiera y saltar a ese punto (función de marcador).

■ Especificación en tiempo o compases

Puede indicar un punto en minutos/segundos/milisegundos o en unidades de compases/tiempos musicales y desplazarse a ese punto.

- 1. En la pantalla superior del modo AUDIO, ajuste el formato de pantalla de contador a tiempo o compases/tiempos musicales.**

Mientras está viendo la pantalla inicial del modo AUDIO, puede controlar la indicación del contador numérico para hacer que vaya a un punto concreto.

- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que empiece a parpadear un dígito en la pantalla.**

El dígito que parpadea es el que puede modificar.

Indicacion de tiempo



Indicacion de compas/tiempo musical



- 3. Gire el dial para ajustar el valor del dígito que esté parpadeando.**

Cuando haya modificado el valor, la grabadora se desplazará inmediatamente a ese punto. Si pulsa la tecla [▶■], la reproducción empezará desde allí.

AVISO

La indicación numérica para la pantalla de compás/tiempo musical depende del tipo de ritmo y del tiempo del patrón/canción elegido en el modo RHYTHM. (Para más información, vea la página 59.)

■ Ajuste de una marca en una canción

El ajustar una marca en un punto concreto de un proyecto le permite volver fácilmente a ese punto más adelante. Puede introducir hasta 100 marcadores por proyecto.

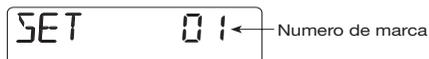
1. En la pantalla inicial del modo AUDIO, desplácese hasta el punto en el que quiera introducir una marca.

AVISO

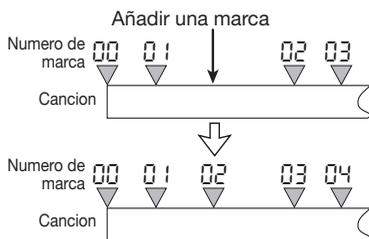
Puede introducir una marca tanto en el modo de reproducción como en el de grabación.

2. Pulse la tecla [MARK].

Introducirá una marca en la posición activa y aparecerá en pantalla durante un instante el número correspondiente a dicha marca.



Las marcas que vaya añadiendo son numeradas automáticamente en el rango comprendido entre 01 y 99. (El número de marca 00 es siempre asignado al principio del proyecto). Si añade una nueva marca entre dos marcas ya existentes, todas las que estén colocadas después de ella serán renumeradas, como puede ver abajo.



■ Localización de una marca

Puede saltar directamente a la posición de cualquier marca (función Locate o de localización).

1. Haga que aparezca la pantalla inicial del modo AUDIO.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para cambiar la indicación del contador a unidades de marca.

Esta es la pantalla en la que tiene que indicar la marca que quiera localizar. Cuando el número de marcador mostrado en pantalla y la posición activa coincidan, a la izquierda del número de marca aparecerá la indicación "MARK".



3. Gire el dial para elegir el número de la marca hasta la que se quiera desplazar.

En cuanto escoja un número de marca, la grabadora se desplazará inmediatamente hasta ese punto.

■ Borrado de una marca

Puede borrar las marcas que no vaya a necesitar ya.

1. Haga que aparezca la pantalla inicial del modo AUDIO y cambie la indicación del contador a unidades de marca.

2. Gire el dial para elegir el número de la marca que quiera borrar.



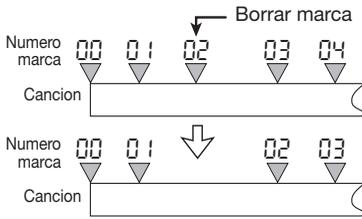
NOTA

Si la posición activa no coincide con la posición de la marca, no podrá borrar la marca. Cuando aparezca la indicación "MARK" a la izquierda del número de la marca, el número de marcador en pantalla y la posición activa coincidirán.

3. Pulse la tecla [MARK].

Se borrará la marca elegida y todas las marcas posteriores serán renumeradas, como puede ver en la página siguiente.





NOTA

- Una vez que haya borrado una marca no podrá restaurarla.
- No se puede borrar la marca que hay al principio de una canción (número de marca 00) .

Reproducción repetida del mismo pasaje (función A-B Repeat)

Es una función que reproduce de forma repetida un determinado pasaje de un proyecto. Resulta muy útil para escuchar repetidamente la misma parte o para realizar una grabación repetida.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades audio. Este menú le permite acceder a las funciones de edición de pista y a la función de repetición A-B.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "A-B REPT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "REPEAT OF". La función de repetición A-B no estará activada entonces.

3. Gire el dial para para cambiar este ajuste a ON y pulse la tecla [ENTER].

Debajo del contador aparecerá la palabra "START" para indicarle que puede ajustar el punto inicial (punto A). Cambiando la indicación del contador, podrá ajustar el punto de inicio en compases/tiempo o usando una marca.



4. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha y el dial para especificar el punto inicial y pulse la tecla [ENTER].

Debajo del contador aparecerá la palabra "END" para indicarle que puede ajustar el punto final (punto B).



5. Especifique el punto final (point B) como en el paso 3, y pulse [ENTER].

Se activará la función de repetición A-B. Mientras esta función esté activada, en la esquina izquierda del contador aparecerá una indicación giratoria similar a la mostrada abajo .

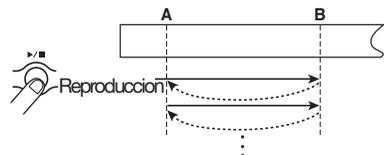


AVISO

- Si coloca el punto B antes de A, se repetirá la sección B → A .
- Para volver a ajustar los puntos A/B, realice de nuevo los pasos 1 - 5.

6. Para que empiece la reproducción repetida, pulse la tecla [▶/■].

La reproducción repetida dará comienzo. Cuando llegue al punto final (punto B), la grabadora saltará al punto inicial (punto A) y continuará la reproducción.



7. Para detener la reproducción repetida, pulse de nuevo [▶/■].

Después de que la grabadora se haya detenido también podrá continuar reproduciendo el pasaje indicado mientras no cancele la función de repetición A-B .

8. Para cancelar la función de repetición A-B, ejecute de nuevo los pasos 1 y 2 y ajuste la repetición A-B a OFF.

AVISO

También puede combinar la función de reproducción repetida con funciones especiales como la de pinchado/despinchado automático. Por ejemplo, si ajusta los puntos A y B ligeramente fuera del rango de grabación previsto, la grabadora volverá automáticamente al punto A después de que haya terminado el pinchado/despinchado automático y se reproducirá el contenido grabado, lo que le permitirá comprobar el resultado del proceso.

Regrabación solo de una determinada parte (Función Punch-in/out)

La función Punch-in/out o de pinchado/despinchado le permite volver a grabar solo una parte concreta de una pista grabada previamente. El proceso de colocar en el modo de grabación la pista que esté siendo reproducida entonces recibe el nombre de “pinchado”, y el de volver a hacer que pase del modo de grabación al de reproducción se llama “despinchado”.

EIPS-04 le permite hacer esto de dos maneras. Puede utilizar las teclas del panel para realizar el pinchado/despinchado manualmente (“pinchado/despinchado manual”), o que se realice de forma automática en los puntos especificados (“pinchado/despinchado automático”).

■ Uso del pinchado/despinchado manual

Esta sección le describe cómo realizar el pinchado/despinchado manual para volver a grabar una parte de una pista previamente grabada, utilizando las teclas del panel.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que aparezca la indicación “REC” .

Si es necesario, ajuste de nuevo la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación para el instrumento.



2. Mientras toca el instrumento que vaya a grabar, utilice el fader de la pista elegida para ajustar el nivel de monitor.

3. Desplácese hasta un punto varios compases antes del punto de pinchado previsto y pulse la tecla [▶/■] para que la grabadora comience la reproducción.

4. Cuando llegue al punto de pinchado, pulse la tecla [REC].

Se encenderá la tecla y empezará la grabación de la pista a partir de esa posición (pinchado).

5. Cuando llegue el punto de despinchado previsto, pulse de nuevo la tecla [REC] .

Se apagará la tecla [REC] y el PS-04 cambiará del modo de grabación al de reproducción (despinchado).

6. Pulse la tecla [▶/■] para detener la reproducción.

Tras este proceso, en pantalla aparecerá durante un instante la indicación “WAIT”.

AVISO

La duración del intervalo durante el cual aparece la indicación “WAIT” dependerá del estado de la grabadora.

7. Para revisar el contenido que acaba de grabar, desplácese hasta el punto del paso 4 y pulse la tecla [▶/■].

8. Si está satisfecho con el resultado, pulse la tecla de estado de esa pista para que desaparezca la indicación “REC”.

■ Uso del pinchado/despinchado automático

Esta es una función que le permite especificar de antemano la región a regrabar para el pinchado/despinchado automático.

- 1. En la pantalla inicial del modo AUDIO, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado automático, hasta que aparezca la indicación "REC".**

Si es necesario, ajuste de nuevo la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación para el instrumento

- 2. Mientras toca el instrumento que vaya a grabar, utilice el fader de la pista elegida para ajustar el nivel de monitor.**

- 3. Desplácese hasta el punto en el que quiera realizar el pinchado automático y pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT].**

En mitad de la pantalla parpadeará la indicación "AUTO PUNCH IN/OUT" y el punto activo se tomará como punto de pinchado.



- 4. Desplácese hasta el punto en el que quiera realizar el despinchado automático y pulse de nuevo la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT].**

La indicación "AUTO PUNCH IN/OUT" dejará de parpadear y se quedará iluminada fija. El punto activo se tomará como punto de despinchado.

AVISO

El ajuste del pinchado/despinchado automático puede realizarse en el modo de reproducción o en el de parada.

- 5. Use la función Locate para desplazarse a un punto unos pocos compases antes del punto de pinchado.**

- 6. Para realizar un ensayo del proceso de pinchado/despinchado automático, pulse solo [▶/■]. Para**

efectuar el pinchado/despinchado automático, mantenga pulsada la tecla [REC] y pulse [▶/■].

- **Si solo ha pulsado la tecla [▶/■] (ensayo)**

Cuando llegue al punto de pinchado, la salida de la pista elegida para el pinchado/despinchado automático será anulada. En el punto de despinchado, se cancelará la anulación. (La señal entrante podrá ser monitorizada durante este tiempo).



- **Si ha pulsado [REC] + [▶/■] (función real)**

Cuando llegue al punto de pinchado, la grabación dará comienzo de forma automática (pinchado). En el punto de despinchado, la grabación terminará de forma automática y se continuará con la reproducción (despinchado).



AVISO

Para la sección que es anulada/grabada, la indicación "REC" deja de parpadear y queda iluminada fija.

- 7. Cuando haya terminado el pinchado/despinchado, pulse la tecla [▶/■] de tal modo que se apague esta tecla.**

En pantalla aparecerá durante un instante la indicación "WAIT" .

- 8. Para revisar el contenido que acaba de grabar, pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT] para cancelar la función de pinchado/despinchado automático. Desplácese después hasta el punto del paso 4 y pulse la tecla [▶/■].**

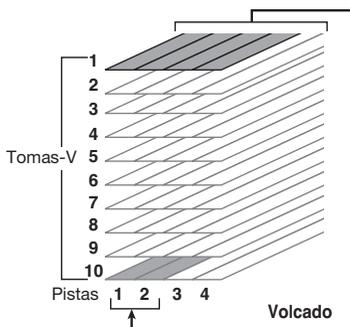
Cuando cancele la función de pinchado/despinchado automático, con lo que la indicación se apagará, se perderá el ajuste del punto de pinchado y del de despinchado. Para rehacer la grabación, repita los pasos 3 - 7.

- Si está satisfecho con el resultado, pulse la tecla de estado para esa pista para hacer que desaparezca la indicación "REC".

Combinación de varias pistas en otra (Función Bounce)

Esta es una función que mezcla el contenido de las pistas de audio 1 – 4 y de la pista de batería/bajo, y las graba en una o dos pistas. (Esto también se conoce como "grabación ping-pong").

Incluso aunque haya grabado todas las pistas 1 – 4, puede transferir el resultado a una o dos tomas-V vacías. Al ir cambiando entre las tomas-V podrá escuchar lo que ha volcado y realizar más grabaciones. Esta técnica también le permite realizar la remezcla por completo en el PS-04, sin tener que utilizar una grabadora master externa.



AVISO

- También puede mezclar señales entrantes en la grabación por volcado.
- Si solo elige una pista como destino de volcado, la señal grabada será mezclada en mono.

Realización de los ajustes para la pista(s) destino de volcado

En el estado por defecto del PS-04, las pista(s) de grabación utilizadas como destino del volcado serán anuladas. Para reproducir una pista mientras realiza una grabación por volcado en otra toma-V de esa pista, utilice el siguiente procedimiento para modificar el ajuste interno para que también sean reproducidas las pista(s) de grabación.

- En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo AUDIO .

- Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

- Use los cursores izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "TRACK" y pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla puede elegir entre los dos ajustes siguientes para la pista de destino para el volcado:

- MUTE (valor por defecto)**

La salida de la pista(s) destino del volcado será anulada.

- PLAY**

La pista(s) destino del volcado será reproducida.

- Gire el dial para cambiar al ajuste "PLAY".

- Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO.

■ Elección de la toma-V destino del volcado

En el estado por defecto del PS-04, el resultado de la operación de volcado se grabará en la toma-V que esté seleccionada entonces para las pista(s) de grabación. Para reproducir una pista mientras realiza un volcado en otra toma-V de esa pista, use el siguiente procedimiento para cambiar la toma-V utilizada como destino para la grabación.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo AUDIO .

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

3. Use los cursores izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "TAKE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla puede elegir entre los dos ajustes siguientes para la toma-V utilizada como destino de volcado.

• CR (valor por defecto)

El resultado del volcado se grabará en la toma-V elegida entonces para la pista de grabación.

• 1 - 10

El resultado del volcado se grabará en la toma-V cuyo número indique aquí.

4. Gire el dial para elegir la toma-V utilizada como destino del volcado.

5. Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO.

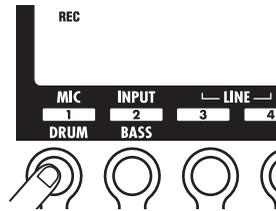
■ Realización de la grabación por volcado

En este ejemplo, volcaremos el contenido de las pistas audio 1 - 4 en las tomas-V de las pistas 1/2.

1. Coloque las señales a volcar en "PLAY" y escoja "10" como toma-V de destino para el volcado.

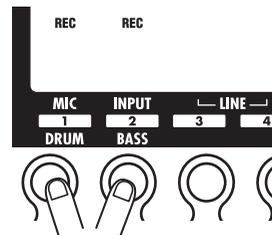
Para más información, vea la sección anterior.

2. Pulse repetidamente la tecla de estado 1 hasta que aparezca la indicación "REC" para la pista 1. Continúe pulsando después la tecla.



3. Mientras mantiene pulsada la tecla de estado 1, pulse repetidamente la tecla de estado 2 hasta que aparezca la indicación "REC" para la pista 2.

En esta situación, en las tomas-V 10 de las pistas 1 y 2 se grabará la misma señal que es enviada al conector [OUTPUT].



AVISO

- Cuando realice el volcado en stereo, el canal izquierdo de la fuente de volcado será grabado en la pista impar y el canal derecho en la pista par.
- Si quiere, también puede añadir la señal de batería/bajo y la señal entrante a la pista volcada.

4. Pulse la tecla [BOUNCE].

Activará la función de volcado y en la parte central derecha de la pantalla aparecerá "BOUNCE".

5. Reproduzca las pistas 1 – 4 y ajuste el balance de nivel entre ellas.

Los ajustes para el balance de nivel, panorama stereo e intensidad del efecto de envío/retorno afectarán a la forma en que se grabará la pista en el destino elegido para el volcado. Durante la grabación, échele un vistazo al medidor de nivel para asegurarse de que la señal no se está saturando.

6. Pulse la tecla [◀◀] para hacer que la grabadora vuelva al principio y después mantenga pulsada la tecla [REC] y pulse la tecla [▶/■].

Se encenderán ambas teclas y empezará la grabación por volcado.

7. Cuando haya terminado esta grabación, pulse la tecla [▶/■] para que se apague esta tecla.

La grabadora se detendrá.

8. Active en la pista respectiva la toma-V destino del volcado y reproduzca para revisar la grabación.

Baje los faders de las otras pistas para anular su sonido. Cuando el material volcado sea stereo, ajuste el parámetro PAN para la pista 1 a L100 y a R100 para la pista 2, para realizar la monitorización con la imagen stereo correcta. (Para más información sobre realizar este ajuste, vea la página 56).

Para rehacer la grabación por volcado, repita los pasos 5 – 8.

NOTA

Incluso aunque cambie de toma-V seleccionada, los parámetros ajustados para esa pista continuarán estando activados. Para monitorizar correctamente la grabación volcada, haga que el EQ y los ajustes de efectos para la pista recuperen sus valores por defecto.

9. Para cancelar la función de volcado, pulse de nuevo la tecla [BOUNCE].

Desaparecerá de la pantalla la indicación "BOUNCE". Cuando haya terminado con la

operación de volcado, vuelva a colocar los ajustes operativos y la selección de toma-V de la pista destino del volcado en su condición original.

Cambio del sistema de claqueta

En la situación por defecto de un proyecto, antes de que empiece la grabación escuchará una claqueta de cuatro tiempos. Si quiere puede modificar la duración y el volumen de la claqueta.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo AUDIO.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "PRECOUNT".

3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



COUNT 4

4. Para modificar el número de tiempos de la claqueta, gire el dial y escoja uno de los siguientes ajustes.

- OFF
No se oirá ninguna claqueta.
- 1-8
Se escuchará una claqueta de 1 – 8 tiempos.
- SP
Se escuchará la siguiente claqueta especial.



5. Para modificar el volumen de la claqueta, utilice las teclas de cursor izquierda/derecha.

En pantalla aparecerá la siguiente indicación:



6. Gire el dial para ajustar el volumen de la claqueta.

El rango para este ajuste está comprendido entre 0 y 15.

7. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse dos veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO .

La próxima vez que vaya a grabar, la claqueta funcionará teniendo en cuenta los ajustes que acaba de realizar.

Comprobación del ajuste de la calidad de un proyecto

Para comprobar el ajuste de la calidad de sonido del proyecto activo en esos momentos, haga lo siguiente. Este proceso solo le permite verificar el ajuste, no modificarlo.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo AUDIO .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "GRADE".



3. Pulse la tecla [ENTER].

El ajuste de la calidad de grabación para el proyecto activo será indicado de la siguiente manera:

- **HI-FI**

La calidad de la grabación está ajustada a Hi-Fi

- **LONG**

La calidad de la grabación está ajustada a Long

4. Cuando haya terminado de hacer esta comprobación, pulse dos veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO.

Referencia [Edición de pistas]

Esta sección le explica cómo editar los datos audio incluidos en las pistas 1 – 4. Hay dos tipos principales de funciones de edición: selección de un rango para su edición, y edición de una toma-V completa.

Edición de un rango de datos

A continuación le explicamos el procedimiento para seleccionar un rango de una toma-V y después realizar una acción como copiar o mover.

■ Pasos básicos para la edición del rango

En los procesos de edición de un rango concreto de datos, hay una serie de pasos que son comunes para todas las acciones. Estos son los siguientes.

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO y con la grabadora parada, pulse la tecla [EDIT/UTILITY] .

Aparecerá el menú de utilidades del modo audio.



TRK EDIT

2. Compruebe que aparece en pantalla la indicación "TRK EDIT" y pulse [ENTER] .

Aparecerá el menú de edición de pistas. Este menú le permite acceder a distintos órdenes de edición para un rango seleccionado.



COPY

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para escoger una de las siguientes órdenes:

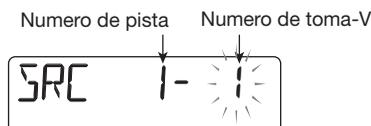
- **Copy**
Copia un rango escogido de datos audio.
- **Move**
Desplaza un rango concreto de datos audio.
- **Erase**
Borra un rango escogido de datos audio.

- **Trim**

Conserva solo un rango concreto de datos audio y borra el resto.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Ahora que ya ha elegido el orden de edición, tiene que indicar la pista/toma-V a editar.



Numero de pista Numero de toma-V

SRC 1-1

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista/toma-V a editar.

También puede escoger la pista con las teclas de estado 1 – 4. En esta pantalla, también puede elegir para su edición tomas-V que no estén seleccionadas entonces para las pistas 1 – 4 .



SRC 4-3

Cuando tenga seleccionada la pista 4, el girar el dial más hacia la derecha hará que aparezca esta pantalla:



SRC TR 1_2

"1_2" indica que las pistas 1 y 2 están seleccionadas como un único par para su edición simultánea. Igualmente, "3_4" le indica que las pistas 3 y 4 están seleccionadas como un único par para su edición simultánea. En este caso, la toma-V elegida entonces para cada pista será el detino de edición.

6. Pulse la tecla [ENTER] .

Los pasos posteriores variarán dependiendo de la orden escogida en el paso 3. Vea las secciones correspondientes a las órdenes respectivas.

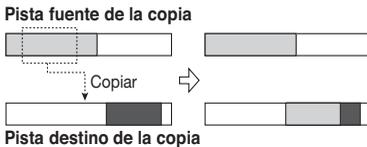
7. Pulse repetidamente [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO.

NOTA

Después de realizar una función de edición y de volver a grabar los datos audio en una pista, no podrá restaurar los datos originales. Utilice estas funciones con sumo cuidado para evitar perder datos por error.

■ Copia de un rango de datos concreto

Puede copiar los datos audio de un rango concreto en una determinada posición de una pista/toma-V. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. La fuente de copia no será modificada.



1. Para elegir la fuente/toma-V fuente de copia, vea el apartado “Pasos básicos para la edición del rango” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación “START” y entonces podrá indicar el punto de inicio de la copia.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta la parte del contador que esté parpadeando, y gire el dial para modificar el valor.

También puede indicar el punto en unidades de compás/tipo de ritmo o como una marca. Para ello, pulse repetidamente el cursor izquierdo o el derecho para cambiar el formato del contador. Cuando no haya datos audio, aparecerá el símbolo “*”.*

3. Pulse la tecla [ENTER].

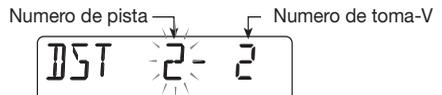
Aparecerá la indicación “END” y entonces podrá indicar el punto final de la copia.



4. Indique el punto final de la copia utilizando el mismo procedimiento que en el paso 2.

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “DST x-y” (donde x es el número de la pista e y el número de la toma-V). Esto le permite escoger la pista/toma-V destino para la copia.



NOTA

- Si ha elegido una sola pista como fuente de la copia, solo podrá escoger una única pista como destino.
- Si ha elegido dos pistas contiguas (1_2 ó 3_4) como fuente de la copia, solo podrá escoger dos pistas contiguas como destino. En este caso, la toma-V elegida entonces para cada pista será el destino de la edición.

6. Indique la pista/toma-V destino de la copia de la misma forma que cuando eligió la pista/toma-V fuente y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la indicación “TO” y entonces podrá introducir el punto de inicio.



7. Para indicar el punto de inicio, siga el mismo procedimiento que en el paso 2 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación “ENT/EXIT”.

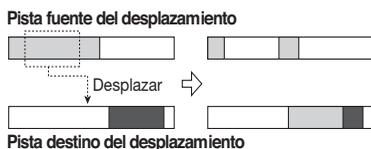
8. Para que se realice la operación de copia, pulse de nuevo [ENTER] .

Cuando haya terminado el proceso de copia, volverá a aparecer el menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

■ Desplazamiento de un rango de datos concreto

Puede desplazar los datos audio de un rango concreto a una determinada posición de una pista. Esta acción sobregaba los datos existentes en la posición de destino. Los datos de la fuente de desplazamiento serán eliminados.



1. Para elegir la pista/toma-V a desplazar, haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición de un rango” y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “START” y podrá elegir el punto de inicio para el desplazamiento.



2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse hasta la parte del contador que esté parpadeando y gire el dial para cambiar su valor.

También puede indicar este punto en unidades de compás/tiempos musicales o como una marca. Cuando no haya datos audio aparecerá el símbolo “*” .

3. Pulse la tecla [ENTER].

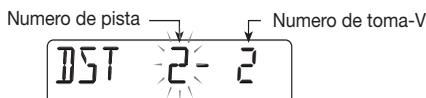
Aparecerá la indicación “END” y entonces podrá introducir el punto final del desplazamiento.



4. Especifique el punto final del desplazamiento siguiendo el mismo procedimiento que en el paso 2.

5. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “DST x-y” (donde x es el número de la pista e y el número de la toma-V). Esto le permite introducir la pista/toma-V destino del desplazamiento.

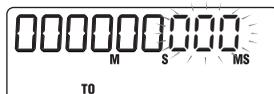


NOTA

- Si ha elegido una sola pista como fuente del desplazamiento, solo podrá escoger una única pista como destino.
- Si ha elegido dos pistas contiguas (1_2 ó 3_4) como fuente del desplazamiento, solo podrá escoger dos pistas contiguas como destino. En este caso, la toma-V elegida entonces para cada pista será el destino de la edición

6. Indique la pista/toma-V destino de la misma forma que cuando eligió la pista/toma-V fuente y pulse [ENTER]

Aparecerá la indicación “TO” y entonces podrá introducir el punto de inicio.



7. Para indicar el punto de inicio, siga el mismo procedimiento que en el paso 2 y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla la indicación “ENT/EXIT”.

8. Para que se efectúe la operación, pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Cuando haya terminado el proceso de desplazamiento, volverá a aparecer el menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

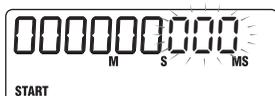
■ Borrado de un rango de datos concreto

Puede borrar los datos audio de un rango concreto y colocarlo en el modo de anulación (no-grabado).



1. Para elegir la pista/toma-V en la que vaya a borrar datos, haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición del rango” y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “START” y podrá elegir el punto de inicio para el borrado.



2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse hasta la parte del contador que esté parpadeando y gire el dial para modificar su valor.

También puede indicar este punto en unidades de compás/tiempos musicales o como una marca. Cuando no haya datos audio aparecerá el símbolo “*”.

3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la indicación “END” y entonces podrá introducir el punto final de la operación de borrado.



4. Especifique el punto final del borrado siguiendo el mismo procedimiento que en el paso 2.

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ENT/EXIT”.

6. Para que se realice la operación de borrado, pulse de nuevo [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso de borrado,

volverá a aparecer el menú de edición de pistas. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

■ Retoque de un rango de datos seleccionado

Puede borrar los datos audio de un rango concreto y ajustar el punto de inicio/final de los datos (retoque). Esto le resultará útil por ejemplo para eliminar las partes no deseadas al principio y al final de una remezcla final creada mediante el volcado en 2 pistas.



NOTA

Cuando elimine los datos colocados antes de una determinada sección (retocada), los datos audio restantes se desplazarán esa misma cantidad. Por lo tanto puede que se produzca un desfase en la temporización con respecto a otras pistas/tomas-V.

1. Para elegir la pista/toma-V en la que vaya a retocar datos, haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición del rango” y pulse [ENTER].

Aparecerá la indicación “START” y podrá elegir el punto de inicio para el rango que vaya a conservar después del retoque.



2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse hasta la parte del contador que parpadee y gire el dial para modificar su valor.

También puede indicar este punto en unidades de compás/tiempos musicales o como una marca. Cuando no haya datos audio aparecerá el símbolo “*”. Todos los datos colocados antes del punto especificado serán eliminados.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “END” y

Referencia [Edición de pistas]

entonces podrá especificar el punto final para el rango que se vaya a conservar después del retoque.



4. Para indicar el punto final del retoque, siga el mismo procedimiento que en el paso 2.

Todos los datos que estén después de ese punto serán borrados.

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "ENT/EXIT".

6. Para que se efectúe la operación de retoque, pulse de nuevo [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso de retoque, volverá a aparecer el menú de edición de pistas. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

Edición utilizando tomas-V

Los datos audio grabados también pueden ser editados en base a las tomas-V. Por ejemplo puede intercambiar los datos entre dos tomas-V, o borrar una toma-V que ya no necesite.

■ Pasos básicos para la edición de tomas-V

En la edición de datos audio en base a las tomas-V, hay una serie de pasos que son comunes para las distintas acciones. Estos pasos son los siguientes:

1. En la pantalla inicial del modo AUDIO, pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Aparecerán los parámetros para las pistas 1 – 4.

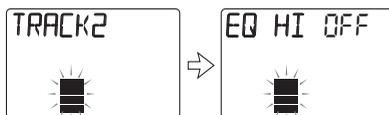
AVISO

Los parámetros para las pistas 1 – 4 también pueden ser controlados en el modo EFFECT.

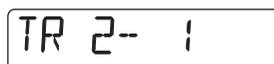
2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para escoger la pista que

incluya la toma-V que quiera editar.

Aparecerá en pantalla durante un instante el nombre de la toma-V elegida y después se mostrarán los parámetros de pista y los valores ajustados.



3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "TR x-y" (donde x es el número de la pista e y el número de la toma-V).



4. Gire el dial para elegir la toma-V a editar.

También puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para cambiar de pista cuando esté eligiendo una toma-V.

AVISO

- También puede escoger una toma-V diferente de la seleccionada entonces para la pista.
- Cuando escoja una toma-V que no esté grabada, a la derecha del número de la toma-V aparecerá la indicación "E" (de "Empty" o vacía).

5. Pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

En esta pantalla puede elegir órdenes de edición en unidades de tomas-V, para lo que deberá pulsar la tecla [INSERT/DELETE(COPY)] repetidamente. Dispone de las órdenes que aparecen abajo. También puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una de estas órdenes.

• DELETE

Borra los datos audio de una toma-V concreta.

• COPY

Copia los datos audio de una toma-V seleccionada en otra toma-V.



• EXCHANGE

Intercambia los datos de una toma-V concreta con los datos de otra toma-V.

6. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores son diferentes dependiendo de la orden escogida. Vea las secciones correspondientes a cada una de las órdenes.

7. Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO.

■ Borrado de una toma-V

Puede borrar los datos audio de una toma-V seleccionada. La toma-V volverá a quedar como no-grabada.



1. Haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición de tomas-V” para elegir la pista/toma-V que quiera borrar y haga que aparezca en pantalla “DELETE”.

DELETE

2. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ENT/EXIT”.

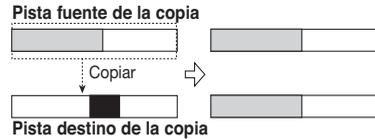
3. para que se realice la operación de borrado, pulse de nuevo [ENTER].

La toma-V volverá a estar en blanco y aparecerá el menú de parámetros de pista.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

■ Copia de una toma-V

Puede copiar los datos audio de una toma-V seleccionada en cualquier otra toma-V. Esta acción sobregrabará cualquier dato existente en la toma-V de destino. Los datos de la toma-V fuente de la copia no se verán alterados.

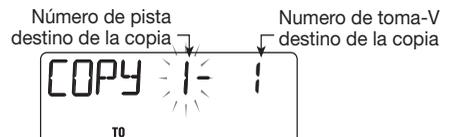


1. Haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición de tomas-V” para elegir la pista/toma-V que quiera copiar y haga que aparezca en pantalla la indicación “COPY”.

COPY

2. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. En este momento podrá escoger la pista/toma-V de destino de la copia.



3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta la parte que esté parpadeando y gire el dial para elegir la pista o toma-V que quiera usar como destino de la copia.

4. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ENT/EXIT”.

5. Para que se realice la operación de copia, pulse de nuevo [ENTER].

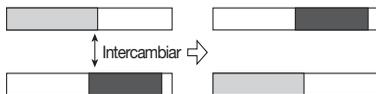
Se llevará a cabo el proceso y volverá al menú de parámetros de pista.

Referencia [Edición de pistas]

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

■ Intercambio de tomas-V

Puede intercambiar los datos audio de dos tomas-V concretas.



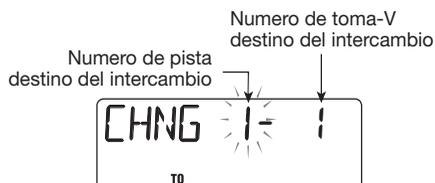
- 1. Haga lo indicado en el apartado “Pasos básicos para la edición de tomas-V” para elegir la pista/toma-V fuente cuyos datos quiera intercambiar y haga que aparezca en pantalla la indicación “EXCHANGE”.**

EXCHANGE

- 2. Pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación.

En este momento podrá escoger la pista/toma-V de destino para el intercambio.



- 3. Use las teclas de cursor izquierdo/ derecho para desplazarse hasta la parte que esté parpadeando y gire el dial para elegir la pista y toma-V que quiera usar como destino del intercambio.**

- 4. Pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla la indicación “ENT/EXIT”.

- 5. Para ejecutar la operación de intercambio, pulse la tecla [ENTER] una vez más.**

Se realizará el proceso de intercambio y volverá al menú de parámetros de pista.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], cancelará la operación y volverá a la pantalla anterior.

Referencia [Mezclador]

Esta sección le explica las funciones y el manejo del mezclador interno del PS-04.

Acerca del mezclador del PS-04

Puede utilizar el mezclador del PS-04 para crear una mezcla de salida stereo ajustando parámetros (nivel, panorama stereo, EQ, intensidad del efecto de envío/retorno etc.) para las pistas grabadas y mezclando éstas con las señales de la pista de batería y bajo.

Si es necesario, puede añadir directamente las señales entrantes a la mezcla a través de la toma [INPUT], [LINE IN] o del micrófono interno y ajustar el panorama stereo y la intensidad del efecto de envío/retorno por separado para esas señales.

AVISO

- Las señales entrantes solo pueden ser añadidas a la mezcla cuando no haya ninguna pista seleccionada en el modo de espera de grabación. Si hay una pista en ese modo, la señal entrante será enviada a esa pista y el panorama stereo y los ajustes del efecto de envío/retorno para la entrada estarán inactivos.
- La señal entrante y la señal que esté justo antes de la toma [OUTPUT] pueden ser procesadas con el efecto de inserción (→ p. 84).

- Si quiere, puede volcar en cualquier pista la señal producida por el mezclador (→ p. 42).

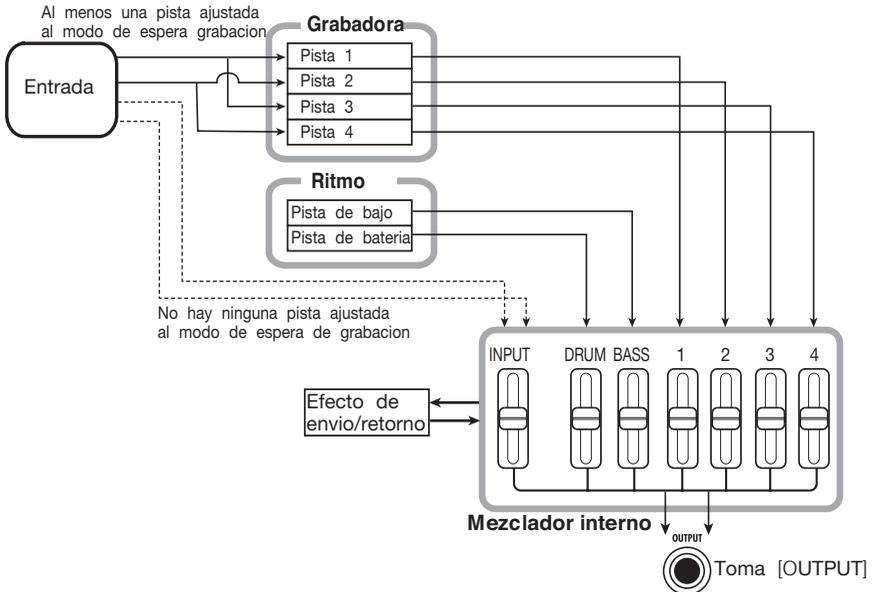
Asignación de señales de entrada a pistas

Esta sección le explica cómo elegir hasta dos señales de entrada y asignarlas a unas pistas para su grabación.

■ Elección de la fuente de entrada

El PS-04 le permite elegir hasta dos señales (fuentes de entrada) procedentes de la toma [INPUT], [LINE IN] o del micrófono interno para su envío a las pistas de la grabadora. Si quiere, también puede mezclar las señales procedentes de la toma [INPUT] y [LINE IN] en una sola pista, o grabar la señal de la toma [INPUT] y el micro interno en pistas independientes. Para escoger la fuente de entrada y ajustar el nivel de grabación, haga lo siguiente:

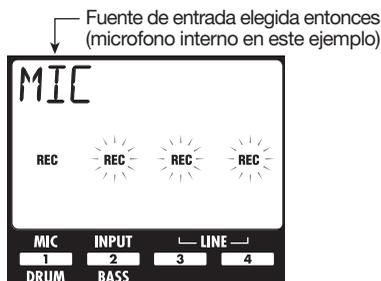
1. En la pantalla inicial del modo **AUDIO** o **EFFECT**, pulse la tecla **[TRACK PARAMETER]**.



Aparecerá el menú de parámetros de pista en el que podrá realizar los ajustes de entrada y pista 1 – 4 .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación “INPUT SEL” .

Durante un instante aparecerá en pantalla la indicación “INPUT SEL” y después la pantalla de fuente de entrada.



AVISO

La indicaciones “REC” que aparecen en pantalla corresponden al micro interno, la toma [INPUT] y a la toma [LINE IN]. Cuando la indicación esté constantemente encendida, la fuente estará seleccionada (activa). De lo contrario la indicación parpadeará.

3. Utilice las teclas de estado 1 – 4 para elegir la fuente de entrada.

Para escoger una sola fuente de entrada, pulse una de las teclas de estado 1 – 4. Para elegir dos fuentes, pulse simultáneamente las teclas de estado para las dos fuentes.

En la tabla que aparece abajo se indican las posibles combinaciones de fuentes de entrada.

Tecla de estado	Pantalla	Fuente de entrada	
		Entrada 1	Entrada 2
1	MIC	Micro interno	
2	INPUT	Toma [INPUT]	
3 ó 4	LINE	Toma L [LINE IN]	Toma R [LINE IN]
1+2	MIC+INPUT	Micro interno	Toma [INPUT]
1 + 3 ó 1 + 4	MIC+LINE	Micro interno	Toma L+R [LINE IN]
2 + 3 ó 2 + 4	LIN+INPUT	Toma L+R [LINE IN]	Toma [INPUT]

AVISO

- Puede elegir la señal [LINE IN] pulsando una de las teclas de estado 3 o 4.
- Cuando combine la señal [LINE IN] con otra fuente de entrada, los componentes L y R de la señal serán mezclados para dar lugar a una señal mono.

4. Cuando haya elegido la toma [INPUT] como fuente, toque el instrumento y ajuste la sensibilidad de entrada con el mando [INPUT LEVEL] de modo que el sonido no suene distorsionado cuando toque el instrumento a máximo volumen.

Si aparece en pantalla la indicación “-PEAK-”, es porque se habrá producido una distorsión de la señal.

5. Para ajustar el nivel de grabación, toque el instrumento y ajuste el fader para la fuente de entrada elegida.

Mientras aparezca la pantalla de parámetros de pista de entrada, podrá utilizar los faders 1 – 4 para ajustar el nivel de grabación para cada fuente. Puede comprobar el nivel activo a través del valor ajustado que aparece en pantalla y el medidor de nivel.

Cuando elija dos fuentes, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la que quiera ajustar.

Si se ha producido una distorsión de la señal, el segmento superior del medidor quedará encendido fijo durante un instante. Use el fader para disminuir el ajuste del nivel de grabación para esa fuente.



AVISO

Puede ajustar con el fader 3 ó 4 el nivel de grabación de la señal procedente de la toma [LINE IN] . (El nivel de grabación está siempre enlazado al canal L y R).

- 6.** Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo AUDIO o EFFECT.

■ Elección de la pista(s) de grabación

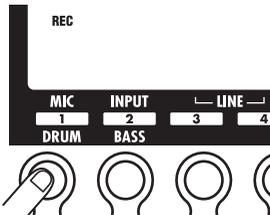
A continuación, escoja las pista(s) en las que vaya a grabar la señal utilizada como fuente de entrada. El procesado de la señal será diferente dependiendo de si la fuente de entrada es mono (una señal) o stereo (2 señales) y de si ha elegido 1 ó 2 pistas.

1. Haga que aparezca la pantalla inicial del modo AUDIO.

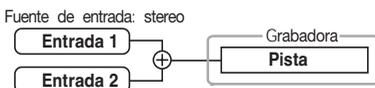
En la pantalla inicial del modo AUDIO, puede usar las teclas de estado 1 – 4 para activar/desactivar el modo de espera de grabación para las pistas 1 – 4.

2. Para colocar solo una pista en el modo de espera de grabación, pulse su tecla de estado correspondiente.

Aparecerá la indicación “REC” encima del medidor de nivel para la pista. Esto quiere decir que la pista está en el modo de espera de grabación.

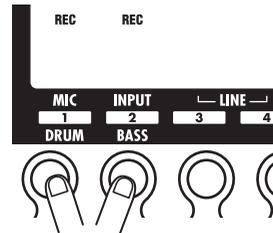


Si la señal elegida entonces es mono (1 señal), esta señal se enviará tal cual a la pista. Si la fuente es stereo (2 señales), las señales serán mezcladas y después serán enviadas a la pista.

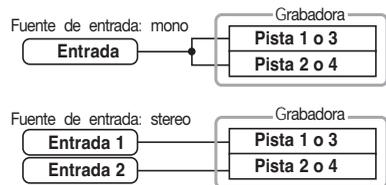


- 3.** Para colocar dos pistas en el modo de espera de grabación, mantenga pulsada la tecla de estado para una pista y pulse la tecla de estado para la otra.

Solo puede elegir la combinación de pistas 1 y 2 ó 3 y 4. Cuando pulse las teclas de estado 1/2 ó 3/4, aparecerá la indicación “REC” encima del medidor de nivel para las respectivas pistas. Esto le indica que las pistas están en el modo de espera de grabación.



Si la fuente de entrada elegida en esos momentos es mono (1 señal), se enviará la misma señal a ambas pistas. Si la fuente es stereo (2 señales), la señal procedente de la entrada 1 será enviada a la pista impar y la señal procedente de la entrada 2 será enviada a la pista par.



AVISO

Para desactivar el modo de espera de grabación, pulse de nuevo la tecla de estado que esté seleccionada entonces.

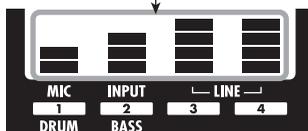
Mezcla del sonido de reproducción de las pistas

Puede ajustar el nivel del sonido procedente de las pistas audio 1 – 4 y de la pista de bajo y batería de la siguiente forma:

1. Para ajustar el nivel de las pistas de audio 1 – 4, haga que aparezca la pantalla inicial del modo AUDIO y utilice los faders 1 – 4 mientras realiza la reproducción desde la grabadora.

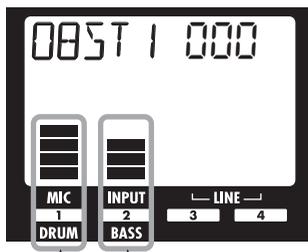
Cuando el PS-04 esté en el modo AUDIO, los faders 1 – 4 serán asignados a las pistas de audio 1 – 4. El nivel de cada pista será mostrado por su correspondiente medidor de nivel.

Nivel de señal de la pista audio 1 – 4



2. Para ajustar el nivel de señal de la pista de bajo o la de batería, pulse la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo RHYTHM y utilice entonces los faders 1 y 2.

En el modo RHYTHM, el fader 1 es asignado a la pista de batería y el fader 2 a la de bajo. El nivel de la pista de batería y de la de bajo es indicado por el medidor de nivel 1 y 2.



Nivel de señal de la pista de bajo
Nivel de señal de la pista de batería

Realización de ajustes para la señal de cada pista (parámetros de pista)

El mezclador del PS-04 permite la realización de ajustes de distintos parámetros de pistas como el panorama, EQ e intensidad del efecto de envío/retorno. Estos parámetros pueden ser ajustados para las pistas audio 1 – 4, la pista de batería, pista de bajo y señales de entrada. A continuación le explicamos el procedimiento de ajuste.

1. Dependiendo de la pista o entrada para la que quiera realizar el ajuste, haga que aparezca la pantalla inicial del modo AUDIO o la del modo RHYTHM y pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Cuando pulse la tecla [TRACK PARAMETER] en el modo AUDIO, podrá ajustar distintos parámetros para las pistas audio 1 – 4 o para las fuentes de entrada. Cuando pulse la tecla [TRACK PARAMETER] en el modo RHYTHM, podrá ajustar distintos parámetros para la pista de batería o la de bajo.

2. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la pista o entrada.

Aparecerá el nombre de la pista durante unos segundos y después se mostrará el nombre de un parámetro y su correspondiente ajuste.

TRACK 1

AVISO

Una vez que haya elegido la pista audio, también podrá utilizar las teclas de estado para cambiar de pista.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de pista que quiera ajustar.

En la tabla que aparece en la página siguiente le indicamos los parámetros disponibles de entrada/pista.

Parámetro	Indicación en pantalla	Rango de ajuste	Descripción	Pista audio	Pista batería/bajo	Entr.
HI EQ ON/OFF	<i>EQ HI</i>	ON / OFF	Activa y desactiva el EQ de agudos.	○	○	
HI EQ GAIN	<i>HI G</i>	-12 - 12	Ajusta la cantidad de realce/corte del EQ de agudos en el rango -12 a +12 dB. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de agudos esté ajustado a ON.	○	○	
HI EQ FREQUENCY	<i>HI F</i>	500 - 8000 (Hz)	Elige la frecuencia del EQ de agudos a realzar/cortar. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de agudos esté ajustado a ON	○	○	
LO EQ ON/OFF	<i>EQ LO</i>	ON / OFF	Activa y desactiva el EQ de graves.	○	○	
LO EQ GAIN	<i>LO G</i>	-12 - 12	Ajusta la cantidad de realce/corte del EQ de graves en el rango -12 a +12 dB. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de graves esté ajustado a ON..	○	○	
LO EQ FREQUENCY	<i>LO F</i>	63 - 2000 (Hz)	Elige la frecuencia del EQ de graves a realzar/cortar. Este parámetro solo aparece cuando el EQ de graves esté ajustado a ON.	○	○	
SEND ON/OFF	<i>SEND</i>	ON / OFF	Elige si la señal de esta pista será pasada o no al efecto de envío/retorno.	○	○	○
SEND LEVEL	<i>SEND_L</i>	0 - 100	Ajusta el nivel de la señal pasada al efecto de envío/retorno. Este parámetro solo aparece cuando SEND está ajustado a ON.	○	○	○
PAN	<i>PAN</i>	L100 - 0 - R100	Ajusta el panorama (posición stereo izquierda/derecha) de la señal de la pista. Cuando el parámetro STEREO LINK esté ajustado a ON, este parámetro ajustará el balance de nivel izquierda/derecha.	○	○	○
FADER	<i>FADER</i>	0 - 127	Ajusta el nivel de volumen activo.	○	○	
STEREO LINK	<i>S-LINK</i>	ON / OF	Activa o desactiva la función de enlace stereo (para el enlace de los parámetros de las pistas 1/2 y 3/4). (Para más detalles, vea la página 58.)	○		
V TAKE	<i>TR X - Y</i>	X=1 - 4 Y=1 - 10	Elige la toma-V para esta pista. (para más detalles, vea la página 36.) X es el número de pista e Y el de la toma-V.	○		
REC LEVEL	<i>RECLVL</i>	0 - 127	Ajusta el nivel de grabación.			○

4. Gire el dial para cambiar el valor del ajuste del parámetro elegido en el paso 3.

5. Repita los pasos 3 y 4 para realizar los ajustes que quiera.

Con las teclas de cursor izquierda/derecha o las teclas de estado para cambiar las pistas, puede ajustar los parámetros para otras pistas.

6. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla original.

Volverá a aparecer la pantalla superior del modo AUDIO o del modo RHYTHM.

Enlace de pistas (enlace stereo)

Puede enlazar dos pistas adyacentes de forma que sus parámetros (excepto el cambio de toma-V) sean controlados a la vez. A esto se le conoce como "enlace stereo". Esta función es muy útil por ejemplo cuando esté grabando material stereo.

NOTA

La función de enlace stereo solo está disponible para las combinaciones de pistas 1/2 y 3/4, para ninguna otra más.

1. Desde la pantalla superior del modo AUDIO o EFFECT, pulse la tecla [TRACK PARAMETER].

Aparecerá el menú de parámetros de pista para que pueda realizar ajustes en la entrada y las pistas 1 – 4.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir una de las dos pistas que quiera enlazar en stereo y pulse repetidamente la tecla [▼] hasta que la indicación "S-LINK" aparezca en pantalla.



S-LINK ON

AVISO

También puede usar las teclas de estado para elegir la pista.

3. Gire el dial para ajustar el valor de enlace stereo a ON.

Si elige la pista 1 ó 2, las pistas 1 y 2 serán enlazadas en stereo. Lo mismo ocurrirá con las pistas 3 y 4 cuando elija una de esas dos.



S-LINK OFF

Las dos pistas enlazadas actuarán de la siguiente forma.

- El parámetro PAN funcionará como un parámetro BALANCE que ajustará el volumen entre los canales izquierdo y derecho. (El valor es reiniciado a 0 para ambas pistas).
 - Para el resto de parámetros que no sean PAN y V-TAKE, el ajuste de la pista impar será duplicado en la pista par.
 - Cuando cambie el ajuste de parámetro de una pista, el parámetro de la otra también cambiará de acuerdo a ello. Para visualizar en pantalla la toma-V par, pulse la tecla de cursor [▼] mientras tiene en pantalla la toma-V de número impar.
 - Cuando use el fader de la pista impar, el nivel de ambas pistas cambiará. (El fader del canal par no tendrá efecto).
- 4. Para cancelar la función de enlace stereo, ajuste el parámetro de enlace stereo a OFF.**

Referencia [Ritmo]

Esta sección le explica las funciones de ritmo del PS-04.

Acerca de la sección rítmica

La sección rítmica del PS-04 utiliza sonidos de bajo y batería internos para producir un acompañamiento rítmico que pueda sonar durante la grabación y reproducción de las pistas de audio. Por ejemplo, durante la grabación puede utilizar un único patrón que sirva como metrónomo, o puede añadir un acompañamiento de bajo y batería al contenido grabado de las pistas de audio y volcar el resultado en un par de tomas-V.

Puede llevar a cabo la reproducción rítmica en todos los modos salvo en el modo SYSTEM. Sin embargo, para crear o editar patrones rítmicos y para hacer ajustes relacionados con el ritmo, debe cambiar al modo RHYTHM, para lo cual tendrá que pulsar la tecla [RHYTHM] del PS-04.

Explicación de algunos términos importantes

A continuación le explicamos algunos términos fundamentales para el funcionamiento de la sección rítmica.

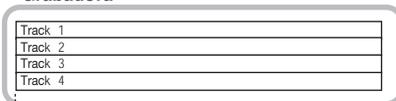
■ Modo PATTERN / SONG

La sección de ritmo tiene dos modos operativos: el modo PATTERN (patrón) que le permite reproducir de forma repetida patrones de bajo/batería y el modo SONG (canción) para distribuir y reproducir patrones rítmicos en una secuencia con la que crear el acompañamiento rítmico de una canción completa. El modo inicial que activará cuando cree un proyecto nuevo es el modo PATTERN, pero puede cambiar entre el modo PATTERN y SONG pulsando la tecla [RHYTHM].

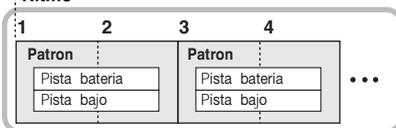
■ Patrón/canción

Llamamos patrón a un programa que contiene desde solo unos pocos compases hasta un máximo de 99 compases de bajo/batería. El PS-04 tiene una capacidad de hasta 511 patrones por proyecto. 346 patrones vienen ya prefijados de fábrica, lo que le permite reproducir un ritmo simplemente eligiendo un patrón.

Grabadora

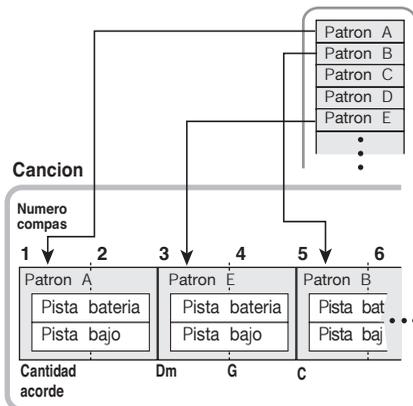


Ritmo



Llamamos canción a una distribución de patrones en un orden de reproducción concreto que utilizan una información tiempo, ritmo y frase de bajo (tipo de acorde/clave o raíz).

El PS-04 puede tener una canción con hasta 999 compases por proyecto.



NOTA

Los patrones y canciones se almacenan como parte del proyecto. También puede importar todos los patrones o la información de canción de otro proyecto.

■ Pista de batería/pista de bajo

La parte que graba patrones de sonido de batería en el PS-04 se llama pista de batería y la que graba patrones de sonido de bajo recibe el nombre de pista de bajo. Cuando cree patrones originales, almacenará la información de reproducción en esas dos pistas.

■ Kit de batería/programa de bajo

Llamamos kit de batería a un grupo de sonidos de batería utilizados para la pista de batería y programa de bajo a un grupo de sonidos de bajo usados para la pista de bajo.

Los kits de batería están formados por una combinación de hasta 16 sonidos de batería y de percusión, como el de un bombo, caja, etc. El PS-04 tiene siete kits de batería diferentes.

Un programa de bajo es un conjunto de sonidos de bajo como por ejemplo el formado por distintos tonos de un bajo eléctrico u oído acústico (2 octavas, 16 pasos). El PS-04 le permite elegir entre cinco programas de bajo.

No solo puede utilizar los sonidos del kit de batería y del programa de bajo en patrones o canciones si no que también puede reproducirlos directamente utilizando las teclas de estado 1 – 4 del panel.

Modo PATTERN

Esta sección le explica cómo utilizar el modo PATTERN para reproducir, crear y editar patrones.

■ Pantallas del modo PATTERN

El modo PATTERN dispone de varias pantallas. Cuando pulse la tecla [RHYTHM] para cambiar al modo RHYTHM y cuando cambie la función de ritmo del modo SONG al modo PATTERN, siempre aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el patrón. Esta es la pantalla inicial del modo PATTERN.

● Pantalla inicial del modo PATTERN



Cuando pulse la tecla de cursor arriba o abajo en la pantalla inicial del modo PATTERN, aparecerán las siguientes pantallas.

● Pantalla de localización

Le indica la posición activa dentro del patrón en compases y tiempos musicales. Mientras el ritmo no esté en marcha, puede utilizar las teclas de cursor izquierda/derecha y el dial para moverse por el patrón en unidades de compases o tiempos musicales.



● Pantalla de parche rítmico

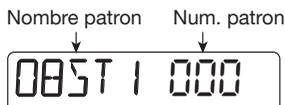
Esta pantalla le muestra información acerca del contenido de la pista de bajo/pista de batería que se esté reproduciendo en esos momentos. En esta pantalla, el estado on/off de los segmentos individuales del medidor de nivel (bloques rectangulares) le indican el estado de activación del sonido del kit de batería o del programa de bajo. En esta pantalla, puede utilizar las teclas de estado 1 – 4 para reproducir manualmente los sonidos del kit de batería o del programa de bajo (→ p. 62).



■ Selección de un patrón para su reproducción

El PS-04 le permite elegir uno de sus 511 patrones.

1. Con la grabadora parada, pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo PATTERN.



2. Gire el dial para elegir un patrón rítmico para su reproducción.

De los 511 posibles patrones de un proyecto nuevo, 346 están prefijados. (Para el resto de patrones, como nombre de patrón aparece la indicación "EMPTY").

3. Utilice los faders 1/2 para ajustar el volumen de la pista de bajo/batería.

En el modo RHYTHM, el fader 1 controla el nivel de la señal de la pista de batería y el fader 2 el de la pista de bajo.

NOTA

Justo después de crear un proyecto nuevo, el nivel de la señal de batería/bajo estará ajustado a cero. Para poder oír la reproducción del ritmo, debe aumentar el nivel de la señal de la pista de bajo/batería.

4. Pulse la tecla [▶/■].

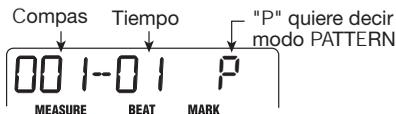
Se encenderá esta tecla, la grabadora se pondrá en marcha y comenzará la reproducción del patrón rítmico. (Si hay pistas audio grabadas, oírás su contenido). Los medidores de nivel que aparecen en pantalla le permitirán revisar el nivel de la señal de la pista de bajo y el de la de batería.



5. Ajuste con mayor precisión el volumen de la pista de bajo/batería si es necesario.

6. Para visualizar la posición activa, pulse la tecla de cursor [▲].

Cambiará a la pantalla de localización y se indicará la posición activa en el patrón en compases y tiempos musicales.



AVISO

Cuando acceda a la pantalla de localización mientras el patrón no esté en marcha y elija la unidad con las teclas de cursor izquierdo/derecho, podrá usar el dial para desplazarse dentro del patrón.

7. Para detener el patrón, pulse de nuevo la tecla [▶/■].

Se apagará la tecla y la reproducción se detendrá.

■ Cambio del tempo

Puede ajustar el tempo de reproducción del patrón de la siguiente manera:

1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para activar el modo PATTERN del PS-04.

Podrá ajustar el tempo mientras el PS-04 esté en marcha o parado. Puede verificar el tempo activo mientras la tecla [RHYTHM] esté parpadeando.



2. Use los faders 3 y 4 para ajustar el tempo.

En el modo RHYTHM, los faders 3 y 4 sirven para controlar el tempo en el rango comprendido entre 40 y 250 bpm (tiempos por minuto).



Después de ajustar el tempo, la pantalla volverá automáticamente a la situación en la que se encontraba en el paso 1.

NOTA

- El tempo ajustado aquí se aplicará a todos los patrones. Si todavía no ha programado la información de tempo en una canción, la canción también será reproducida con este ajuste de tempo.
- Si ha grabado las pistas audio 1 – 4 mientras monitorizaba el patrón, y después modifica el tempo del patrón, habrá un desajuste entre las pistas audio grabadas y el tempo del ritmo.

■ Reproducción manual de sonidos de batería/bajo

La pantalla de parches rítmicos del modo PATTERN le permite utilizar las teclas de estado 1 – 4 para reproducir manualmente sonidos de bajo o batería.

Después de elegir un kit de batería en la pantalla de parches rítmicos, los 16 sonidos de batería/ percusión son divididos en grupos de 4 (llamados bancos) y cada sonido de un banco es asignado a las teclas de estado 1 – 4. Por lo tanto primero tendrá que elegir el banco que tenga el sonido que quiera utilizar y después tendrá que pulsar la tecla de estado correspondiente.

La imagen que aparece a continuación le indica de que forma son asignados los sonidos de batería/ percusión a los bancos.

Banco 4	STICK	HIGH BONGO	LOW BONGO	RIDE CYMBAL
Banco 3	COWBELL	MUTE HIGH CONGA	OPEN HIGH CONGA	LOW CONGA
Banco 2	TOM 1	TOM 2	TOM 3	CRASH CYMBAL
Banco 1	KICK	SNARE	CLOSED HI-HAT	OPEN HI-HAT

Cuando elija un programa de bajo, los bancos y las teclas de estado serán asignados a distintas notas. Por lo tanto primero tendrá que escoger el banco que tenga el sonido que quiera y después pulsar la tecla de estado correspondiente.

Si quiere, también puede elegir una escala y una clave diferentes, con un banco y unas asignaciones de teclas de estado distintas. En la imagen que aparece abajo le mostramos cómo son asignados los sonidos cuando elige “E MIN” (Mi menor).

Banco 4	B2	C3	D3	E3
Banco 3	E2	F#2	G2	A2
Banco 2	B1	C2	D2	E2
Banco 1	E1	F#1	G1	A1

Cuando escoja “G MAJ” (Sol mayor), la distribución será la siguiente:

Banco 4	D3	E3	F#3	G3
Banco 3	G2	A2	B2	C3
Banco 2	D2	E2	F#2	G2
Banco 1	G1	A1	B1	C2

Cuando elija “E MIN2” (Mi menor 2), el banco 1 comprenderá E1, G1, B1 y C2, y el banco 2 E1, G1, B1 y E2. Los bancos 3 y 4 son lo mismo que los bancos 1 y 2, pero una octava por encima. Cuando escoja “E MAJ2” (Mi mayor 2), la G1 y C2 de “E MIN2” se convertirán en G#1 y C#2.

Para reproducir un kit de batería o un programa de bajo manualmente, haga lo siguiente:

1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para activar el modo PATTERN del PS-04.

Primero tiene que elegir el kit de batería/programa de bajo. (Para más información sobre cómo escoger un kit de batería/programa de bajo, vea la página 70).

2. Pulse la tecla de cursor [▼] para que aparezca la pantalla de parches rítmicos.

Mientras visualice esta pantalla, las teclas de estado y los faders funcionarán de la siguiente forma:

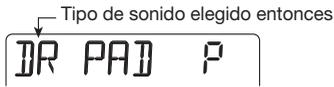
- **Teclas de estado 1 – 4**
Reproducen el kit de batería/programa de bajo.
- **Fader 3**
Ajusta la velocidad del sonido.
- **Fader 4**
Cambia el banco.

AVISO

- También puede cambiar de banco con las teclas de cursor arriba/abajo.
- Como en la pantalla inicial, los faders 1 y 2 ajustan el nivel del kit de batería/programa de bajo.

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/ derecha para elegir DR (kit batería) o BS (programa de bajo).

En el lado izquierdo de la pantalla aparecerá el tipo de sonido activo en esos momentos.



4. Use el fader 4 para elegir el banco a reproducir.

Aparecerá en pantalla el banco que vaya a ser reproducido.

5. Pulse una de las teclas de estado 1 – 4.

Si ha escogido un kit de batería, se escuchará el sonido de batería asignado a la tecla en el banco activo. Si ha elegido un programa de bajo, se oír la nota de bajo asignada a la tecla.

Mientras pulsa la tecla de estado, se encenderá el correspondiente segmento de la pantalla.

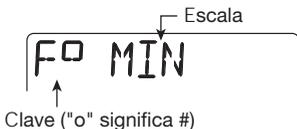
6. Para ajustar la intensidad de interpretación, utilice el fader 3.

Hay tres valores de intensidad (velocidad). En pantalla aparecerá durante unos segundos el valor ajustado, tras lo cual la pantalla volverá a su estado previo.



7. Utilice el dial para cambiar la escala y la clave del programa de bajo.

A medida que vaya girando el dial mientras visualice la pantalla de parches rítmicos, irá cambiando la escala (Mayor/Mayor2/Menor/Menor2) y la clave (12-tonos) elegidas.



Por ejemplo, si ha elegido F# Minor, la distribución de notas a lo largo de los bancos es la siguiente:

Banco 4	C#3	D3	E3	F#3
Banco 3	F#2	G#2	A2	B2
Banco 2	C#2	D2	E2	F#2
Banco 1	F#1	G#1	A1	B1

8. Para volver a la pantalla inicial del modo PATTERN, pulse la tecla de cursor [▲].

AVISO

Durante la grabación de patrones, también puede elegir de la misma manera el sonido de batería/percusión y la nota de bajo.

■ Creación de un patrón

Esta sección le explica cómo crear patrones propios grabando en un patrón vacío la ejecución de su kit de batería o programa de bajo.

Existen dos formas de crear un patrón: la entrada por pasos, en la cual la reproducción está detenida y va introduciendo los sonidos uno a uno, y la entrada en tiempo real, en la cual graba su interpretación utilizando las teclas de estado y faders.

Preparativos para la grabación

Los patrones vacíos están ajustados por defecto a 2 compases de 4/4. Antes de empezar con el proceso, ajuste el tiempo musical y la configuración de compás de la siguiente forma:

NOTA

Una vez que haya grabado un patrón, ya no podrá modificar su tipo de ritmo o el número de compases. Siempre debe realizar este proceso previamente.

1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo PATTERN.

2. Gire el dial para elegir un patrón vacío.

Los patrones vacíos aparecen indicados como "EMPTYxxx (donde xxx es el número de patrón).



3. Pulse la tecla [EDIT/UTILITY] .

Aparecerá el menú de utilidades de patrón para realizar los ajustes del modo PATTERN.



4. Para ajustar el tipo de ritmo, use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "TIMSIG" y pulse [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste actual del tipo de ritmo.



NOTA

Cuando aparezca la indicación "<>" a ambos lados del valor ajustado, es porque el patrón ya habrá sido grabado y ya tendrá ajustado un tipo de ritmo. En esta situación, no podrá modificar este último valor.

5. Gire el dial para realizar el ajuste y pulse después la tecla [EXIT].

Puede ajustar el tipo de ritmo en el rango comprendido entre 1/4 y 8/4.

6. Para ajustar el número de compases, use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "BARLEN" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el ajuste actual para la longitud de compás.



NOTA

Cuando aparezca la indicación "<>" a ambos lados del valor ajustado, es porque el patrón ya habrá sido grabado y ya tendrá ajustado una longitud de compás. En esta situación, no podrá modificar este último valor.

7. Gire el dial para realizar el ajuste.

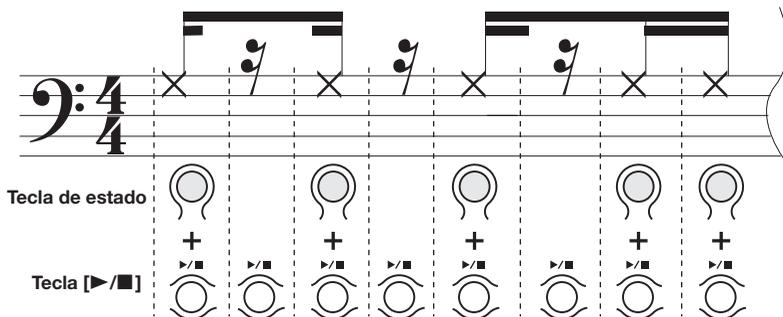
Puede ajustar la longitud del compás en el rango comprendido entre 1 y 99.

8. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo PATTERN.

Entrada por pasos de la pista de batería

Para realizar la entrada por pasos, el PS-04 debe estar en el modo de parada, para que pueda introducir los sonidos uno a uno en el orden en el que quiera que sean reproducidos. Para la entrada por pasos de la pista de batería, debe especificar la amplitud del paso (intervalo entre los sonidos) y después una nota o silencio.

Cuando pulse la tecla [▶/■] después de pulsar la tecla de estado, la información de la ejecución será introducida, y la posición de entrada avanzará el número de pasos especificado. Cuando pulse solo la tecla [▶/■], no se introducirá ninguna información de ejecución y la posición avanzará un paso. En otras palabras, se introducirá un silencio (vea la imagen que aparece abajo).

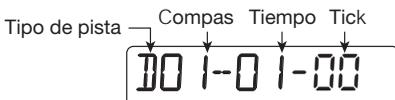


AVISO

La longitud del paso variará de acuerdo a la unidad de nota más pequeña elegida entonces (ajuste de cuantización). El valor por defecto corresponde a una semicorchea, pero puede modificar este ajuste (→ p. 71).

1. En la pantalla inicial del modo PATTERN, pulse la tecla [REC].

Se encenderá la tecla [REC] y podrá realizar la entrada por pasos. Durante la entrada por pasos, la posición actual aparece indicada en compases/tiempos musicales/ticks (1/48 de negra).

**2. Compruebe que aparezca una “D” en la esquina izquierda de la pantalla.**

Durante la entrada por pasos, puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para cambiar el tipo de pista. “D” corresponde a una pista de batería.

3. Para introducir una nota, use el fader 4 para elegir el banco que contenga el sonido deseado y pulse después la tecla de estado para ese sonido.

La nota será introducida y aparecerá el segmento para ese sonido. Para más información sobre los sonidos asignados a los bancos y a las teclas de estado, vea el apartado "Reproducción manual de sonidos de batería/bajo".

**AVISO**

- Puede modificar el ajuste de velocidad con el fader 3. También se graba esta información.
- Si mantiene pulsadas varias teclas de estado a la vez, introducirá varios sonidos en la misma posición.

4. Pulse la tecla [▶/■].

La posición del paso avanza en una semicorchea (12 ticks).

**5. Para introducir un silencio, pulse solo la tecla [▶/■].**

No introducirá ninguna información de ejecución y la posición del paso avanzará una semicorchea.

**6. Repita los pasos 3 – 5 para introducir todo el patrón rítmico.**

Cuando llegue al final del patrón, la grabadora volverá automáticamente al primer compás y podrá introducir otros sonidos de batería/percusión.

7. Para borrar un sonido que haya introducido, pulse repetidamente la tecla [▶/■] para desplazarse hasta esa posición y después mantenga pulsada la tecla [INSERT/DELETE (COPY)] mientras pulsa la tecla de estado correspondiente.

Se borrará el sonido correspondiente a esa tecla de estado.

8. Para terminar la entrada por pasos, pulse la tecla [REC] para que se apague dicha tecla.

Volverá a la pantalla inicial del modo PATTERN. Si entonces pulsa la tecla [▶/■], se reproducirá el patrón y podrá verificar lo que ha grabado.

AVISO

Si realiza de nuevo el proceso de entrada por pasos, podrá añadir a la pista más información de interpretación.

Entrada por pasos de la pista de bajo

En este caso debe introducir la “duración del sonido” como un elemento adicional. Por lo demás, el procedimiento de introducción es similar al que acabamos de comentarle en el apartado anterior, pero aquí se utilizan las teclas de estado y los faders 3 y 4 para introducir notas y silencios.

Por ejemplo, aun cuando la longitud del paso es constante puede variar el ajuste de la duración, dando lugar a sonidos de distinta longitud (vea la imagen de abajo).

AVISO

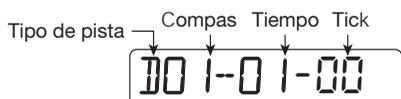
La longitud del paso variará teniendo en cuenta la unidad de nota más pequeña elegida (valor de cuantización). El valor por defecto corresponde a una semicorchea, pero puede modificarlo si quiere (→ p. 71).

NOTA

Para la pista de bajo, solo puede introducir un sonido a la vez. Si la duración del sonido está ajustada a un valor mayor que un paso, se cortará la parte que se extienda al siguiente paso (el sonido para ese paso tiene prioridad).

1. En la pantalla inicial del modo **PATTERN**, pulse la tecla [REC].

Se encenderá la tecla [REC] y podrá realizar la entrada por pasos.



Ajuste de cuantización: semicorchea

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que la indicación que aparece en la esquina izquierda de la pantalla cambie a “B”.

“B” quiere decir que se trata de una pista de bajo.

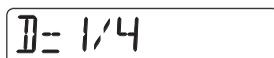


3. Si es necesario, gire el dial para ajustar la clave y la escala.

Para más información, vea la sección "Reproducción manual de sonidos de batería/bajo".

4. Para introducir una nota, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de duración.

Aparecerá la siguiente pantalla que le mostrará la duración de la nota introducida.



Dispone de los siguientes valores:

- 8-5 8 tiempos – 5 tiempos
- 4 Redonda
- 3 Blanca con puntillo
- 2 Blanca
- 3/2 Negra con puntillo
- 1 Negra
- 3/4 Corchea con puntillo
- 1/2 Corchea
- 1/3 Tresillo de corcheas
- 1/4 Semicorchea
- 1/6 Tresillo de semicorcheas

- 1/8 Fusa
 1/12 Tresillo de fusas
 1/16 Semifusa
 1/24 Tresillo de semifusas

- 5. Use el fader 4 para elegir el banco que contenga el sonido deseado y después pulse la correspondiente tecla de estado.**

AVISO

Puede cambiar el ajuste de la velocidad con el fader 3. Este modificará la intensidad de interpretación.

- 6. Pulse la tecla [▶/■].**

La posición del paso avanza en una semicorchea (12 ticks). Para introducir un silencio, sáltese los pasos 4 y 5 y pulse simplemente la tecla [▶/■]. Esto introducirá un silencio de semicorchea.

- 7. Pulse repetidamente la tecla [▶/■] para desplazarse hasta la posición en la que quiera introducir la siguiente nota. Repita después los pasos 4 – 6.**

Si la duración o el banco es el mismo que para la nota introducida anteriormente, entonces no será necesario que los especifique.

Cuando llegue al final del patrón, la grabadora volverá automáticamente al primer compás

- 8. Para borrar un sonido que haya introducido, pulse repetidamente la tecla [▶/■] para desplazarse hasta esa posición. Mantenga pulsada la tecla [INSERT/DELETE (COPY)] mientras pulsa la correspondiente tecla de estado.**

Se borrará el sonido correspondiente a esa tecla de estado.

- 9. Para terminar la entrada por pasos, pulse la tecla [REC].**

Volverá a la pantalla inicial del modo PATTERN. Si pulsa entonces la tecla [▶/■], se reproducirá el patrón y podrá comprobar lo que ha grabado.

AVISO

Si realiza de nuevo el proceso de entrada por pasos, podrá añadir más información de interpretación a la pista.

Entrada de la pista de batería/bajo en tiempo real

También puede introducir información de un kit de batería o programa de bajo con las teclas de estado en tiempo real, mientras el patrón esté en marcha.

- 1. Haga que aparezca la pantalla de parches rítmicos del modo PATTERN.**

- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la pista en la que quiera realizar la entrada.**

En la esquina izquierda de la pantalla aparecerá la indicación “DR” cuando elija la pista de batería y “BS” cuando escoja la pista de bajo.

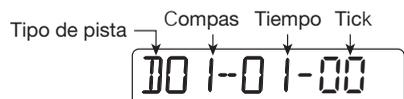
- 3. Elija el banco que contenga el tono/sonido deseado y pulse las teclas de estado para comprobar el sonido.**

Si es necesario, ajuste la clave y la escala para el programa de bajo.

Para más información acerca de cómo cambiar de banco y ajustar la clave y la escala para el programa de bajo, vea la sección “Reproducción manual de sonidos de batería/bajo” (→ p. 62).

- 4. Mantenga pulsada la tecla [REC] y pulse [▶/■].**

Escuchará una claqueta de 4 clics. La grabación empezará en cuanto deje de sonar la claqueta.



AVISO

Puede modificar los ajustes de la claqueta (→ p. 72).

- 5. Use las teclas de estado para reproducir el kit de batería/programa de bajo.**

Su temporización de reproducción es ajustada automáticamente a la unidad de nota más pequeña (por defecto: semicorchea) y es grabada en la pista elegida. Para la pista de bajo, también se grabará la duración durante la cual ha pulsado la tecla de estado. Cuando llegue al final del patrón, la grabadora automáticamente volverá al principio y podrá seguir grabando.

AVISO

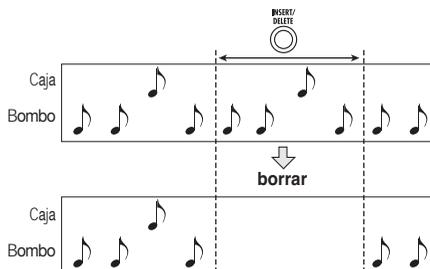
Puede modificar la unidad de nota más pequeña (valor de cuantización) (→ p. 71).

6. Para activar una pausa de grabación, pulse la tecla [REC].

Parpadeará la tecla y el PS-04 cambiará al modo de reproducción de patrones. Si pulsa entonces una tecla de estado, no se grabará el resultado. Esto le resultará útil para ensayar con los sonidos de instrumento o tonos de nota asignados a las teclas y cambiar de banco o de escala durante la entrada. Para volver al modo de grabación de patrones, pulse de nuevo la tecla [REC].

7. Si ha cometido un error, pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)] en un punto colocado justo antes del error.

Mientras mantenga pulsada la tecla, se borrará toda la información de reproducción introducida en la pista.



8. Cuando ya haya terminado con la entrada, pulse la tecla [▶/■].

Se apagará la tecla [REC] y [▶/■], y volverá a la pantalla inicial del modo PATTERN.

■ Copia de un patrón

Esto le permite copiar cualquier patrón de un proyecto en otra posición.

1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo PATTERN.
2. Gire el dial para elegir el patrón fuente de la copia. Pulse después la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

Aparecerá la siguiente indicación. Ahora podrá elegir el destino de la copia.

COPY) 002

3. Gire el dial para escoger el número de patrón que vaya a utilizar como destino de la copia.

COPY) 508E

AVISO

Cuando elija un patrón vacío, a la derecha del número aparecerá la indicación "E" (de "Empty" o vacío).

4. Pulse la tecla [ENTER]. En pantalla aparecerá la indicación "ENT/EXIT".
5. Pulse la tecla [ENTER] para que se realice la operación de copia o pulse [EXIT] para cancelarla.

Cuando pulse la tecla [ENTER], volverá a la pantalla inicial del modo PATTERN, en la que aparecerá elegido el patrón destino de la copia.

005T 1 508

■ Borrado de un patrón

Esta función le permite volver a dejar vacío cualquier patrón de un proyecto.

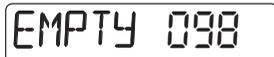
- 1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo PATTERN.**
- 2. Gire el dial para elegir el patrón que quiera borrar. Pulse entonces dos veces la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].**

Aparecerá la siguiente indicación.



- 3. Pulse la tecla [ENTER] para que se realice la operación de borrado o pulse [EXIT] para cancelarla.**

Cuando pulse la tecla [ENTER], dejará vacío el patrón elegido y volverá a la pantalla inicial del modo PATTERN.



NOTA

Una vez que borre un patrón ya no podrá restaurarlo. Utilice esta función con sumo cuidado.

■ Modificación de los parámetros de patrón (edición de patrón)

Si quiere puede modificar los parámetros básicos utilizados en un patrón como el kit de batería o el programa de bajo, así como el tipo de acorde y la raíz o clave de la frase de bajo, etc. .

Procedimiento básico para la edición de patrones

Para modificar los parámetros específicos de patrón, haga lo siguiente.

- 1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para que aparezca la pantalla inicial del modo PATTERN .**

- 2. Gire el dial para elegir el patrón y pulse después la tecla [EDIT/UTILITY].**

Aparecerá el menú de utilidades del modo PATTERN. Este menú no solo le permite realizar funciones de edición patrones sino realizar ajustes de la claqueta y cargar patrones de proyectos externos.



- 3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "PTN EDIT" y pulse después la tecla [ENTER].**

Aparecerá el menú de edición de patrones para el ajuste de parámetros específicos de patrón.



- 4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para escoger el parámetro que quiera ajustar y pulse la tecla [ENTER] para confirmar la elección.**

Puede seleccionar los siguientes parámetros.

DRUM KIT . . . Elige el kit de batería
 BASS PRG . . . Elige el programa de bajo
 ORGROOT . . . Clave original para el patrón
 ORGCHORD . . . Tipo de acorde original para el patrón
 DRUM LVL . . . Nivel del kit de batería
 BASS LVL . . . Nivel del programa de bajo
 NAME Nombre del patrón

- 5. Gire el dial para modificar el valor ajustado para el parámetro elegido en el paso 4.**

Para más información sobre cada parámetro, vea la sección siguiente. Si es necesario, pulse [EXIT] para retroceder al paso anterior y elegir otro parámetro.

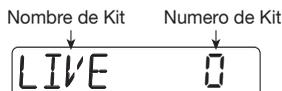
- 6. Pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo PATTERN.**

Elección del kit de batería/ programa de bajo

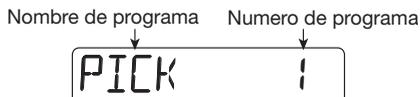
Este proceso le permite escoger el kit de batería o programa de bajo que usará el patrón.

Vaya al apartado “Procedimiento básico para la edición de patrones” y haga que aparezca en pantalla la indicación “DRUM KIT” o “BASS PRG”. Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla cambiará así:

● Cuando haya elegido “DRUM KIT”



● Cuando haya elegido “BASS PRG”



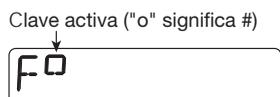
Gire el dial para elegir un nuevo sonido. Para más información sobre los distintos kits de batería y programas de bajo disponibles, vea la lista que aparece en la parte final de este manual.

Ajuste del tipo de acorde/clave específico del patrón

Este proceso le permite ajustar el tipo de acorde y la clave utilizados por la pista de bajo del patrón. Cuando cree una canción, el acorde y la raíz especificadas aquí serán utilizadas como base para la frase de la pista de bajo, con modificaciones de acuerdo a la progresión de acordes especificados para la canción.

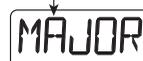
Vaya al apartado “Procedimiento básico para la edición de patrones” y haga que aparezca en pantalla “ORG ROOT” (para ajustar la raíz del acorde) o “ORG CHORD” (para ajustar el tipo de acorde). Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla cambiará así:

● Cuando haya elegido “ORG ROOT”



● Cuando haya elegido “ORG CHORD”

Tipo de acorde activo



Puede ajustar la clave en el rango entre E y D# en intervalos de un semitono. Con respecto al tipo de acorde, puede escoger entre el ajuste MAJOR o MINOR. Haga el ajuste adecuado para que la frase grabada en la pista de bajo quede perfectamente adaptada al resto.

AVISO

Para patrones usados solo en el modo PATTERN y para patrones que no usen la pista de bajo, no es necesario realizar el ajuste del tipo de acorde/clave.

Ajuste del volumen de batería/bajo

Puede ajustar el nivel de volumen del kit de batería y del programa de bajo. Vaya al apartado “Procedimiento básico para la edición de patrones” y haga que aparezca en pantalla la indicación “DRUM LVL” (para ajustar el nivel del kit de batería) o “BASS LVL” (para ajustar el nivel de la pista de bajo). Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla cambiará de la siguiente manera.

Ajuste activo del volumen



Gire el dial para ajustar el volumen en el rango 1 a 15. (El valor por defecto es 15).

Cambio del nombre de patrón

Este proceso le describe cómo asignar un nombre único a un patrón. Vaya al apartado “Procedimiento básico para la edición de patrones” y haga que aparezca en pantalla la indicación “NAME”. Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla pasará a tener el siguiente aspecto:

Carácter que puede ser ajustado



Use las teclas de cursor izquierda/derecha para

hacer que parpadee el carácter que quiera modificar. Gire después el dial para elegir el carácter. (El nombre puede tener una longitud de hasta cinco caracteres). También puede utilizar los faders 1 – 3 para elegir un carácter. Los faders son asignados a los siguientes rangos de caracteres.

- Fader 1 Letras (A – Z)
- Fader 2 Números (0 – 9)
- Fader 3 Símbolos (+, -, @, espacio)

■ Ajuste del funcionamiento del modo PATTERN (utilidades de patrón)

Esta sección le explica cómo ajustar la unidad más pequeña para la entrada de notas de patrón, controlar de función de claqueta para la entrada en tiempo real y realizar otros ajustes relacionados con el modo PATTERN .

Proceso básico para el menú de utilidades de patrón

Para utilizar el menú de utilidades del modo de patrón, haga lo siguiente:

- 1. Pulse varias veces la tecla [RHYTHM] para cambiar al modo PATTERN.**
- 2. Gire el dial para elegir el patrón que quiera reproducir y pulse la tecla [EDIT/UTILITY].**

Aparecerá el menú de utilidades de patrón.



- 3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir una de las opciones siguientes.**

- **QUANTIZE**
Elige la unidad de nota más pequeña para la entrada en tiempo real y la entrada por pasos.
- **BARLEN**
Ajusta el número de compases para un patrón vacío. Para un patrón ya programado, le indicará el número de compases.
- **TMSIG**
Ajusta el tipo de ritmo (número de tiempos) para un patrón vacío. Para un patrón ya programado,

le indicará el número de tiempos.

- **COUNT**
Ajusta la claqueta que se utilizará durante la entrada en tiempo real.
- **CLICK VOL**
Ajusta el volumen de la claqueta y del metrónomo.
- **IMPORT**
Importa la información de canción y todos los patrones de otro proyecto grabado en una tarjeta SmartMedia (→ p. 83).
- **PTN EDIT**
Hace que aparezca el menú de edición de patrones para modificar parámetros específicos de patrón (→ p. 69).

4. Pulse la tecla [ENTER] para cargar el valor el valor ajustado para la opción elegida en ese momento.

Los pasos posteriores serán diferentes dependiendo de la opción elegida. Vea las secciones correspondientes a dichas opciones.

5. Cuando haya realizado los ajustes, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla inicial del modo PATTERN .

Si pulsa la tecla una vez hará que aparezca el menú de utilidades de patrón, mientras que si la pulsa una segunda vez aparecerá la pantalla inicial del modo PATTERN.

Ajuste de la unidad de nota más pequeña (valor de cuantización)

Para ajustar la unidad de nota más pequeña, haga lo siguiente. Vaya al apartado “Proceso básico para el menú de utilidades de patrón” y haga que aparezca en pantalla la indicación “QUANTIZE”. Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla tendrá este aspecto:

Ajuste de cuantización



Mientras vea esta pantalla, el giro del dial modificará el ajuste. Puede elegir entre los siguientes valores:

- 4 Negra
- 8 Corchea

Referencia [Ritmo]

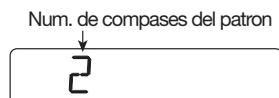
12	Tresillo de corcheas
16	(p/defecto)	Semicorchea
24	Tresillo de semicorcheas
32	Fusa
Hi	1 tick (1/48 de negra)

AVISO

El ajuste de cuantización se aplica a toda la sección rítmica.

Visualización/modificación del número de compases de un patrón

Para visualizar o modificar el número de compases del patrón elegido en ese momento, haga lo siguiente. Vaya al apartado "Proceso básico para el menú de utilidades de patrón" y haga que aparezca en pantalla la indicación "BARLEN". Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla quedará así:



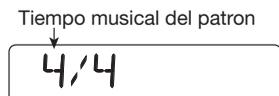
Si está seleccionado un patrón en blanco, podrá girar el dial y modificar el ajuste a un valor en el rango comprendido entre 1 y 99. El valor por defecto es 2.

NOTA

Cuando aparezca el símbolo "<>" a ambos lados del valor ajustado es porque se tratará de un patrón ya grabado y en este caso no podrá modificar el número de compases.

Visualización/modificación del tipo de ritmo de un patrón

Para visualizar o modificar el número de tiempos musicales por compás del patrón activo, haga lo siguiente. Vaya al apartado "Proceso básico para el menú de utilidades de patrón" y haga que aparezca en pantalla la indicación "TIMSIG". Cuando pulse la tecla [ENTER], la pantalla quedará así:



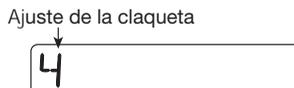
Si está seleccionado un patrón en blanco, puede girar el dial y modificar el ajuste a un valor en el rango 1/4 a 8/4. El valor por defecto es 4/4.

NOTA

Cuando aparezca el símbolo "<>" a ambos lados del valor ajustado es porque se tratará de un patrón ya grabado y que ya tiene un determinado ajuste de tipo de ritmo. En este caso no podrá modificar este parámetro.

Ajuste de la claqueta

Para modificar el ajuste de la claqueta utilizada para la entrada en tiempo real, haga lo siguiente. Vaya al apartado "Proceso básico para el menú de utilidades de patrón" y haga que aparezca en pantalla la indicación "COUNT". Cuando pulse [ENTER], la pantalla pasará a tener el siguiente aspecto:



Gire el dial para elegir uno de los siguientes ajustes de la claqueta:

- **OFF**
No se oirá ninguna claqueta.
- **1-8**
Escuchará una claqueta de 1 – 8 tiempos.
- **SP**
Se utilizará una claqueta especial como ya le hemos comentado en la página 44.

Modificación del volumen del metrónomo

Puede cambiar el volumen del metrónomo que se escucha cuando graba un patrón rítmico en tiempo real. Vaya al apartado "Proceso básico para el menú de utilidades de patrón", elija la opción "CLICK VOL" y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para ajustar el volumen (OFF, 1-15).

Funcionamiento del modo SONG

Esta sección le explica cómo utilizar el modo SONG para reproducir, crear y editar una canción.

■ Pantallas del modo SONG

El modo SONG tiene varias pantallas. Cuando pulse la tecla [RHYTHM] para cambiar del modo PATTERN al modo SONG, siempre se mostrará el número del patrón que está siendo reproducido. Esta es la llamada pantalla inicial del modo SONG.

● Pantalla inicial del modo SONG



Cuando pulse la tecla de cursor de arriba o abajo desde la pantalla inicial del modo SONG, aparecerá la siguiente pantalla:

● Pantalla de localización

Le indica la posición activa de la canción en compases y tiempos musicales. Cuando el PS-04 esté parado, podrá utilizar esta pantalla para desplazarse a otra posición dentro de la canción.



● Pantalla de acordes

Le muestra la información de acorde (clave y tipo de acorde) para el punto activo. La indicación cambiará a medida que se vaya reproduciendo la canción.



● Pantalla de parche rítmico

Esta pantalla le proporciona información acerca del contenido de la pista de bajo/batería que está siendo reproducida entonces (sonido y tono). En esta pantalla, puede utilizar las teclas de estado 1 – 4 para reproducir manualmente los sonidos del kit de batería o del programa de bajo. Para más información, vea la descripción de la pantalla de parche rítmico del modo PATTERN (→ p. 62).



■ Creación de una canción

La distribución de patrones en el orden deseado y la programación de acordes y de la información de tempo/tipo de ritmo le permite crear el acompañamiento rítmico para toda una canción. Para crear una canción puede utilizar cualquiera de los dos métodos siguientes:

● Entrada por pasos

En este método los patrones rítmicos son creados de uno en uno especificando un tipo de patrón y el número de compases que se repite. Puede realizar la entrada en cualquier punto de la canción. También es posible cambiar a otro patrón mientras se está reproduciendo todavía el patrón anterior. Este modo es muy adecuado para especificar patrones con gran detalle.

● FAST (Traductor de canciones asistido por fórmulas)

Este método utiliza fórmulas simples para especificar la reproducción del patrón rítmico desde el principio hasta el final. El resultado se graba en la canción en una sola operación. Dado que con este método no es posible crear entradas en mitad de una canción, este procedimiento resulta más adecuado para casos en los que haya decidido de antemano la configuración entera de la canción.

NOTA

Inmediatamente después de crear un proyecto nuevo, el nivel de señal de la pista de bajo/batería será ajustado a cero. Antes de crear o reproducir una canción, debe acceder al modo RHYTHM y subir el nivel de monitor de las pistas hasta un valor adecuado con los faders 1 y 2.

Entrada por pasos

En este método debe especificar el número de patrón y el número de compases que se repite para ir introduciendo los patrones uno a uno.

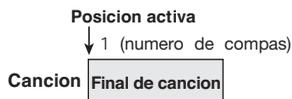
1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para colocar la sección rítmica en el modo SONG.

2. Pulse la tecla [REC].

Como puede ver abajo, la indicación en pantalla hará referencia a la posición activa. Ahora podrá realizar la entrada por pasos para la canción.

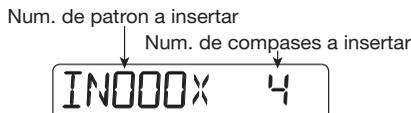


La indicación "EOS" (final de canción) le muestra la posición en la que termina la canción. En una canción vacía, la marca EOS estará colocada al principio, por lo que no se reproducirá. Conforme vaya introduciendo información, la posición de este EOS se irá desplazando más hacia delante.



3. Pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

Ahora puede escoger el número del patrón y el número de compases que quiere que se repita.

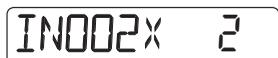


4. Gire el dial para elegir un número de patrón.



5. Use las teclas de cursor arriba/abajo para escoger el número de compases a insertar y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente. Ahora puede elegir el patrón que se reproducirá durante los compases que acaba de insertar.



6. Cuando haya escogido un patrón, pulse la tecla [ENTER] para confirmar la elección.

La información de patrón es introducida en el punto activo y la posición EOS se desplaza el número de compases especificado. Volverá a aparecer la pantalla que le muestra la posición activa.



AVISO

Cuando haya confirmado la entrada de patrón y haya vuelto a aparecer la pantalla que le muestra la posición activa, aparecerá el mensaje "EV" que le indica que ha introducido alguna información de evento (patrón, acorde, tiempo, etc.) en la posición actual.

7. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la indicación de posición hasta la posición EOS.

En la pantalla de posición actual, puede utilizar las teclas de cursor izquierda/derecha para moverse en unidades de compás o puede usar el dial para hacerlo en unidades de tiempos musicales. Cuando llegue al final de la canción, aparecerá la indicación "EOS".



AVISO

- Si es necesario, también puede cambiar de patrón dentro de un compás (en unidades de tiempos).
- Si el intervalo hasta el siguiente punto de entrada de información de patrón es más largo que el propio patrón, el patrón será reproducido repetidamente. Si el intervalo es más corto, la canción saltará al siguiente patrón antes de que haya terminado la reproducción del patrón.

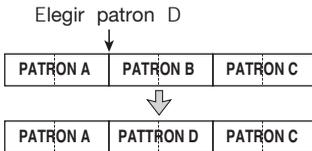
8. Repita los pasos 3 – 7 para introducir toda la información de patrón requerida.

9. Cuando haya terminado de introducir toda la información de patrón, pulse la tecla [REC].

Se apagará la tecla [REC] y el PS-04 volverá a la pantalla inicial del modo SONG. Si pulsa la tecla [▶/■], se reproducirá la canción creada.

● Para sobregrabar información de patrón

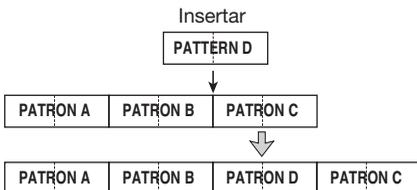
Para modificar un patrón que ya haya introducido, desplácese hasta el punto de entrada y pulse el cursor [▼]. Aparecerá en pantalla el nombre de la entrada de patrón en ese punto. Gire el dial para elegir un patrón nuevo.



Para añadir información de patrón a un punto en el que no haya nada, desplácese hasta el punto de entrada y pulse la tecla de cursor [▼]. En pantalla aparecerá la indicación “←PTN”. Gire el dial para elegir un patrón nuevo.

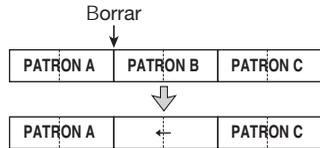
● Inserción de un patrón en una canción

Desplácese hasta el punto de entrada y ejecute los pasos 3 – 7. La nueva información de patrón será insertada en ese punto y los patrones posteriores serán desplazados hacia delante la longitud del patrón insertado.



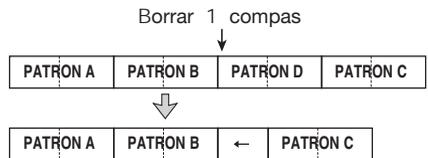
● Para borrar información de patrón

Desplácese hasta el punto en el que quiera borrar la información de patrón y pulse la tecla de cursor [▼]. En esta condición, pulse la tecla [EDIT/UTILITY]. Se borrará la información y el patrón previo permanecerá activo hasta el siguiente punto de entrada.



● Para borrar un compás

Durante la introducción de una canción (tecla [REC] encendida), pulse tres veces la tecla [INSERT/DELETE (COPY)]. Pulse después la tecla [ENTER]. Se borrará el compás.



Entrada FAST

El método FAST (traductor de canciones asistido por fórmulas) utiliza fórmulas simples para especificar la reproducción del patrón rítmico desde el principio hasta el final. A continuación le explicamos las reglas básicas para combinar patrones.

● Alineación de patrones

Utilice el símbolo "+" (más) para alinear patrones. Por ejemplo, si introduce la combinación 0 + 1 + 2, se obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:



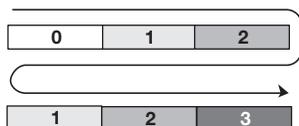
● Repetición de patrones

Use el símbolo "x" (multiplicación) para indicar las repeticiones de patrón. "x" tiene preferencia sobre el símbolo "+". Por ejemplo, si introduce la combinación 0 + 1 x 2 + 2, obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:

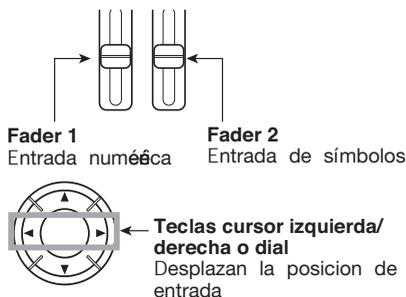


● Repetición de varios patrones

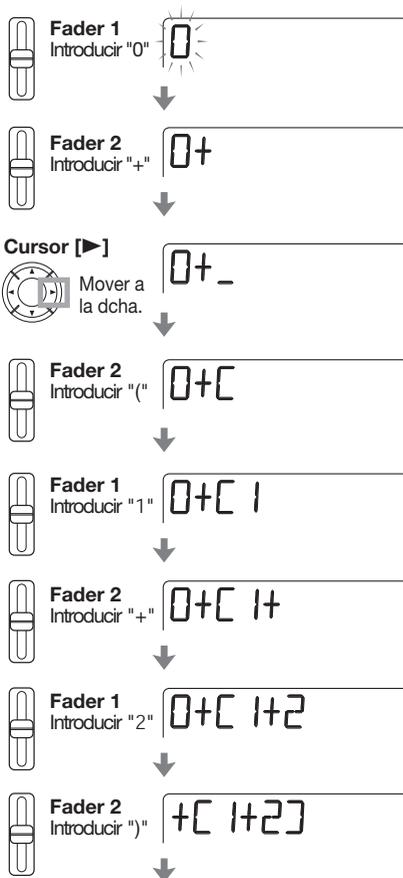
Utilice los símbolos "(" (y ")" (apertura y cierre de paréntesis) para enlazar un grupo de patrones que vayan a repetir. Las fórmulas encerradas entre paréntesis tendrán preferencia sobre otras fórmulas. Por ejemplo, si introduce la combinación 0 + (1 + 2) x 2 + 3, obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:

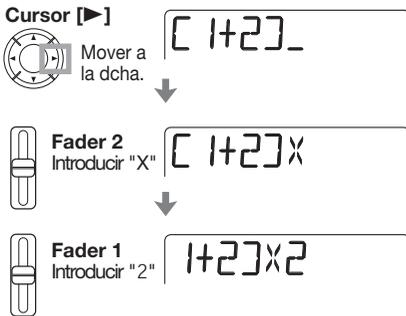


Para la entrada FAST se utilizan las siguientes teclas y faders:



Por ejemplo, para introducir la fórmula 0 + (1 + 2) x 2, haga lo siguiente:





AVISO

En la entrada FAST, se omiten los ceros a la izquierda. Por ejemplo, el patrón 001 aparece como patrón "1" y el patrón 050 como "50".

NOTA

- Solo puede utilizar el método FAST para grabar una canción en un único paso, de principio a fin. No es posible la grabación parcial de una canción.
- Para editar una canción grabada con el método FAST, edite la fórmula y vuelva a grabar toda la canción, o utilice la entrada por pasos.

1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para colocar la sección de ritmo en el modo SONG.

2. Pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades con el que podrá importar una canción de otro proyecto, transponer una canción, etc.

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "FAST" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla y podrá realizar una entrada numérica.



4. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha y los faders 1-3 para introducir la fórmula.

Si ha cometido un error, corríjalo como le indicamos.

● Inserción de un número/fórmula

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse hasta la posición e introduzca el nuevo número/símbolo.

● Borrado de un número/fórmula

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazarse hasta la posición en la que quiera borrar un número/símbolo. Pulse después la tecla [INSERT/DELETE (COPY)]. Se borrará el número/símbolo y se desplazarán los números y símbolos colocados posteriormente.

5. Para grabar la canción utilizando la fórmula que haya introducido, pulse la tecla [ENTER].

La secuencia de patrones para la canción es grabada teniendo en cuenta la fórmula. Después el PS-04 volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 2. Si pulsa [EXIT] para volver a la pantalla inicial de este modo y después pulsa [▶/■], se reproducirá la canción terminada y podrá comprobar el resultado.

AVISO

- Las fórmulas introducidas con el método FAST se graban para cada proyecto. Si es necesario, puede repetir los pasos 1 – 5 para acceder a las fórmulas, editar números o símbolos y volver a grabar la canción.
- No hay diferencias en la canción terminada debidas al método de entrada utilizado, es decir la canción será la misma independientemente de si la ha creado utilizando la entrada por pasos o el método FAST. Por lo tanto, una canción que haya sido grabada por el método FAST podrá ser editada usando la entrada por pasos.

Introducción de datos de progresión de acordes

Esta sección le explica cómo añadir información de acordes (clave y tipo de acorde) a la canción. Las canciones para las que haya introducido información de acordes se reproducirán con la frase de bajo traspuesta y transformada de acuerdo a la progresión de los acordes.

AVISO

- Si la clave original del patrón y la clave introducida para la canción son distintas, la clave de la canción se utilizará para traspasar la frase de bajo.
- Si el tipo de acorde original del patrón y tipo de acorde introducido para la canción son distintos, el tipo de acorde de la canción se utilizará para transformar la frase de bajo. (Algunas frases puede que no sean transformadas.)

1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para acceder a la pantalla inicial del modo SONG.

2. Pulse la tecla [REC].

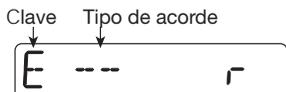
3. Si es necesario, desplácese hasta el punto en el que quiera introducir el primer acorde.

En el ejemplo que aparece abajo, la posición elegida es el punto de inicio de la canción. La indicación "EV" hace referencia a que ya había sido introducida alguna información de evento (patrón, acorde, tempo, etc.) en ese punto.



4. Use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la información de acorde (clave + tipo de acorde).

En el punto en el que se haya introducido la información de patrón, se asignará automáticamente la información de acorde "E--" (clave: E, tipo de acorde:sin transformación) . "r" indica que puede especificar la clave.



AVISO

- Cuando elija "--" (sin transformación) como tipo de acorde, la frase de bajo se reproducirá tal cual. (Sin embargo, se traspasará toda la frase de acuerdo a la clave de la canción).
- Cuando no haya sido introducida ninguna información en el punto activo, aparecerá "←ROOT" (clave) o "←CHORD" (tipo).

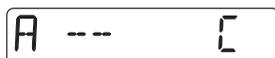
5. Gire el dial para elegir la clave.

La clave debe estar en el rango entre E y D#.



6. Pulse la tecla de cursor [▼].

"C" le indica que puede especificar el tipo de acorde desde esta pantalla.



7. Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Puede escoger entre los siguientes ajustes:

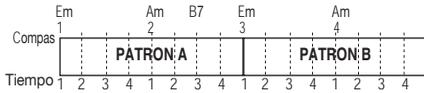
Pantalla	Significado	Pantalla	Significado
--	Sin transformación	75454	7ª suspendida 4ª
MAJ	Triada mayor	5454	4ª suspendida
m	Triada menor	m7b5	7ª menor 5ª bemol
7	7ª dominante	m6	6ª menor
m7	7ª menor	6	6ª mayor
M7	7ª mayor	m9	9ª menor
AUG	Aumentada	M9	9ª mayor
DIM	Disminuida	mM7	7ª mayor menor



8. Use la tecla de cursor [▶] para avanzar hasta el siguiente compás en el que quiera introducir información de acorde y vuelva a realizar el proceso anterior.

En la pantalla de entrada de información de acordes, puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta el punto de entrada en unidades de compás. (Para comprobar la posición, pulse repetidamente la tecla de cursor [▲] para que aparezca la pantalla de posición activa).

Si es necesario, puede modificar la información de acorde en mitad de un patrón y compás, tal como puede ver abajo. Para ello, vuelva a a la pantalla de posición activa, gire el dial para especificar la nueva posición activa en unidades de compás/ tiempos musicales y vuelva a acceder a la pantalla de entrada de información de acorde.



9. Repita los pasos 5 – 8 e introduzca la información de acorde restante.

Si comete algún error, o si quiere modificar algo, haga lo siguiente:

● Modificación de la información de acorde

Desplace la posición activa hasta el punto en el que quiera realizar la modificación. Pulse después la tecla de cursor [▼] para que aparezca la pantalla de entrada de información de acorde y utilice el dial para modificar dicha información.

● Borrado de la información de acorde

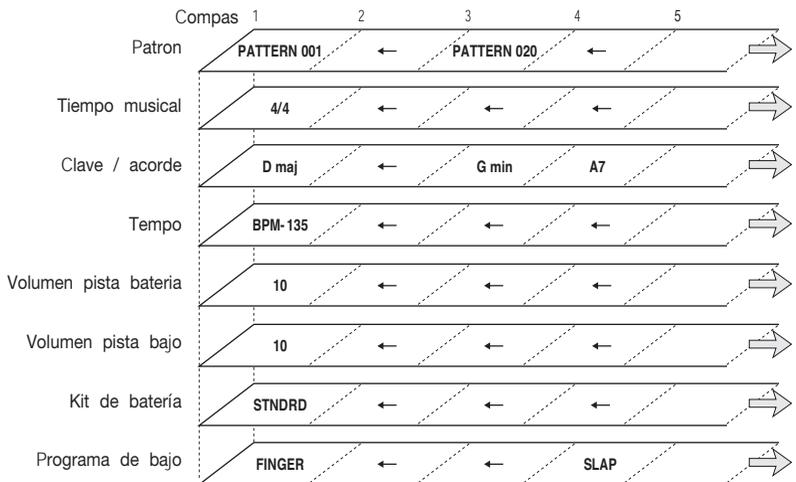
Desplace la posición activa hasta el punto en el que quiera borrar la información de acorde. Pulse después repetidamente la tecla de cursor [▼] para que aparezca la pantalla de entrada de información de acorde y pulse la tecla [EDIT/UTILITY]. Esto hace que el punto vuelva a la condición "←ROOT" o "←CHORD" (se utiliza la información del acorde anterior).

10. Para terminar con la introducción de datos, pulse la tecla [REC].

Se apagará la tecla [REC] y volverá a aparecer la pantalla inicial del modo SONG. Si pulsa la tecla [▶/■], se reproducirá la canción terminada y podrá comprobar el resultado.

Introducción de otra información de evento

Una canción consta de distintas informaciones de eventos incluyendo la de patrón, acorde, tempo y tipo de ritmo. Puede imaginarse una canción como una matriz similar a la que aparece abajo. Cuando la entrada de canción esté activada (la tecla [REC] estará encendida), podrá utilizar las teclas de cursor izquierda/derecha y el dial para trasladar la posición activa, y las teclas de cursor arriba/abajo para acceder al evento que quiera para introducir un nuevo evento, o editar la información del mismo.



1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para acceder a la pantalla inicial del modo SONG.

2. Pulse la tecla [REC] .

Esto hará que sea posible la introducción y edición de eventos. Aparecerá la pantalla de posición activa. Cuando en la parte derecha aparezca la indicación“EV” es porque en ese punto habrá algún tipo de información de evento.



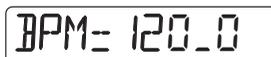
3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha (compases) o el dial (tiempos musicales) para ir hasta el punto en el que quiera introducir la nueva información de evento.

AVISO

La posición de entrada solo puede ser especificada en unidades de tiempos musicales cuando aparezca la pantalla de posición activa. Para introducir información de evento dentro de un compás en un determinado tiempo musical, especifique primero la posición desde la pantalla anterior. (Sin embargo, la posición de entrada de información de tipo de ritmo solo puede ser especificada en unidades de compás).

4. Utilice la tecla de cursor [▼] para que aparezca la pantalla de entrada para el tipo de evento deseado.

Si ya hay alguna información de evento en ese punto, aparecerá su valor.



Si no hay ninguna información de evento, en pantalla aparecerá la indicación “←xxx” (donde xxx es el nombre del evento). Esto significa que la información del evento anterior continuará siendo válida.



El contenido de los eventos y el formato de las indicaciones será como el que le mostramos aquí abajo.

Tipo de evento	Indicación cuando no haya ninguna información de evento	Rango de ajuste	Unidad de entrada más pequeña
Pattern	← PTN	000 – 510	Compás/tiempo musical
Chord	← ROOT / ← CHORD	Vea la página 78	
Tempo	← BPM	40.0 – 250.0	
Drum kit	← DRKIT	0 – 6 (Vea la página120)	
Bass program	← BSPRG	0 – 4 (Vea la página120)	
Drum level	← DRVOL	0 – 15	
Bass level	← BSVOL	0 – 15	Compás
Time signature	← TIMSIG	1/4 – 8/4	

5. Gire el dial para introducir el valor del ajuste del evento.

6. Introduzca del mismo modo información para otros eventos.

Para introducir más información para el mismo tipo de evento, utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición activa en unidades de compases mientras esté en la pantalla de entrada de eventos y después introduzca la información en la nueva posición. (Para verificar la posición actual, pulse la tecla de cursor [▲] para volver a la pantalla de posición activa).

Para especificar la posición activa en compases, use la tecla de cursor [▲] para volver a la pantalla de posición activa, gire el dial para desplazarse hasta la posición deseada y vuelva a acceder a la pantalla de entrada de eventos.

Si ha cometido algún error, o si quiere hacer alguna modificación, haga lo siguiente.

● Modificación de la información de evento

Desplace la posición activa hasta el punto en el que quiera realizar la modificación. Utilice después las teclas de cursor arriba/abajo para acceder al evento que quiera cargar y use el dial para modificar el valor del ajuste para ese evento.

● Borrado de la información de evento

Desplace la posición activa hasta el punto en el que esté el evento que quiera borrar. Utilice después las teclas de cursor arriba/abajo para acceder al evento que quiera borrar y pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

7. Para terminar con el proceso, pulse la tecla [REC].

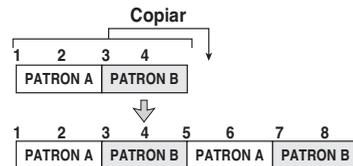
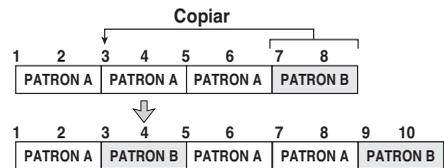
Se apagará la tecla [REC] y volverá a la pantalla inicial del modo SONG. El pulsar la tecla [▶/■] le permitirá reproducir la canción terminada para comprobar el resultado.

■ Edición de una canción

Esta sección le explica cómo editar una canción que haya creado.

Copia de una determinada región de compases

A continuación vamos a indicarle cómo especificar parte de una canción como un rango de compases y copiarla en otra posición.

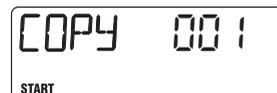


1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para hacer que aparezca la pantalla inicial del modo SONG. Pulse después la tecla [REC].

La entrada por pasos estará activada.

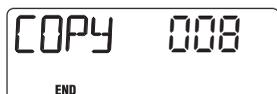
2. Pulse dos veces la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



3. Gire el dial para elegir el compás inicial de la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la indicación "END" y entonces podrá elegir el punto final de la copia.



- 4.** Gire el dial para elegir el compás final de la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la indicación "TO" y entonces podrá escoger el punto inicial del destino de la copia.



- 5.** Gire el dial para elegir el compás inicial del destino de la copia.
- 6.** Pulse la tecla [ENTER] para que se realice la operación de copia.

Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

AVISO

Cuando se realice la operación de copia, la canción se alargará el número de compases que haya copiado y el punto EOS retrocederá.

- 7.** Para volver a la pantalla inicial del modo SONG, pulse la tecla [REC].

Se apagará la tecla [REC].

Trasposición de toda la canción

Puede traspasar la pista de bajo de la canción rítmica en unidades de semitonos.

- 1.** Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para acceder a la pantalla inicial del modo SONG.
- 2.** Pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidades del modo SONG.



- 3.** Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "TRANSPPOSE" y pulse la tecla [ENTER].

Se activará el modo para traspasar una canción.

Valor de transposicion



- 4.** Gire el dial para elegir el ajuste de la trasposición en unidades de semitono (desde -6 pasando por 0 hasta +6).

El valor por defecto "0" (sin trasposición). Por ejemplo, cuando elija +6, la canción será traspuesta 6 semitonos hacia arriba.

- 5.** Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "ENT/EXIT".

- 6.** Para que se realice la operación de trasposición, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT]. Cuando haya terminado la trasposición, volverá a aparecer la pantalla "TRANSPPOSE".

AVISO

Para volver a la condición original, realice de nuevo la trasposición y ajústela al valor 0.

■ Borrado de una canción

Puede borrar todo el contenido de la canción para volverla a dejar en blanco.

- 1. Pulse repetidamente la tecla [RHYTHM] para hacer que aparezca la pantalla inicial del modo SONG.**
- 2. Pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].**

Aparecerá en pantalla la indicación "CLEAR".



- 3. Pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación "ENT/EXIT".

- 4. Para realizar la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER].**

Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

■ Importación de información de patrón/canción de otro proyecto

A continuación le explicamos cómo importar la canción y todos los patrones de otro proyecto grabado en una tarjeta para utilizarlos en el proyecto activo.

NOTA

Cuando se realice la operación de importación, todos los patrones y la información de canción del proyecto activo será sobregabada.

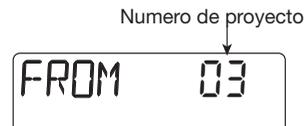
- 1. Pulse la tecla [RHYTHM] para acceder a la pantalla inicial del modo SONG o PATTERN.**

La operación de importación de patrón/canción puede realizarse en el modo SONG o en el modo PATTERN.

- 2. Pulse la tecla [EDIT/UTILITY].**

- 3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que aparezca en pantalla la indicación "IMPORT" y pulse la tecla [ENTER].**

Ahora ya puede elegir el número del proyecto desde el que será importada la canción y los patrones.



- 4. Gire el dial para elegir el proyecto desde el que vaya a realizar la importación.**

- 5. Pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación "ENT/EXIT".

- 6. Para que se realice la operación de importación, pulse de nuevo [ENTER].**

Cuando la operación se haya realizado, volverá a aparecer la indicación "IMPORT".

Referencia [Efectos]

Esta sección le explica cómo utilizar y editar los efectos internos del PS-04.

Acerca de los efectos

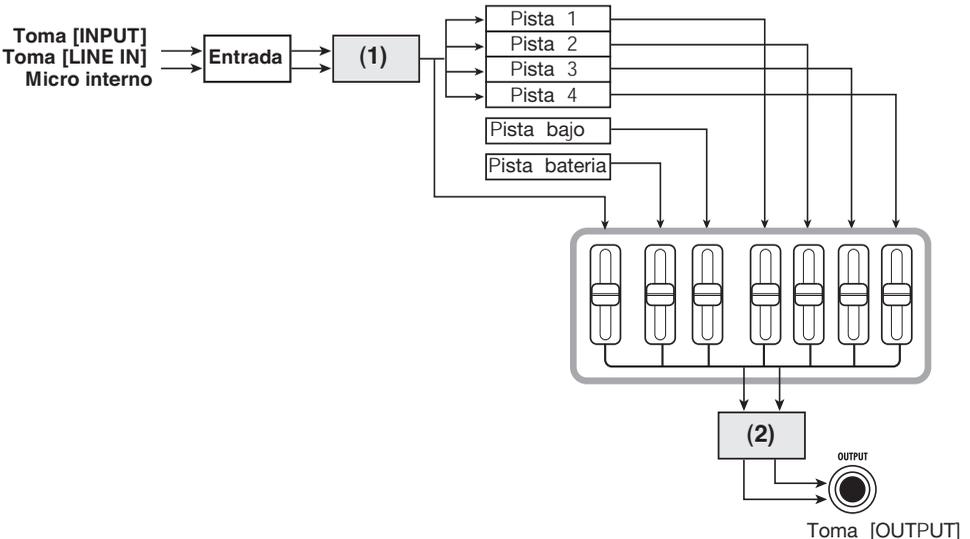
El PS-04 dispone de dos tipos de efectos, “efectos de inserción” que son insertados en un punto concreto de la ruta de señal, y los efectos de envío/retorno que son dirigidos a través del mezclador interno y que se aplican a todas las pistas. Puede utilizar los dos tipos simultáneamente.

■ Efecto de inserción

El efecto de inserción es un multifectos que combina varios tipos de efectos individuales como el de compresor o el de simulador de amplificador. Puede insertarlo directamente después de la entrada o justo antes de la salida stereo del mezclador.

Llamamos algoritmo a una combinación de efectos individuales en el efecto de inserción. El efecto de inserción tiene cinco tipos de algoritmos y la posición de inserción variará dependiendo del que elija. En la tabla que aparece abajo le indicamos los algoritmos disponibles y las posiciones de inserción.

Algoritmo	Descripción	Punto de inserción
GUITAR / BASS	Este algoritmo resulta muy útil para la grabación de guitarra/bajo.	Directamente después de la entrada (1)
MIC	Este algoritmo es adecuado para la grabación de voces, guitarra acústica, etc.	Directamente después de la entrada (1)
LINE	Este algoritmo resulta muy útil para la grabación de dispositivos con salidas de línea, como un sintetizador.	Directamente después de la entrada (1)
DUAL	Este algoritmo tiene dos entradas y salidas mono totalmente separadas.	Directamente después de la entrada (1)
MASTERING	Este algoritmo resulta muy útil para procesar la mezcla stereo final.	Directamente antes de la toma [OUTPUT] (2)



Algoritmo	Distribucion del modulo de efectos	Tipo entrada/salida
GUITAR	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	Mono → Stereo
MIC	COMP/LIMITER → MIC PRE → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	
LINE	COMP/LIMITER → ISOLATOR → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	Stereo → Stereo
MASTERING	MULTI COMP → NORMALIZER → ZNR → EQ → DIMENSION	
DUAL	COMP/LIMITER → MIC PRE → ZNR → EQ → DOUBLING COMP/LIMITER → MIC PRE	Mono x 2 → Mono x 2

Los efectos individuales de los que consta el algoritmo son llamados “módulos de efectos”. El tipo y la secuencia del módulo de efectos será diferente para los distintos algoritmos (vea la imagen de arriba).

Un módulo de efectos consta del “tipo de efecto” que determina el tipo de sonido, y de los parámetros que definen la intensidad y el funcionamiento del efecto. Los ajustes del tipo de efecto y de sus parámetros son grabados como un “programa”. Para cada algoritmo, hay 20 – 60 programas. No solo puede cargar y utilizar programas prefijados si no que también puede editar parámetros de efectos y grabar los resultados como programas propios.

En la tabla que aparece a continuación le indicamos el número de programas disponibles por algoritmo.

Algoritmo	Número de programas (programas prefijados)
GUITAR/BASS	60 (50)
MIC	30 (20)
LINE	30 (20)
DUAL	30 (20)
MASTERING	20 (15)

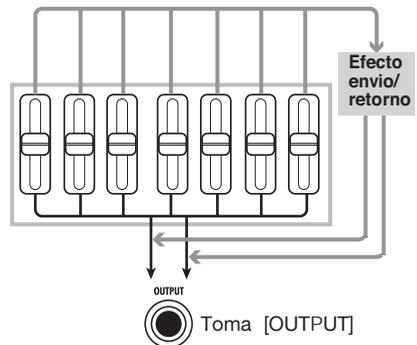
AVISO

La configuración de la entrada/salida de efectos variará para los distintos algoritmos. Hay tres configuraciones: entrada mono/salida stereo, entrada stereo/salida stereo y entrada mono x 2/salida mono x 2.

■ Efecto de envío/retorno

El efecto de envío/retorno puede ser usado a la vez por todas las pistas. Sirve para añadir reverb, retardo o chorus a las pistas de audio y a las pistas de bajo/batería. La señal de esas pistas es enviada a la circuitería del efecto (envío) y el sonido del efecto es mezclado de nuevo justo antes de la toma [OUTPUT] (retorno).

Puede ajustar la intensidad del efecto de envío/retorno controlando el nivel de la señal enviada al efecto (nivel de envío).



El efecto de envío/retorno consta del “tipo de efecto” que determina el tipo de sonido y de los parámetros que definen la intensidad y el funcionamiento del efecto. Estos dos elementos son grabados como un “programa”. El efecto de envío/retorno puede utilizar hasta 40 programas. En el estado por defecto, 30 programas están prefijados.

AVISO

Los programas para el efecto de inserción y el efecto de envío/retorno son grabados en base a cada proyecto.

■ Pantallas del modo EFFECT

Para realizar los ajustes del efecto de inserción y de los efectos de envío/retorno, debe colocar el PS-04 en el modo EFFECT, para lo cual tendrá que pulsar la tecla [EFFECT] desde el modo AUDIO,

RHYTHM o SYSTEM. Cuando cambie al modo EFFECT, aparecerá una de las siguientes pantallas:

● Pantalla inicial del efecto de inserción

Esta pantalla le permite elegir el programa del efecto de inserción. Inmediatamente después de que aparezca la pantalla, se mostrará durante unos instantes el nombre del algoritmo elegido y después aparecerá el nombre del programa.



● Pantalla inicial del efecto de envío/retorno

Esta pantalla le permite elegir el programa para el efecto de envío/retorno. Inmediatamente después de que aparezca la pantalla, se mostrará durante unos instantes la indicación "SEND" y después el nombre del programa.



Para cambiar entre estas dos pantallas, pulse la tecla [EFFECT] en el modo EFFECT.

Pasos básicos para el uso del efecto de inserción

Esta sección le explica los pasos para la selección de un programa de efecto de inserción y la edición de su contenido.

■ Selección del programa del efecto de inserción

Para cambiar el programa del efecto de inserción, haga lo siguiente.

1. Pulse repetidamente [EFFECT] hasta que aparezca la pantalla superior del efecto de inserción.

En pantalla verá el programa activo en ese momento.

Nombre de programa Numero de programa



2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el algoritmo que quiera.

Un poco después de elegir el algoritmo aparecerá en pantalla el programa activo para ese algoritmo.

NOTA

El punto de inserción del efecto variará dependiendo del algoritmo. (Para más detalles, vea la página 84).

3. Gire el dial para elegir el programa.

Cuando elija otro programa, este ajuste tendrá efecto de forma inmediata.

AVISO

Cuando aparezca la indicación "EMPTY", es que habrá elegido un programa en blanco. En tal caso, el efecto de inserción no funcionará.

4. Para anular temporalmente el efecto de inserción, pulse [TUNER/BYPASS].

Cuando pulse la tecla [TUNER/BYPASS] en el modo EFFECT, el efecto de inserción será anulado

y se activará la función de afinador interna. (Para más información acerca de esta función de afinador, vea la página 92).

Cuando pulse la tecla [TUNER/BYPASS] o la tecla [EXIT], el PS-04 volverá a la condición del 2.

AVISO

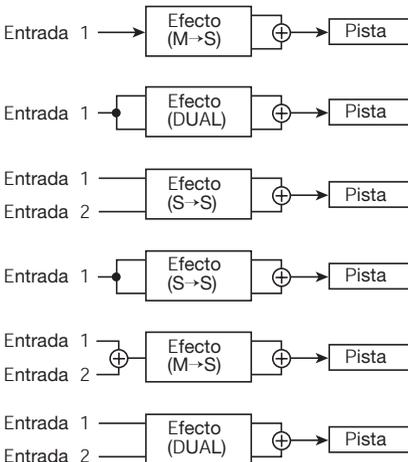
Si pulsa la tecla [TUNER/BYPASS] en otro modo distinto al EFFECT, en pantalla aparecerá la indicación "BYPASS" durante unos segundos y el efecto de inserción será anulado. El pulsar la tecla [TUNER/BYPASS] una vez más restaurará la condición original.

La ruta de señal cuando se utiliza el efecto de inserción depende de la posición de inserción y del número de canales (mono o stereo). A continuación le mostramos las combinaciones posibles.

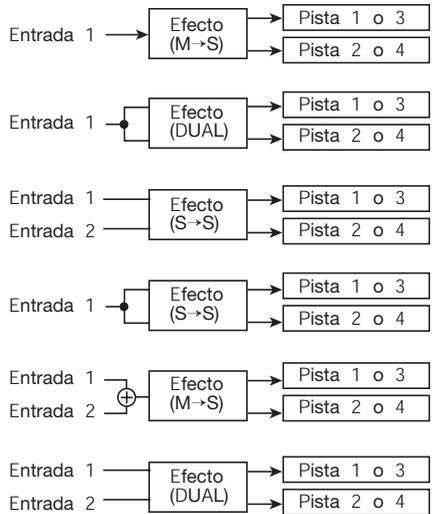
En la ilustración, "M→S" significa "entrada mono/salida stereo", "S→S" quiere decir "entrada stereo/salida stereo" y "DUAL" significa "entrada mono x 2/salida mono x 2".

● Punto de inserción inmediatamente después de la ENTRADA

● Grabacion de pista mono



● Grabacion de pista stereo



● Posición de inserción justo después del mezclador interno



■ Edición de un programa de efecto de inserción

Esta sección le explica cómo cambiar el tipo de efecto y los ajustes de los parámetros de efectos de un programa para crear sus propios programas.

- 1. Haga que aparezca la pantalla inicial del efecto de inserción.**
- 2. Elija el algoritmo que quiera y después gire el dial para escoger el programa que quiera editar.**

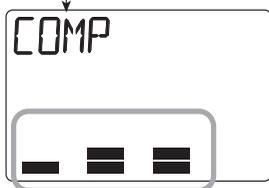
Nombre de programa Numero de programa



3. Pulse la tecla [EDIT/UTILITY].

Aparecerá el nombre del módulo de efectos elegido entonces para ese programa. (Para módulos que contengan varios tipos de efectos, aparecerá el nombre del tipo de efecto elegido en esos momentos).

Nombre modulo efecto (o nombre tipo efecto)



Ajuste del parametro de efecto

AVISO

Durante la edición de efectos, los medidores de nivel le darán una indicación del valor del ajuste del parámetro a *grosso modo*.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el módulo de efectos que quiera editar.

Los módulos de efectos son ativados de forma secuencial, como le mostramos abajo.

AVISO

Algunos tipos de efectos tienen un elevado número de parámetros, que estarán divididos en dos páginas. Para algunos de esos tipos de efectos, la indicación que aparece en la parte derecha de la pantalla (P1/P2) le muestra el número de la página visualizada entonces.

5. Puede cambiar el tipo de efecto utilizado con las teclas de cursor arriba/abajo.

Esto solo es posible para efectos que tengan varios tipos de efectos. (Para más información, vea el listado que aparece en la parte final de este manual).

Por ejemplo, cuando cambie el tipo de efecto del módulo DELAY/MODULATION a FLANGE, aparecerá la siguiente indicación:

Nombre del tipo de efecto



Los parámetros de efectos que podrá ajustar dependerán del tipo de efecto. Al activar el tipo de efecto también activará su correspondiente parámetro de efecto.

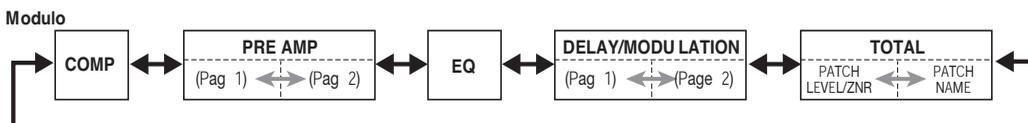
Modulo efectos	DELAY/MODULATION		
Tipo efecto	CHORUS	FLANGER	PHASER
Parametros de efectos	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	POSITION RATE COLOR ...

AVISO

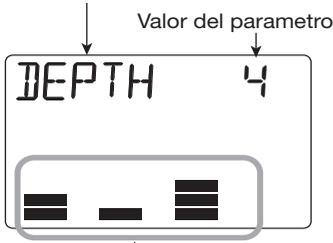
Si cambia cualquier ajuste de forma que la unidad quede en una condición distinta a la grabada, en la parte derecha de la pantalla aparecerá la indicación "ED" (de "Editado"). La indicación desaparecerá si hace que los ajustes recuperen su valor original.

6. Utilice los faders 1 – 4 para ajustar los parámetros de efectos.

Durante la edición de efectos, los faders 1 – 4 son asignados a distintos parámetros de efectos. Cuando mueva un fader, durante unos instantes aparecerá en pantalla el valor del parámetro correspondiente. Los medidores de nivel le muestran una indicación amplia del valor. Para ver un listado de los parámetros de cada módulo/tipo de efecto, vaya a la página 104.



Nombre del parametro que este ajustando



Indicacion amplia del ajuste de parametro

AVISO

Cuando pulse las teclas de estado 1 – 4, aparecerá el valor del parámetro del efecto correspondiente. En esta situación, puede utilizar el dial para ajustar el valor del parámetro que aparece en pantalla. Este método resulta adecuado para realizar un ajuste preciso de los valores.

7. Para activar y desactivar el módulo de efectos, cargue en pantalla el nombre del módulo (o del tipo de efectos) y pulse la tecla [TUNER/BYPASS].

Cuando el módulo de efectos esté desactivado, en pantalla irán apareciendo alternativamente el nombre del módulo (o del tipo de efecto) y la indicación "-OFF-".



AVISO

El módulo TOTAL (ZNR/nivel de programa) siempre está activado y no podrá ajustarlo a off.

8. Repita los pasos 4 – 7 tantas veces como sea necesario para editar el resto de los módulos.

9. Para ajustar el nivel del programa (el nivel de volumen final del programa), use las teclas de cursor izquierda/ derecha para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL" y utilice después el fader 1.

El rango de ajuste para el nivel de programa es 1 – 30.

10. Para ajustar la sensibilidad ZNR (Reducción de ruido Zoom), utilice las teclas de cursor izquierda/ derecha para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL" y utilice después el fader 2.

Ajuste este parámetro tan alto como le sea posible sin que se corte el sonido bruscamente cuando toque su instrumento.

11. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla inicial del efecto de inserción. Si activa otro programa sin grabar primero el programa editado, perderá todos los cambios que haya realizado. Para ver cómo grabar un programa, consulte el apartado siguiente.

■ Grabación de un programa de efecto de inserción

Para grabar un programa editado, haga lo siguiente:

1. En la pantalla inicial del efecto de inserción, pulse la tecla [EDIT/UTILITY] y edite el programa.
2. Cuando haya terminado con la edición del programa, pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

En pantalla aparecerán de forma alternativa el número del programa de destino de la grabación y el nombre del programa elegido en esos momentos.



3. Gire el dial para escoger el número en el que quiera grabar el programa.
4. Para que se realice la operación de grabación, pulse la tecla [ENTER].

Se grabará el programa editado y volverá a aparecer la pantalla inicial del efecto de inserción.

■ Cambio de nombre de un programa de efecto de inserción

Para modificar el nombre del programa del efecto de inserción seleccionado, haga lo siguiente:

- 1. En la pantalla inicial del efecto de inserción, elija el programa cuyo nombre quiera modificar y pulse la tecla [EDIT/UTILITY].**
- 2. Pulse repetidamente una de las teclas de cursor izquierda/derecha para que empiece a parpadear el primer carácter del nombre del programa.**

Ahora podrá modificar el carácter que esté parpadeando.



- 3. Gire el dial para elegir un carácter.**

Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 71.



AVISO

También puede utilizar los faders 1 - 3 para la entrada de caracteres.

- 4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición parpadeante.**



- 5. Repita los pasos 3 - 4 hasta completar el nuevo nombre del programa.**

- 6. Cuando haya terminado con este proceso, pulse la tecla [ENTER].**

Volverá a aparecer la pantalla inicial del efecto de inserción. Para que el programa conserve el nombre que acaba de introducir, grabe el programa.

Pasos básicos para usar el efecto de envío/retorno

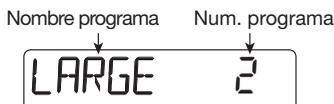
Esta sección le explica los pasos básicos para elegir un programa de efecto de envío/retorno y editar su contenido.

■ Selección del programa del efecto de envío/retorno

Para realizar este proceso, haga lo siguiente:

- 1. Pulse repetidamente la tecla [EFFECT] para que aparezca la pantalla inicial del efecto de envío/retorno.**

En pantalla aparecerá durante un instante la indicación "SEND" y después el nombre del programa seleccionado en ese momento.



- 2. Gire el dial para elegir el programa.**

En cuanto escoja un programa, sus ajustes pasarán a ser efectivos inmediatamente.

AVISO

Puede ajustar la intensidad del efecto para cada pista como un parámetro de pista (→ p. 56).

■ Edición de un programa de efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo modificar un programa de efecto de envío/retorno:

- 1. Haga que aparezca la pantalla inicial del efecto de envío/retorno. Gire después el dial para elegir el programa que quiera editar.**

- 2. Pulse la tecla [EDIT/UTILITY].**

Ahora podrá editar el nombre del programa.

Aparecerá en pantalla el nombre del tipo de efecto activo en ese momento para ese programa.

Nombre de tipo de efecto



3. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el tipo de efecto.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede elegir para el efecto de envío/retorno, vea la lista que aparece al final de este manual.



4. Utilice los faders 1 – 4 para ajustar el valor para el parámetro.

Cuando mueva un fader, aparecerá en pantalla durante unos segundos el valor del parámetro correspondiente. Los medidores de nivel le ofrecen una indicación amplia del valor. Para consultar los parámetros disponibles que puede ajustar, vea la lista que aparece al final de este manual.

Nombre de parámetro de efectos
Ajuste del parámetro

Indicación amplia del ajuste del parámetro

AVISO

- Cuando pulse las teclas de estado 1 – 4, verá el valor del parámetro correspondiente. En esta situación, puede utilizar el dial para ajustar el valor del parámetro visualizado.
- Para los efectos de envío/retorno, los parámetros aparecen en dos páginas. (La página activa en cada momento viene indicada como P1/P2). Si es necesario, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la página y después use los faders para realizar el ajuste.

5. Repita los pasos anteriores tantas veces como sea necesario para ajustar otros parámetros.

6. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

Volverá a la pantalla inicial del efecto de envío/retorno.

NOTA

Si cambia a otro programa sin grabar primero el programa editado, perderá todas las modificaciones realizadas. Para ver cómo grabar un programa, consulte el apartado siguiente.

■ Grabación de un programa de efecto de envío/retorno

Para conservar un programa editado, haga esto:

1. En la pantalla inicial del efecto de envío/retorno, pulse la tecla [EDIT/UTILITY] y edite el programa.
2. Cuando haya terminado de editar el programa, pulse la tecla [INSERT/DELETE (COPY)].

En pantalla aparecerán de forma alternativa el número del programa destino de la grabación y el nombre del programa elegido entonces.



3. Gire el dial para elegir el número de programa en el que quiere grabar el programa.

4. Para que se realice la operación de grabación, pulse la tecla [ENTER].

Se grabará el programa editado y volverá a la pantalla inicial del efecto de envío/retorno.

■ Cambio del nombre de un programa de efecto de envío/retorno

Para modificar el nombre del programa de efecto de envío/retorno elegido en ese momento:

1. En la pantalla inicial del efecto de envío/retorno, elija el programa cuyo nombre quiera modificar y pulse la tecla [EDIT/UTILITY] .

2. Pulse repetidamente una de las teclas de cursor izquierda/derecha para que empiece a parpadear el primer carácter del nombre del programa.



3. Gire el dial para elegir un carácter.

Para consultar los caracteres disponibles, vea la página 71.

AVISO

También puede utilizar los faders 1 - 3 para la entrada de caracteres.

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición parpadear.

5. Repita los pasos 3-4 para completar el nuevo nombre para el programa.

6. Cuando haya terminado con el proceso, pulse [ENTER] .

Volverá a la pantalla inicial del efecto de envío/retorno. Para que se conserve el nombre que acaba de introducir, grabe el programa.

Uso de la función de afinador

El PS-04 dispone de un versátil afinador que le ofrece también la afinación de una guitarra de 7 cuerdas y otros tipos de afinaciones no convencionales. Esta sección le explica cómo usar la función de afinador.

■ Uso del afinador cromático

El afinador cromático, que puede detectar automáticamente el tono en pasos de semitonos, funciona de la siguiente forma:

1. Conecte a la toma [INPUT] el instrumento que quiera afinar y compruebe que haya elegido "INPUT" como fuente de entrada.

AVISO

También puede enviar la señal al afinador desde el micro interno o desde la toma [LINE IN]. En este caso, modifique el ajuste de la fuente de entrada según corresponda.

2. En una de las pantallas del modo EFFECT, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] .

El pulsar la tecla [TUNER/BYPASS] en el modo EFFECT anulará el efecto de inserción y activará el afinador interno. Cuando active el afinador por primera vez, aparecerá durante varios segundos la indicación "CHROMATIC" y se activará el afinador cromático. Durante la operación de afinación, en la parte derecha de la pantalla aparecerá la indicación "CR" para recordarle que está seleccionado este tipo de afinador.

Tipo de afinación elegida entonces



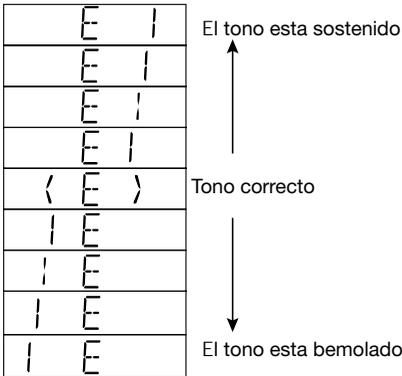
AVISO

El pulsar repetidamente las teclas de cursor izquierdo/derecho le permite cambiar de tipo de afinación. Para más información, vea la sección siguiente.

3. Toque la cuerda abierta que quiera afinar.

El tono es detectado de forma automática y la pantalla le muestra la cantidad en la que el tono activo se desvía con respecto al tono correcto.

Nombre de nota detectado (la "o" significa #)



4. Afine la cuerda hasta que la indicación “<” encierre la nota deseada.

5. Afine del mismo modo las otras cuerdas.

6. Para modificar el tono de referencia del afinador, gire el dial durante la operación de afinación.

Aparecerá en pantalla el tono de referencia activo. El valor por defecto es A (1a) central= 440 Hz. Puede modificar este ajuste en el rango de 435 a 445 Hz en pasos de 1-Hz.

La pantalla volverá a la indicación anterior después de un instante.

440HZ

AVISO

El tono de referencia será reiniciado a A = 440 Hz cuando apague y vuelva a encender el PS-04 .

7. Para salir de la función de afinación, pulse la tecla [EXIT].

Se cancelará la condición de anulación del efecto de inserción y volverá a aparecer la pantalla anterior.

■ Uso de otros tipos de afinación

El PS-04 dispone de otros tipos de afinación aparte de la cromática, incluyendo funciones de afinación especial para guitarra y bajo. Para estos tipos de afinación primero debe escoger un número de cuerda y después afinar las cuerdas de una en una.

1. Conecte el instrumento que quiera afinar a la toma [INPUT] y compruebe que ha elegido “INPUT” como fuente de entrada.

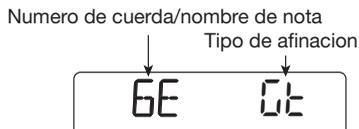
2. En una de las pantallas del modo EFFECT, pulse la tecla [TUNER/ BYPASS] y después utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para cargar el tipo de afinación deseada.

En la tabla que aparece abajo le mostramos los tipos de afinación y los tipos de cuerda.

Tipo de afinación	GUITARRA (GT)	BAJO (BS)	A-ABIERTA (OA)	D-ABIERTA (OD)	E-ABIERTA (OE)	G-ABIERTA (OG)	DADGAD (D modal) (DA)
Número cuerda/nombre nota	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5B	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3F#	3G#	3G	3G
	2B	5B	2C#	2A	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

Referencia [Efectos]

Por ejemplo, cuando elija el tipo de afinación "GT" (guitarra), la pantalla le indicará el número de cuerda y la nota de destino.



3. Toque la cuerda indicada como una cuerda abierta (sin pulsar ningún traste) y realice la afinación.

4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir otros números de cuerda.

Por ejemplo, cuando haya escogido "GT" (guitarra) como tipo de afinación, al pulsar la tecla de cursor [▼] irá cambiando cíclicamente entre los siguientes números de cuerda.

6E → 5A → 4D → 3G → 2B → 1E → 7B → 6E ...

5. Afine el resto de cuerdas del mismo modo.

6. Para salir de la función de afinación, pulse la tecla [EXIT].

Se cancelará la condición de anulación del efecto de inserción y volverá a aparecer la pantalla anterior.

AVISO

Si es necesario, puede cambiar el tono de referencia utilizado por el afinador. El ajuste por defecto es A (la) = 440 Hz. El proceso para hacer esto es el mismo que para el afinador cromático.

Referencia [Sistema]

Esta sección le explica cómo utilizar el modo SYSTEM para gestionar proyectos y realizar ajustes que afecten a todo el PS-04.

Pantalla del modo SYSTEM

Cuando pulse la tecla [SYSTEM] con la grabadora parada, el PS-04 entrará en el modo SYSTEM que sirve para gestionar proyectos y realizar ajustes que afecten a toda la unidad.



AVISO

Cuando cambie al modo SYSTEM desde el modo AUDIO, RHYTHM o EFFECT, el contenido del proyecto activo se grabará automáticamente.

Acerca de los proyectos

El PS-04 gestiona los datos audio y la información sobre los ajustes en unidades llamadas proyectos. Un proyecto incluye los siguientes datos:

- Datos audio para todas las tomas-V de las pistas 1 – 4
- Número de toma-V elegida para las pistas 1 – 4
- Todos los ajustes de parámetros de pistas
- Todos los ajustes internos del mezclador
- Todos los patrones utilizados para la pista de bajo y la de batería
- Contenidos de canción para la pista de bajo y la de batería
- Ajustes de programas de efectos
- Otros ajustes del sistema

NOTA

Todos los pasos que pueda realizar con el PS-04 afectarán solo al proyecto cargado en ese momento. No es posible gestionar distintos proyectos simultáneamente.

■ Pasos básicos para el manejo de los proyectos

En la gestión de proyectos hay una serie de pasos que son similares para todas las acciones. Estos son los siguientes:

1. Con la grabadora parada, pulse la tecla [SYSTEM].

El PS-04 entrará en el modo SYSTEM y aparecerá el menú del sistema.



2. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de proyecto para realizar distintas acciones relacionadas con los proyectos.



3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la opción deseada y pulse la tecla [ENTER].

El menú de proyecto consta de las siguientes opciones:

- **SELECT**
Elige y carga un proyecto existente.
- **NEW**
Crea un proyecto nuevo.
- **COPY**
Copia el proyecto cargado en ese momento.
- **DELETE**
Borra un proyecto concreto.
- **PROTECT**
Activa la protección contra-copia del proyecto cargado en esos momentos.
- **CAPACITY**
Visualiza el tiempo de grabación disponible.

• NAME

Modifica el nombre del proyecto activo.

Los pasos que irán después serán diferentes, dependiendo de la opción que elija. Vea a continuación las secciones correspondientes.

■ Selección de un proyecto

Para seleccionar y cargar un proyecto cargado en la tarjeta SmartMedia, haga lo siguiente:

AVISO

Cuando vuelva a encender el PS-04, se cargará automáticamente el último proyecto utilizado.

- 1. Vaya al apartado “Pasos básicos para el manejo de los proyectos” y haga que aparezca la indicación “SELECT”. Pulse después la tecla [ENTER].**

Nombre de proyecto Numero de proyecto



- 2. Gire el dial para elegir el número del proyecto que quiera cargar.**
- 3. Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto.**

Cuando haya terminado este proceso, aparecerá la pantalla inicial del modo AUDIO.

■ Creación de un nuevo proyecto

Para crear un proyecto nuevo en la tarjeta SmartMedia, haga lo siguiente:

- 1. Vaya al apartado “Pasos básicos para el manejo de los proyectos” y haga que aparezca la indicación “NEW”. Pulse después [ENTER].**

Aparecerá la pantalla mostrada abajo. En esta pantalla puede especificar el grado de grabación (calidad de sonido de la pista de audio).

Calidad de grabación



AVISO

Solo puede ajustar la calidad de grabación para todo el sonido.

- 2. Gire el dial para elegir uno de los siguientes ajustes de calidad de grabación.**

• HF (Hi-Fi)

Este ajuste da prioridad a la calidad del sonido. Una tarjeta SmartMedia de 16 MB le ofrece unos 7 minutos de tiempo de grabación, aplicados a una única pista.

• LG (Long)

Este ajuste da prioridad al tiempo de grabación. Una tarjeta SmartMedia de 16 MB le ofrece unos 15 minutos de tiempo de grabación, aplicados a una única pista.

- 3. Para cerrar el proyecto, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].**

En cuanto pulse la tecla [ENTER], se creará un nuevo proyecto en la tarjeta SmartMedia y se cargará ese proyecto.

AVISO

- Al proyecto recién creado se le asignará automáticamente el nombre “PROJxx” (donde xx es el número de proyecto).
- Si quiere puede cambiar de nombre el proyecto (→ p. 98).

■ Copia de un proyecto

Para copiar el contenido del proyecto cargado entonces, haga lo siguiente:

- 1. Vaya al apartado “Pasos básicos para el manejo de los proyectos” y haga que aparezca la indicación “COPY”. Pulse después [ENTER].**

Aparecerá la siguiente pantalla.

Numero proyecto destino de la copia



2. Gire el dial para elegir el destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "ENT/EXIT".

3. Para que se realice la operación de copia, pulse de nuevo [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Cuando se realice la operación de copia, se cargará el proyecto de destino de la copia y volverá a aparecer la pantalla inicial del modo AUDIO.

■ Borrado de un proyecto

Para borrar un proyecto de una tarjeta SmartMedia, haga lo siguiente:

NOTA

Una vez que haya borrado un proyecto, ya no podrá restaurarlo. Utilice esta función con cuidado, para evitar perder un proyecto que quiera conservar.

1. Vaya al apartado "Pasos básicos para el manejo de los proyectos" y haga que aparezca la indicación "DELETE". Pulse después [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

Numero de proyecto a borrar



2. Gire el dial para elegir el número del proyecto y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "ENT/EXIT".

3. Para que se realice la operación de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

También es posible borrar el proyecto que acaba de cargar. En ese caso, se cargará automáticamente el proyecto anterior.

NOTA

No podrá borrar un proyecto que tenga activada la protección contra-copia (vea la próxima sección).

■ Protección de un proyecto

Puede activar la protección contra-copia en el proyecto activo, para que su contenido no pueda ser modificado. Los proyectos con este tipo de protección contra-copia se reproducen de la forma habitual, y en ellos puede modificar cualquier ajuste, pero los cambios realizados no pueden ser grabados en la tarjeta SmartMedia.

Esta función es muy útil para proteger un proyecto completo contra las sobregrabaciones o borrados accidentales.

1. Vaya al apartado "Pasos básicos para el manejo de los proyectos" y haga que aparezca la indicación "PROTECT". Pulse después [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

Ajuste proteccion
activada/desactivada



2. Gire el dial para cambiar el valor a "ON".

Se activará la protección contra-copia y no podrá grabar ningún cambio más en el proyecto activo. Para desactivar la protección, vaya a la pantalla anterior y cambie el ajuste a "OFF".

3. Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla original.

Con cada pulsación de la tecla [EXIT] retrocederá una pantalla.

■ Comprobación del tiempo de grabación disponible

Para comprobar cuánto tiempo de grabación le queda en la tarjeta SmartMedia, haga lo siguiente:

1. Vaya al apartado "Pasos básicos para el manejo de los proyectos" y haga que aparezca la indicación "CAPACITY". Pulse después [ENTER].

Verá el tiempo de grabación disponible, expresado en forma de duración de una pista mono.



AVISO

El tiempo mostrado aquí cambia dependiendo de ajuste de calidad de grabación (→ p. 96).

2. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT] repetidamente.

Cada pulsación de la tecla [EXIT] hará que se desplace una pantalla hacia atrás.

■ Cambio del nombre de un proyecto

Puede cambiar el nombre del proyecto cargado en ese momento.

1. Vaya al apartado “Pasos básicos para el manejo de los proyectos” y haga que aparezca la indicación “NAME”. Pulse después [ENTER].

Aparecerá entonces esta pantalla.



2. Gire el dial para cambiar el carácter que parpadea.

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la posición parpadeante y después gire el dial para elegir el carácter a usar.

Si quiere saber qué caracteres puede usar, vea la página 71.

AVISO

También puede usar los faders 1 – 3 para introducir los caracteres y el fader 4 para desplazar la posición que parpadea.

4. Repita los pasos 2 y 3 hasta que haya asignado el nombre que quiera.

5. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT] repetidas veces.

Cada pulsación de la tecla [EXIT] hará que se desplace una pantalla hacia atrás.

Cambio del funcionamiento de los medidores de nivel

El nivel de señal indicado por los medidores de nivel de la pantalla puede ser tanto del nivel previo al ajuste del volumen (nivel pre-fader), como el de después de dicho ajuste (nivel post-fader). Para cambiar este ajuste haga lo siguiente.

1. Con la unidad parada, pulse la tecla [SYSTEM].

Aparecerá el menú del sistema.

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación “LVLMET” en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla pasará a tener este aspecto.

Funcion de indicación de medidor de nivel activo



3. Gire el dial para elegir uno de estos dos ajustes posibles.

• POS (post-fader)

Es visualizado el nivel de señal después del ajuste realizado por los faders 1 – 4 (valor por defecto).

• PRE (pre-fader)

Se muestra el nivel de señal que hay antes del ajuste de volumen.

4. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT] repetidas veces.

Cada pulsación de la tecla [EXIT] hará que se desplace una pantalla hacia atrás.

Ajuste de la ganancia del micro interno

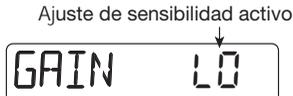
Puede ajustar la sensibilidad de entrada del micrófono interno de la siguiente forma.

1. Con la unidad parada, pulse la tecla [SYSTEM].

Aparecerá el menú del sistema.

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "INT MIC" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla pasará a tener este aspecto.



3. Gire el dial para elegir uno de estos dos ajustes posibles.

- LO

Este es el valor para el micro interno, muy adecuado para la grabación de una voz o guitarra acústica muy próxima al aparato (valor por defecto).

- HI

Valor para micros exteriores, útil por ejemplo para cuando vaya a grabar el sonido de un grupo u orquesta completa en un estudio.

4. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT] repetidas veces.

Cada pulsación de la tecla [EXIT] hará que se desplace una pantalla hacia atrás.

AVISO

El valor de sensibilidad de entrada queda almacenado con cada proyecto.

Activación y desactivación de la retroiluminación

Puede activar o desactivar la retroiluminación del PS-04 de la siguiente forma. Si está usando el PS-04 con pilas, desactive la retroiluminación para alargar la duración de las pilas.

1. Con la unidad parada, pulse la tecla [SYSTEM].

Aparecerá el menú del sistema.

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "LCD" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla pasará a tener este aspecto.



3. Gire el dial para elegir el valor on u off.

El valor por defecto es "on" (retroiluminación activada).

4. Para volver a la pantalla original, pulse la tecla [EXIT] repetidas veces.

Cada pulsación de la tecla [EXIT] hará que se desplace una pantalla hacia atrás.

Formateo de una tarjeta SmartMedia

Con el proceso siguiente podrá formatear la tarjeta SmartMedia que esté insertada en el PS-04.

NOTA

Si introduce en esta unidad una tarjeta SmartMedia que no haya sido formateada en el PS-04, no será posible la grabación/reproducción audio ni el almacenamiento de otros datos. Antes de usar una nueva tarjeta SmartMedia, asegúrese de formatear la tarjeta en el PS-04.

1. Introduzca la nueva tarjeta SmartMedia en el PS-04 y encienda la unidad.

2. Pulse la tecla [SYSTEM].

Aparecerá el menú de sistema.

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "CARD" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla pasará a tener este aspecto.



FORMAT

4. Para ejecutar la operación de formateo, pulse la tecla [ENTER] dos veces.

La primera vez que pulse la tecla aparecerá un mensaje de confirmación. El pulsar la misma tecla de nuevo hará que se inicie el formateo real.

Cuando el formateo haya terminado, se creará y cargará un nuevo proyecto de forma automática.

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER] podrá cancelar la operación y volver a la pantalla anterior.

Especificaciones técnicas

Grabadora

Pistas físicas 4
Tomas virtuales 40 (10 tomas-V por pista)
Pistas que pueden ser grabadas simultáneamente 2
Pistas que pueden ser reproducidas simultáneamente 7 (4 audio + batería stereo + bajo)

Medio de grabación

Tarjeta SmartMedia
(3.3 V, 16 – 128 MB)

Tiempo max. grabación (aplicado a una única pista monoaural)

16 MB 7 min. (HI-FI),
15 min. (LONG)

32 MB 16 min. (HI-FI),
32 min. (LONG)

64 MB 33 min. (HI-FI),
67 min. (LONG)

128 MB 67 min. (HI-FI),
134 min. (LONG)

*Los tiempos de grabación son aproximados. Los tiempos reales pueden ser algo más cortos, dependiendo de las condiciones ajustadas.

Proyectos 100

Mezclador

Faders 4

Parámetros de pista

EQ, envío de efecto, panorama (balance)

Enlace stereo 1 + 2 6 3 + 4

Efectos

Algoritmos 5 (GUITAR/BASS, MIC, DUAL, LINE, MASTERING)

Módulos efectos 5 efectos de inserción,
1 efecto de envío/retorno

Tipos efectos 87 efectos de inserción,
6 efectos de envío/retorno

Programasefectos 170 efectos de inserción,
40 efectos de envío/retorno

Modo afinador Cromático, guitarra, bajo, A/D/E/G abierto, D modal

Ritmo

Voces 5 baterías, 1 bajo

Kits de batería 7

Programas bajo 5

Resolución 48 PPQN

Tempo 40 – 250 BPM

Tiempos musicales 1/4 – 8/4

Patrones rítmicos 511 por proyecto, 99 compases por patrón

Canción rítmica 1 por proyecto, 999 compases por canción

Notas/eventos Aprox. 10000 por canción

Conversión A/D 20 bit, sobremuestreo 64X

Conversión D/A 20 bit, sobremuestreo 8X

Frecuencia de muestreo 31.25 kHz

Pantalla LCD exclusiva de 42 x 26 mm, con retroiluminación

Entradas

Entrada guitarra/micrófono

Toma de auriculares mono standard

Nivel de entrada medio

Variable de -50 a +4 dBm

Impedancia de entrada

Variable de 16 kilohmios a 1 megaohmios

Entrada de línea Toma de auriculares stereo mini

Nivel de entrada medio -20 dBm

Impedancia de entrada 10 kilohmios

Salidas

Salida master Toma de auriculares stereo standard
Nivel de salida medio
+3 dBm

Impedancia de carga de salida
10 kilohmios o superior

Salida de auriculares

Toma de auriculares stereo mini

50 mW con una carga de 32 ohmios

Alimentación

Adaptador CA DC 9 V 300 mA centro negativo (Zoom AD-0006)

Pilas 4 x R6 IEC (tamaño AA);
Duración aprox. de la pila 7 horas/10 horas (pantalla encendida/apagada)

Dimensiones 85 (L) x 133 (P) x 36 (A) mm

Peso 160 g (sin pilas)

Accesorios incluidos

Tarjeta SmartMedia

* 0 dB = 0.775 Vrms

* El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso

Resolución de problemas

Si observa problemas operativos con el PS-04, échele primero un vistazo a los siguientes puntos.

Problemas durante la reproducción

■ No hay sonido o el sonido es muy débil

- Revise las conexiones al sistema de monitores y el ajuste de volumen del sistema de monitor.
- Compruebe que los faders 1 - 4 no estén al mínimo.
- Justo después de crear un nuevo proyecto, el volumen de la pista de batería/bajo estará ajustado a cero. Asegúrese de que los faders para la pista de batería/bajo no estén al mínimo.
- Compruebe que haya una tarjeta SmartMedia dentro de la ranura para tarjetas.

■ La modificación de un fader no afecta al volumen

- En las pistas para las que haya activado el enlace stereo, el fader de los canales pares no tendrá efecto. Utilice el fader del canal impar o desactive el enlace stereo.
- Compruebe que haya elegido el modo apropiado. Para ajustar el volumen de la pista de audio, el PS-04 debe estar en el modo AUDIO o en el modo EFFECT. Para ajustar el volumen de la pista de batería/bajo, el PS-04 debe estar en el modo RHYTHM.

■ La grabadora se para durante la reproducción

- Cuando una pista es reproducida mientras está seleccionada para la grabación, en el PS-04 se crea un archivo temporal. Cuando la capacidad de la SmartMedia es ocupada totalmente por este archivo, se forzará a que la reproducción se detenga. En este caso, cancele la selección de grabación de la pista.

■ Se escucha ruido durante la remezcla

- Visualice la fuente de entrada para la entrada y ajuste al mínimo el nivel de grabación.
- Cuando aplique el efecto de inserción a la señal de salida, compruebe si es apropiado el ajuste del nivel del programa de efectos.

Problemas durante la grabación

■ El sonido del equipo conectado no se oye o es muy bajo

- Compruebe el ajuste de la fuente de entrada (→ p. 53).
- Si está utilizando la toma [INPUT], compruebe que sea correcto el ajuste del mando [INPUT LEVEL].
- Si está utilizando el micrófono interno, compruebe que sea correcto el ajuste de la sensibilidad (→ p. 99).
- Si está utilizando la toma [LINE IN], pruebe a subir el ajuste del nivel de salida del dispositivo fuente.

■ No se puede grabar en una pista

- Asegúrese de que aparezca la indicación "REC" para la pista deseada.
- Si el proyecto tiene activada la protección contra-copia, no podrá grabar. Utilice un proyecto diferente o desactive la protección contra-copia (→ p. 97).
- Compruebe que haya una tarjeta SmartMedia dentro de la ranura para tarjetas.

■ No puede realizar el volcado

- Asegúrese de que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE" (→ p. 43).
- Compruebe que ha elegido como destino de volcado la pista deseada.
- Asegúrese de que no estén al mínimo los faders para las pistas 1 - 4 y para la pista de batería/bajo.

■ El sonido grabado está distorsionado

- Si el efecto de inserción se aplica a la señal de salida, compruebe que sean correctos los ajustes de los efectos.
- Si está utilizando la toma [INPUT], asegúrese de que sea correcto el ajuste del mando [INPUT LEVEL].
- Compruebe si el parámetro EQ GAIN está ajustado a un valor muy alto. Si es este el caso, el sonido estará distorsionado incluso cuando el fader esté ajustado a una posición baja.
- Si solo se enciende el segmento superior del medidor de nivel durante la elección de fuente de entrada, la señal grabada estará distorsionada. Reduzca el nivel de grabación.

Problemas con los efectos

■ El efecto de inserción no funciona

- Compruebe que el PS-04 no esté en el modo de anulación (→ p. 86).

■ El efecto de envío/retorno no funciona

- Compruebe que el parámetro SEND esté ajustado a ON y asegúrese de que el parámetro SEND_L no esté ajustado al mínimo.

Problemas con la sección de ritmo

■ No se escucha el patrón rítmico o la reproducción de la canción

- Justo después de crear un nuevo proyecto, el volumen de la pista de batería/bajo estará ajustado a cero. Asegúrese de que los faders para la pista de batería/bajo no estén al mínimo.
- Compruebe que sea correcto el ajuste de modo para la sección de ritmo (→ p. 59).

Otros problemas

■ No se puede utilizar el afinador

- Asegúrese de que el PS-04 esté en el modo EFFECT. Solo se puede utilizar la función de afinador en ese modo.
- Compruebe la conexión del instrumento y asegúrese de haber elegido la fuente de entrada correcta.

■ En pantalla aparece la indicación "STOP PLAY"

- No podrá realizar la operación deseada mientras la grabadora esté en funcionamiento. Detenga primero la grabadora.

■ En pantalla aparece la indicación "NOCARD".

- Compruebe que haya una tarjeta SmartMedia en la ranura para tarjetas.
- Para utilizar una nueva tarjeta SmartMedia, primero debe formatearla en el PS-04 (→ p.100).

Apéndice

Parámetros de efectos

■ Efecto de inserción

Algoritmo GUITAR/BASS

● Módulo COMP

TIPO	Parámetro		
COMP	Hace que el rango dinámico se mantenga constante.		
	SENS	ATTACK	LEVEL
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción	
SENS	0 - 10	Ajusta la sensibilidad de entrada de la compresión.	
ATTACK	0 - 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.	
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.	

● Módulo PRE AMP/DRIVE

TIPO	Parámetro					
J-CLN	Sonido limpio moldeado a partir de un combo de transistores.					
US-CLN	Sonido limpio moldeado a partir de un amplificador a válvulas.					
US-DRV	Sonido saturado moldeado a partir de un amplificador a válvulas.					
TWEED	Modelo de un pequeño combo a válvulas con una distorsión seca.					
CLASSA	Impresionante sonido crunch que simula el de un combo fabricado en Inglaterra.					
UK-CRU	Sonido crunch que simula una pila de amplificadores a válvulas de fabricación inglesa.					
UK-DRV	Sonido saturado como el de una pila de amplificadores a válvulas de fabricación inglesa.					
CMB335	Simula un combo a válvulas caracterizado por un sustain largo.					
MTLPNL	Sonido saturado de alta ganancia que simula una pila de amplificadores a válvulas.					
BLKBTM	Simulación de una pila de amplificadores a válvulas, caracterizado por bajo potentes y una distorsión suave.					
MDLEAD	Sonido saturado que simula un amplificador de alta ganancia muy útil para guitarra solista.					
FZ-STK	Típico sonido de los años 60 de una unidad fuzz a través de un amplificador de pila.					
TE BASS	Simula un amplificador de graves con un rango de medio-graves muy definido.					
FD BASS	Simula un amplificador de bajo con saturación de tipo clásico.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	*Los parámetros para los tipos J-CLN a FD BASS son los mismos.					
SNSBASS	Sonido saturado algo agudo para bajos.					
CR	Combinación de simulador de sonido crunch y recinto acústico.					
TS	Combinación de saturación clásica y simulador de recinto acústico.					
GV	Combinación de distorsión clásica y simulador de recinto acústico.					
MZ	Combinación de distorsión de tipo heavy y simulador de recinto acústico.					
9002	Combinación de la distorsión del Zoom 9002 y simulador de recinto acústico.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
	*Los parámetros para los tipos SNSBASS a 9002 son los mismos.					
ACOSIM	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en el de una de tipo acústico.					
	TOP	BODY	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
E-ACO PRE	Pre-amplificador para guitarras de tipo electroacústico.					
	COLOR	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
CABINET	Simulación del recinto acústico de un amplificador de guitarra/bajo.					
	CABI	SPEAKR	DEPTH			

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
GAIN	1 - 30	Ajusta la cantidad de ganancia.
STONE	0 - 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
CABI	Tabla 1	Selects el tipo de recinto acústico.
SPEAKR	Tabla 2	Elige el tipo de altavoz.
DEPTH	0 - 10	Ajusta la resonancia del altavoz del recinto acústico.
TOP	1 - 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	0 - 10	Ajusta la resonancia de la caja de la guitarra/bajo.
COLOR	1 - 4	Ajusta el carácter del preamplificador de guitarra electroacústica.

Tabla 1: CABI

CM	Combo: Recinto acústico de tipo combo.
br	Bright Combo: Un sonido más brillante que el de Combo.
Ft	Flat: Recinto acústico con una respuesta plana.
St	Stack: Recinto de tipo pila.
bC	BassCombo: Recinto acústico de tipo combo de bajo.
bS	BassStack: Recinto de tipo pila para bajo.

Tabla 2: SPEAKR

C1	Combo 1: Combo de guitarra con un altavoz de 12".
C2	Combo 2: Combo de guitarra con dos altavoces de 12".
C3	Combo 3: Combo de guitarra con un altavoz de 10".
GS	Gt Stack: Pila de ampl. para guitarra con cuatro altavoces de 10".
GW	Gt Wall: Varios amplificadores de tipo pila colocados juntos.
bC	Bs Combo: Combo de bajo con un altavoz de 15".
bS	Bs Combo: Pila para bajo con cuatro altavoces de 6,5".

● Módulo 3 BAND EQ

TIPO	Parámetro			
EQ	Ecuador de tres bandas.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
HIGH	-12 - 12	Realza/corta el rango de frecuencias agudas.
MID	-12 - 12	Realza/corta el rango de frecuencias medias.
LOW	-12 - 12	Realza/corta el rango de bajas frecuencias.
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

● Módulo DELAY/MODULATION

TIPO	Parámetro			
CHORUS	Añade pulsación y sensación de espacio al sonido.			
	DEPTH	RATE	MIX	
FLANGE	Produce un sonido ondulante muy especial.			
	DEPTH	RATE	FB	
PHASE	Produce un sonido de fuerte oscilación.			
	POSI	RATE	COLOR	
TREMOLO	Hace que el nivel del sonido varíe de forma periódica.			
	DEPTH	RATE	CLIP	
AUTO WAH	Produce un sonido wah variable que depende de la intensidad del punteo.			
	TIPO	POSI	RESO	SENS
PITCH	Modifica el tono del sonido directo.			
	SHIFT	TONE	BAL	

SLOW-A	Crea un sonido de tipo "violín" con un ataque lento.				
	POSI	TIME	CURVE		
VIBE	Efecto de vibrato automático.				
	DEPTH	RATE	BAL		
STEP	Cambia el sonido con características de filtro por pasos.				
	DEPTH	RATE	RESO		
RING	Produc un sonido metálico.				
	POSI	RATE	BAL		
CRY	Efecto parecido a una modulación vocal.				
	POSI	RESO	SENS		
EXCITE	Hace que el sonido tenga un mejor enfoque y definición espacial.				
	FREQ	DEPTH	LOWBST		
AIR	Simula el aire de una sala, produciendo una cierta profundidad espacial en el sonido.				
	SIZE	STONE	MIX		
WIDE	Simula una grabación stereo con dos micros.				
	TIME	WETLVL	DRYLVL		
DELAY	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 1 segundo.				
	TIME	FB	MIX		
F-WAH	Cambia la frecuencia wah de forma sincronizada con el tempo del ritmo.				
	TIPO	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE
ARRM P	Cambia el tono de forma sincronizada con el tempo del ritmo.				
	TIPO	STONE	R WAVE	R SYNC	

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Distinto a EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	FLANGE: -10 - 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	DELAY: 0 - 9	
POSI	AF, bF	Elige la ubicación del módulo entre AF; después del módulo EQ y bF; antes del módulo PRE AMP/DRIVE.
COLOR	1 - 4	Especifica el tipo de sonido de fase.
CLIP	0 - 10	Enfatiza el efecto.
TIPO	AUTO WAH, F-WAH: bPF, LPF	Especifica el tipo de filtro.
	ARRM P: Tabla 3	Elige el tipo de cambio de tono.
SHIFT	-12 - 24	Ajusta la cantida de cambio de tono.
STONE	0 - 10	Ajusta el tono.
BAL	0 - 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto.
TIME	SLOW-A: 1-30	Ajusta la velocidad de ataque.
	WIDE: 1 - 64	Ajusta el tiempo de retardo.
	DELAY: 1 - 100	
CURVE	0 - 10	Ajusta la curva de ataque.
RESO	STEP: 0 - 10	Ajusta la intensidad del carácter del efecto.
	Distinto a STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Ajusta la frecuencia.
	F-WAH: 1 - 20	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
LOWBST	0 - 10	Enfatiza el rango de graves.
SIZE	1 - 10	Ajusta la amplitud espacial.
WETLVL	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
DRYLVL	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.
DIRMIX	0 - 20	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.
R MODE	Tabla 4	Elige el tipo y la amplitud del cambio.

R WAVE	Tabla 5	Elige el tipo de forma de onda de control.
R SYNC	Tabla 6	Ajusta el ciclo de forma de onda de control

Tabla 3: TIPO

1	Semitono abajo→ tono original	9	1 octava abajo + tono original→ 1 octava arriba + original
2	Tono original→ semitono abajo	10	1 octava arriba + tono original→ 1 octava abajo + original
3	Doblaje→ desafinación + tono original	11	Quinta perfecta abajo + tono original→ cuarta perfecta arriba + tono original
4	Desafinación + tono original→ doblaje	12	Cuarta perfecta arriba + tono original→ quinta perfecta abajo + tono original
5	Tono original→ 1 octava arriba	13	0 Hz + tono original→1 octava arriba
6	1 octava arriba→ tono original	14	1 octava arriba → 0 Hz + tono original
7	Tono original→ 2 octavas abajo	15	0 Hz + tono original→ 1 octava arriba + tono original
8	2 octavas abajo→ tono original	16	1 octava arriba + tono original→ 0 Hz + tono original

Tabla 4: R MODE

OFF	La frecuencia queda constante
UP	Mínimo→ máximo
dn	Máximo→ mínimo
Hi	Valor ajustado→ máximo
Lo	Mínimo→ valor ajustado

Tabla 5: R WAVE

1	Diente de sierra creciente	5	Triangular
2	Onda de tipo aleta creciente	6	Triangular segundo orden
3	Diente de sierra decreciente	7	Onda sinusoidal
4	Onda de tipo aleta decreciente	8	Onda cuadrada

Tabla 6: R SYNC

05	Corchea (1/8 nota)	b1	1 compás
1	Negra (1/4 nota)	b2	2 compases
2	Blanca (1/2 nota)	b3	3 compases
3	Blanca con puntillo	b4	4 compases

● Módulo TOTAL

TIPO	Parámetro
PATLVL	Ajusta el nivel de volumen del programa.
	PATLVL
ZNR	Corta los ruidos durante las pausas de la interpretación.
	ZNR

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
PATLVL	1 - 30	Ajusta el nivel de volumen del programa
ZNR	OFF, 1 - 30	Ajusta la sensibilidad.

Algoritmo MIC

● Módulo COMP

TIPO	Parámetro
COMP	Hace que el rango dinámico se mantenga constante.
	THRESH RATIO ATTACK LEVEL
LIMIT	Controla los picos de la señal.
	THRESH RATIO RELEAS LEVEL

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
THRESH	-24 - 0	Ajusta la sensibilidad.
RATIO	COMP: 1 - 26	Ajusta el grado de compresión de la señal.
	LIMIT: 1 - 54, ∞	
ATTACK	0 - 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	0 - 12	Ajusta el nivel de salida del módulo.
RELEAS	0 - 10	Ajusta el retardo de tiempo entre el umbral y el final de la compresión.

● **Módulo MIC PRE**

TIPO	Parámetro			
MICPRE	Preamplificador para un micro exterior.			
	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESS

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
COLOR	1 - 6	Especifica la respuesta. (Tabla 7)
TONE	0 - 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
DE-ESS	0 - 10	Ajusta la cantidad del corte de las sibilancias vocales.

Tabla 7: COLOR

1	Respuesta plana
2	Corte de los graves
3	Características de guitarra acústica
4	Características de guitarra acústica con corte de graves
5	Características vocales
6	Características vocales con corte de graves

● **Módulo 3 BAND EQ**

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

● **Módulo DELAY/MODULATION**

TIPO	Parámetro			
CHORUS	Añade pulsación y sensación de espacio al sonido.			
	DEPTH	RATE	MIX	
FLANGE	Produce un sonido ondulante muy especial.			
	DEPTH	RATE	FB	
PHASE	Produce un sonido de fuerte oscilación.			
	POSI	RATE	COLOR	
TREMOL	Hace que el nivel del sonido varíe de forma periódica.			
	DEPTH	RATE	CLIP	
PITCH	Modifica el tono del sonido directo.			
	SHIFT	TONE	BAL	
SLOW-A	Crea un sonido de tipo "violín" con un ataque lento.			
	TIME	CURVE		
VIBE	Efecto de vibrato automático.			
	DEPTH	RATE	BAL	
STEP	Hace que el sonido quede con unas características de filtro por pasos.			
	DEPTH	RATE	RESO	
RING	Produce un sonido metálico.			
	POSI	RATE	BAL	
CRY	Efecto como el de un modulador vocal.			
	RESO	SENS		

EXCITE	Da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.				
	FREQ	DEPTH	LOWBST		
AIR	Simula el aire de una sala, dando al sonido una mayor profundidad espacial.				
	SIZE	STONE	MIX		
DELAY	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 1 segundo.				
	TIME	FB	MIX		
DOUBL	Doblaje que permite ajustar el tiempo de retardo en pasos de 1-ms hasta los 100 ms.				
	TIME	STONE	MIX		
F-WAH	Esto hace que la frecuencia wah cambie de forma sincronizada con el tempo del ritmo.				
	TIPO	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE
ARRM P	Hace que el tono cambie de forma sincronizada con el tempo del ritmo.				
	TIPO	STONE	R WAVE	R SYNC	

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Distinto a EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	FLANGE: -10 - 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	DELAY: 0 - 10	
COLOR	1 - 4	Especifica el tipo de sonido de fase.
CLIP	0 - 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12 - 24	Ajusta la cantidad de cambio de tono.
STONE	0 - 10	Ajusta el tono.
BAL	0 - 30	Ajusta el balance entre sonido directo y sonido con efectos.
POSI	AF, bF	Elige la colocación del módulo entre AF; tras el módulo EQ y bF; antes del módulo PRE AMP/DRIVE.
TIME	SLOW-A: 1-30	Ajusta la velocidad del ataque.
	DELAY, DOUBL: 1 - 100	Ajusta el tiempo de retardo.
CURVE	0 - 10	Ajusta la curva de ataque.
RESO	STEP: 0 - 10	Ajusta la intensidad del carácter del efecto.
	Distinto a STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Ajusta la frecuencia.
	F-WAH: 1 - 10	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
LOWBST	0 - 10	Enfatiza el rango de frecuencias graves.
SIZE	1 - 10	Ajusta la amplitud espacial.
DIRMIX	0 - 20	Ajusta la cantidad de mezcla de la señal directa.
R MODE	Tabla 4 de algoritmo GUITAR/BASS	Elige el tipo y la amplitud del cambio.
R WAVE	Tabla 5 de algoritmo GUITAR/BASS	Elige el tipo de la forma de onda de control.
R SYNC	Tabla 6 de algoritmo GUITAR/BASS	Ajusta el ciclo de la forma de onda de control.
TIPO	F-WAH: bPF, LPF	Especifica el tipo de filtro.
	ARRM P: Tabla 3 de algoritmo GUITAR/BASS	Elige el tipo de cambio de tono.

● Módulo TOTAL

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

Algoritmo LINE

● Módulo COMP

Vea el algoritmo MIC.

● Módulo ISOLATOR

TIPO	Parámetro			
ISOLATOR	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y especifica la cantidad de mezcla de cada una de ellas.			
	XOVRLo	XOVRHi	MIXHi	MIXMID
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción		
XOVRLo	50 - 14000	Ajusta la frecuencia para la división bajos/rango medio.		
XOVRHi	50 - 14000	Ajusta la frecuencia para la división rango medio/agudos.		
MIXHi	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.		
MIXMID	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de medios.		
MIXLOW	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de graves.		

● Módulo 3 BAND EQ

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

● Módulo MODULATION/DELAY

TIPO	Parámetro		
CHORUS	Añade pulsación y sensación de espacio al sonido.		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	Produce un sonido ondulante muy especial.		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	Produce un sonido de fuerte oscilación.		
	RATE	COLOR	
TREMOL	Hace que el nivel del sonido varíe de forma periódica.		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	Modifica el tono del sonido directo.		
	SHIFT	TONE	BAL
RING	Produce un sonido metálico.		
	RATE	BAL	
DOUBL	Doblaje que permite ajustar el tiempo de retardo en pasos de 1-ms hasta los 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción	
DEPTH	0 - 10	Ajusta la profundidad del efecto.	
RATE	1 - 30	Ajusta la velocidad del efecto.	
MIX	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.	
FB	-10 - 10	Ajusta la cantidad de realimentación.	
COLOR	1 - 4	Especifica el tipo del sonido de fase.	
CLIP	0 - 10	Enfatiza el efecto.	
SHIFT	-12 - 24	Ajusta la cantidad de cambio de tono.	
TONE	0 - 10	Ajusta el tono.	
BAL	0 - 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efectos.	
TIME	1 - 100	Ajusta el tiempo de retardo.	

● Módulo TOTAL

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

Algoritmo DUAL

● Módulo COMP

TIPO	Parámetro			
COMP L/r	Hace que el rango dinámico de la señal se mantenga constante.			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT L/r	Controla los picos de la señal.			
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción		
THRESH	-24 - 0	Ajusta la sensibilidad.		
RATIO	COMP: 1 - 26	Ajusta el grado de compresión de la señal.		
	LIMIT: 1 - 54, ∞			
ATTACK	0 - 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.		
LEVEL	0 - 12	Ajusta el nivel de salida del módulo.		
RELEAS	0 - 10	Ajusta el tiempo de retardo entre el umbral y el final de la compresión.		

● Módulo MIC PRE

TIPO	Parámetro		
MICPRE L/r	Preamplificador para un micro exterior.		
	COLOR	TONE	LEVEL
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción	
COLOR	1 - 6	Especifica la respuesta (Tabla 7 de algoritmo MIC)	
TONE	0 - 10	Ajusta el tono.	
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.	

● Módulo 3 BAND EQ

TIPO	Parámetro			
EQ L/r	Ecuador de tres bandas.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción		
HIGH	-12 - 12	Realza/corta el rango de altas frecuencias.		
MID	-12 - 12	Realza/corta el rango de frecuencias medias.		
LOW	-12 - 12	Realza/corta el rango de graves.		
LEVEL	1 - 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.		

● Módulo DOUBLING

TIPO	Parámetro		
DOUBL L/r	Doblaje que le permite ajustar el tiempo de retardo en pasos de 1-ms hasta los 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción	
TIME	1 - 100	Ajusta el tiempo de retardo.	
TONE	0 - 10	Ajusta el tono.	
MIX	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.	

● **Módulo TOTAL**

TIPO	Parámetro	
PATLVL	Ajusta el nivel de volumen del programa.	
	PATLVL	
ZNR L/r	Corta los ruidos durante las pausas de la interpretación.	
	ZNR L/r	
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
PATLVL	1 - 30	Ajusta el nivel de volumen del programa.
ZNR L/r	OFF, 1 - 30	Ajusta la sensibilidad.

Algoritmo MASTERING

● **Módulo MULTI COMP**

TIPO	Parámetro							
M-COMP	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y especifica la compresión y la cantidad de mezcla para cada una de ellas.							
	XOVRLo	XOVRHi	SNSHi	SNSMID	SNSLOW	MIXHi	MIXMID	MIXLOW
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción						
XOVRLo	50 - 14000	Ajusta la frecuencia para la división bajos/rango medio.						
XOVRHi	50 - 14000	Ajusta la frecuencia para la división rango medio/agudos.						
SNSHi	0 - 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para los agudos.						
SNSMID	0 - 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango medio.						
SNSLOW	0 - 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para los graves.						
MIXHi	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.						
MIXMID	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de las frecuencias medias.						
MIXLOW	OFF, -24 - 6	Ajusta la cantidad de mezcla de graves.						

● **Módulo NORMALIZER**

TIPO	Parámetro	
NORMLIZER	Ajusta el nivel de entrada del módulo MULTI COMP.	
	GAIN	
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
GAIN	-12 - 12	Ajusta el nivel.

● **Módulo 3 BAND EQ**

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

● **Módulo DIMENSION**

TIPO	Parámetro	
DIMENSION	Produce una mayor amplitud espacial.	
	RISE_1	RISE_2
Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
RISE_1	0 - 30	Ajusta el grado de enfatización del componente stereo.
RISE_2	0 - 30	Ajusta la sensación de espacio que incluye el componente monaural.

● **Módulo TOTAL**

Vea el algoritmo GUITAR/BASS.

■ Efecto de envío

TIPO	Parámetro				
HALL	Simula la acústica de un salón de conciertos.				
ROOM	Simula la acústica de una habitación o sala pequeña.				
SPRING	Simula la reverb de una unidad de tipo muelles.				
PLATE	Simula una reverb de tipo láminas.				
	PREDLY	DECAY	HI EQ	LO EQ	LEVEL
	*Los parámetros para los tipos HALL a PLATE son los mismos.				
CHORUS	Añade pulsación y sensación de espacio al sonido.				
	LFOTYP	DEPTH	RATE	PREDLY	LEVEL
DELAY	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 1 segundo.				
	TIME	FB	DAMP	PAN	LEVEL

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
PREDLY	HALL - PLATE: 1 - 100 CHORUS: 1 - 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
DECAY	1 - 30	Ajusta el tiempo de reverb.
HI EQ	-12 - 6	Ajusta el nivel de los agudos del sonido con efecto.
LO EQ	-12 - 6	Ajusta el nivel del rango grave del sonido con efecto.
LEVEL	0 - 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
LFOTYP	Mn, St	Elige la fase para el LFO: Mn (monaural) o St (stereo).
DEPTH	0 - 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 - 30	Ajusta la velocidad del efecto.
TIME	1 - 999, 1.0	Ajusta el tiempo de retardo.
FB	0 - 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
DAMP	0 - 10	Ajusta la cantidad de corte del rango agudo del sonido retardado.
PAN	L10 - L1, C, r1 - r10	Ajusta la posición stereo del sonido retardado.

Patrones rítmicos

Basic	
Nº	Nombre pat.
000	08ST1
001	08ST2
002	08ST3
003	08ST4
004	08ST5
005	08ST6
006	08ST7
007	08ST8
008	08ST9
009	08STA
010	08STB
011	08STC
012	16ST1
013	16ST2
014	16ST3
015	16ST4
016	16ST5
017	16ST6
018	16ST7
019	16ST8
Rock	
Nº	Nombre pat.
020	RCK01
021	RCK02
022	RCK03
023	RCK04
024	RCK05
025	RCK06
026	RCK07
027	RCK08
028	RCK09
029	RCK10
030	RCK11
031	RCK12
032	RCK13
033	RCK14
034	RCK15
035	RCK16
036	RCK17
037	RCK18
038	RCK19
039	RCK20
040	RCK21
041	RCK22
042	RCK23
043	RCK24
044	RCK25

045	RCK26
046	RCK27
047	RCK28
048	RCK1V
049	RCK2V
050	RCK3V
051	RCK4V
052	RCK5V
053	RCK6V
054	RCK7V
055	RCK8V
056	RCK1F
057	RCK2F
058	RCK3F
059	RCK4F
060	RCK5F
061	RCK6F
062	RCK7F
063	RCK8F
064	RCK9B
Hard rock	
Nº	Nombre pat.
065	HRK01
066	HRK02
067	HRK03
068	HRK04
069	HRK05
070	HRK06
071	HRK07
072	HRK1V
073	HRK2V
074	HRK3V
075	HRK4V
076	HRK1F
077	HRK2F
078	HRK3F
079	HRK4F
Metal	
Nº	Nombre pat.
080	MTL01
081	MTL02
082	MTL03
083	MTL04
084	MTL1V
085	MTL2V
086	MTL1F
087	MTL2F
088	THR01
089	THR02

090	PUK01
091	PUK02
Funk	
Nº	Nombre pat.
092	FNK01
093	FNK02
094	FNK03
095	FNK04
096	FNK05
097	FNK06
098	FNK07
099	FNK08
100	FNK09
101	FNK10
102	FNK11
103	FNK12
104	FNK1V
105	FNK2V
106	FNK3V
107	FNK4V
108	FNK1F
109	FNK2F
110	FNK3F
111	FNK4F
R'n'B	
Nº	Nombre pat.
112	RNB01
113	RNB02
114	RNB03
115	RNB04
116	RNB05
117	RNB06
118	RNB07
119	RNB08
120	RNB09
121	RNB10
122	RNB1V
123	RNB2V
124	RNB1F
125	RNB2F
Hip hop	
Nº	Nombre pat.
126	HIP01
127	HIP02
128	HIP03
129	HIP04
130	HIP05
131	HIP06
132	HIP07

133	HIP08
134	HIP09
135	HIP10
136	HIP11
137	HIP12
138	HIP13
139	HIP14
140	HIP15
141	HIP16
142	HIP17
143	HIP18
144	HIP19
145	HIP20
146	HIP21
147	HIP22
148	HIP1V
149	HIP2V
150	HIP3V
151	HIP4V
152	HIP5V
153	HIP6V
154	HIP7V
155	HIP8V
156	HIP9V
157	HIP0V
158	HIP1F
159	HIP2F
160	HIP6F
161	HIPFU
Dance	
Nº	Nombre pat.
162	DNC01
163	DNC02
164	DNC03
165	DNC04
166	DNC05
167	DNC06
168	DNC1V
169	DNC2V
170	DNC3V
171	DNC4V
172	DNC1F
173	DNC2F
174	DNC3F
175	DNC4F
House	
Nº	Nombre pat.
176	HUS01
177	HUS02

178	HUS03
179	HUS04
180	HUS1V
181	HUS2V
182	HUS1F
183	HUS2F
Techno	
N°	Nombre pat.
184	TCH01
185	TCH02
186	TCH03
187	TCH04
188	TCH05
189	TCH06
190	TCH07
191	TCH08
192	TCH09
193	TCH10
194	TCH1V
195	TCH2V
196	TCH1F
197	TCH2F
Drum'n'bass	
N°	Nombre pat.
198	DNB01
199	DNB02
200	DNB03
201	DNB04
202	DNB05
203	DNB06
204	DNB1V
205	DNB2V
206	DNB1F
207	DNB2F
Trip	
N°	Nombre pat.
208	TRP01
209	TRP02
210	TRP03
211	TRP04
Ambient	
N°	Nombre pat.
212	AMB01
213	AMB02
214	AMB03
215	AMB04
216	AMB1V
217	AMB2V
218	AMB1F
219	AMB2F
Blues	
N°	Nombre pat.
220	BLS01
221	BLS02

222	BLS03
223	BLS04
224	BLS05
225	BLS06
226	BLS1V
227	BLS2V
228	BLS1F
229	BLS2F
Country	
N°	Nombre pat.
230	CTR01
231	CTR02
232	CTR03
233	CTR04
234	CTR1V
235	CTR2V
236	CTR1F
237	CTR2F
Jazz	
N°	Nombre pat.
238	JZZ01
239	JZZ02
240	JZZ03
241	JZZ04
242	JZZ05
243	JZZ06
244	JZZ07
245	JZZ1V
246	JZZ2V
247	JZZ1F
248	JZZ2F
Shuffle	
N°	Nombre pat.
249	SFL01
250	SFL02
251	SFL03
252	SFL04
253	SFL05
254	SFL1V
255	SFL2V
256	SFL1F
257	SFL2F
Ska	
N°	Nombre pat.
258	SKA01
259	SKA02
260	SKA03
261	SKA04
Reggae	
N°	Nombre pat.
262	RGG01
263	RGG02
264	RGG03
265	RGG04

266	RGG1V
267	RGG2V
268	RGG1F
269	RGG2F
African	
N°	Nombre pat.
270	AFR01
271	AFR02
272	AFR03
273	AFR04
274	AFR05
275	AFR06
276	AFR07
277	AFR08
278	AFR1V
279	AFR2V
280	AFR1F
281	AFR2F
Latin	
N°	Nombre pat.
282	LTN01
283	LTN02
284	LTN03
285	LTN04
286	LTN05
287	LTN06
288	LTN07
289	LTN08
290	LTN09
291	LTN10
292	LTN11
293	LTN12
294	LTN1V
295	LTN2V
296	LTN3V
297	LTN4V
298	LTN1F
299	LTN2F
300	LTN3F
301	LTN4F
Ballad	
N°	Nombre pat.
302	BLD01
303	BLD02
304	BLD03
305	BLD04
306	BLD05
307	BLD06
308	BLD07
309	BLD08
310	BLD09
311	BLD10
312	BLD11
313	BLD1V

314	BLD2V
315	BLD1F
316	BLD2F
Introduction	
N°	Nombre pat.
317	ITR01
318	ITR02
319	ITR03
320	ITR04
321	ITR05
322	ITR06
323	ITR07
324	ITR08
325	ITR09
326	ITR10
327	ITR11
328	ITR12
329	ITR13
330	ITR14
331	ITR15
332	ITR16
333	ITR17
334	ITR18
335	COUNT
Ending	
N°	Nombre pat.
336	OTR01
337	OTR02
338	OTR03
339	OTR04
340	OTR05
341	OTR06
342	OTR07
No sound	
N°	Nombre pat.
343	ALMUT
344	EMPTY
508	
Metronome	
N°	Nombre pat.
509	MTR34
510	MTR44

Programas de efectos

■ Efecto de inserción

Algoritmo GUITAR/BASS

Nº	Nombre programa	Comentario
0	STNDRD	Sonido básico para grabaciones
1	RCT-BG	Sonido de amplificador de alta ganancia de la serie "Rectifier" americana
2	9002LD	Sonido ZOOM 9002
3	NYFUSN	Sonido limpio para grabaciones
4	F-TWED	Sonido de un pequeño amplificador a válvulas de tipo americano
5	J-CHO	Sonido limpio JC
6	ARMWAH	Wah con ARRМ
7	BEATLE	Sonido de clase A de tipo Mersey Beat
8	JIMVIB	El famoso vibrato Remade
9	BLKPNL	Sonido de heavy metal de una pila americana de la "serie 5100"
10	SP-DRV	Sonido con saturación suave
11	СMPCLN	Sonido con compresión natural
12	FUNKY	Sonido funky muy cortante
13	PNCCLN	Sonido normal y con un toque de pegada
14	WETRHY	Un sonido excelente para baladas
15	PHASER	Sonido limpio que simula un efecto de fase tradicional
16	12-CLN	Sonido limpio con una octava superior mezclada
17	JZTONE	Sonido limpio para jazz
18	ARPEG	Sonido limpio para arpeggios
19	ACSIM1	Simula un sonido de guitarra acústica sin adornos
20	ACSIM2	Sonido desafinado y brillante sin modulación
21	AG-D	Sonido brillante para guitarras electroacústicas
22	AG-G	Sonido cálido para guitarras electroacústicas
23	BOTTLE	Sonido de tubo "slide" en guitarra eléctrica
24	CRUNCH	Unión de retardo y crunch de la serie "800"
25	FDRCLN	Sonido limpio de un amplificador a válvulas americano tradicional
26	50SRNB	Sonido con trémolo especial para rhythm & blues
27	CRUCMP	Sonido crunch con un toque de compresión
28	MATCRU	Sonido crunch de un amplificador de clase A moderno
29	ROCBLY	Sonido rockabilly con un retardo corto
30	STRIHT	Sonido solista versátil y directo
31	MRSDRV	Máxima distorsión, rica en sustain
32	BALLAD	Cálido sonido solista
33	MADBSS	Sonido de bajo distorsionado para solos y acordes de rango agudo
34	SOLDAN	Sonido de amplificador de alta ganancia para ajustes de tono medio en pastillas de bobinado simple
35	DUPLEX	Sonido solista muy espacioso con efecto overlay doble
36	BLEFNG	Sonido muy de "blues" para tocar con los dedos (sin púa)
37	MELODY	Sonido muy "de temporada" para melodías
38	WILDFZ	Unidad fuzz tradicional
39	CRY	Sonido de efecto "cry" tradicional de Zoom
40	B-PICK	Sonido potente para tocar con púa
41	B-OD	Sonido de distorsión retro
42	B-DRV	Sonido de distorsión dura

43	B-FING	Sonido muy versátil para tocar con los dedos (sin púa)
44	B-SLAP	Un brillante sonido slap
45	B-COMP	Sonido con ataque controlado por el dinamismo de la pulsación
46	B-EDGE	Sonido potente y con bastante corte
47	B-SOLO	Sonido chorus para melodías
48	BS-8VA	Sonido con una octava superior mezclada
49	B-WAH	Bajo funky con auto-wah
50-59	EMPTY	

Algoritmo MIC

Nº	Nombre programa	Comentario
0	VO-STD	Efecto vocal standard
1	VO-ROK	Efecto de voz para rock
2	VO-BLD	Efecto de voz para baladas con chorus desafinado
3	VOECHO	Eco vocal
4	VO-C1	Sonido suave para micros condensadores
5	VO-C2	Añade profundidad a los micros condensadores
6	TAPECP	Simula una multi-grabación analógica
7	DEEP	Retardo para voces, útil para cortar gritos u otros ruidos
8	FANFAN	Suena como si hablase a través de un ventilador en marcha
9	AG-LIV	Sonido para grabación con micro de una fuente directa, no solo guitarra
10	AG-BRT	Sonido brillante para grabación con micro
11	AG-SLO	Impresionante sonido solista
12	AG-EGE	Sonido de grabación de guitarra acústica con agudos intensificados
13	AG-STM	Sonido de grabación de guitarra acústica para rasgueos
14	WIND	Sonido con un rango medio muy definido
15	BRASS	Retardo corto con un sonido brillante
16	PIANO	Intensifica la profundidad y la definición
17	AG-MX1	Sonido mejorado para rasgueos
18	AG-MX2	Sonido mejorado para arpeggios
19	SWEEP	Añade un barrido brillante para percusión única
20-29	EMPTY	

Algoritmo LINE

Nº	Nombre programa	Comentario
0	SYNLD1	Para sintetizadores solistas con interpretación monofónica
1	ORGAN	Modulador de fase para sintetizador/órgano
2	EP-CHO	Un bello efecto chorus para piano eléctrico
3	SYNLD2	Antiguo efecto de tipo reactor para solos de sintetizador
4	SOLNR	Simulación de grupo de cuerdas analógico
5	ORGROC	Distorsión muy marcada para órgano de rock
6	CLVFLG	Wah para clavicémbalo
7	CNCERT	Efecto de salón de conciertos para piano
8	HONKEY	Simulación de piano honky-tonk
9	SHUDDR	Sonido partido para pistas techno
10	TKPIKO	Para la grabación de secuencias o guitarra con sordina
11	MTONE	Distorsión con rango medio intensificado
12	DOUBLR	Doblaje para pista vocal

Apéndice

13	BASBST	Enfatiza el rango de graves
14	MN2ST	Produce sensación de espacio en una fuente monoaural
15	DIRTY	Distorsión de baja fidelidad que usa un modulador de repique
16	SWPPHA	Modulador de fase con una potente resonancia
17	8VA	SFX que añade un sonido de octava inferior
18	SFXLAB	Sonido de efecto especial para sintetizadores
19	AMRDIO	Simulación de emisora AM
20-29	EMPTY	

Algoritmo DUAL

No.	Nombre programa	Entrada L/R recomendada	Comentario
0	ALMTY	Vocal/Guitar	Sonido natural para baladas con guitarra
1	CONTMP	Vocal/Guitar	Realza los agudos y graves y corta los medios
2	GENTLE	Vocal/Guitar	Sonido cálido para acompañamiento de arpeggios
3	BRECHO	Vocal/Guitar	Sonido brillante con eco
4	VO+PF	Vocal/Piano	Sonido para baladas con piano
5	VO+EP	Vocal/Keyboard	Para piano eléctrico y voz duplicada
6	VO+VO1	Vocal/Vocal	Sonido natural para duo vocal
7	VO+VO2	Vocal/Vocal	Para armonías vocales
8	VO+VO3	Vocal/Vocal	Sonido cálido para duo vocal
9	ONEREC	Line source/Guitar	Para grabación con micro stereo de punto único
10	ENSBLE	Guitar/Piano	Para guitarra con ataque fuerte y piano melodioso
11	ENHNCE	Guitar/Vocal	Intensifica los sonidos limpios y fuertes para baladas
12	AMRDIO	Vocal/Vocal	Simula una emisora de AM monoaural
13	BIGSHP	Guitar/Guitar	Intensifica la claridad global
14	BRIGHT	Guitar/Guitar	Sonido brillante y limpio
15	WARMY	Vocal/Vocal	Sonido cálido con unos medios prominentes
16	FAT+	Guitar/Vocal	Fortalece más unos medios suaves
17	FOLK D	Guitar/Guitar	Sonido limpio y fresco
18	CNTMPY	Vocal/Piano	Versátil sonido brillante
19	TV NWS	Vocal/Vocal	Sonido de presentador de TV
20-29	EMPTY		

Algoritmo MASTERING

Nº	Nombre programa	Comentario
0	ROCK	Hace que una mezcla de tipo rock suene como "en directo"
1	LIVE	Añade un toque de sonido directo
2	WARM	Añade un toque de calidez
3	TIGHT	Sensación de dureza
4	CLAFY	Emfatiza el rango de los super agudos
5	VOCAL	Hace que las voces queden en primer plano
6	FULL	Fuerte compresión sobre el rango completo de frecuencias
7	CLEAR	Sonido potente con énfasis en los medios
8	POWER	Graves potentes
9	+ALFA	Intensifica la potencia global
10	AL-POP	Efecto de masterización convencional
11	STWIDE	Para grabación por volcado de todo tipo
12	CLR DM	Intensifica la claridad y el efecto de espacio
13	DISCO	Para conseguir un sonido de tipo club
14	BOOST	Para conseguir un acabado de tipo hi-fi
15-19	EMPTY	

Efecto de envío/retorno

Nº	Nombre programa	Comentario
0	TIGHT	Reverb de salón con una cualidad tonal dura
1	SOFT	Reverb de salón con una cualidad tonal más suave
2	LARGE	Simula la reverberación de un gran salón
3	SMALL	Simula la reverberación de un salón pequeño
4	BALLAD	Para baladas lentas
5	BUDKAN	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
6	SECBRS	Reverb para una sección de metales
7	SHORT	Reverb corta
8	REALPL	Simulación de reverb de muelles
9	DOVE	Reverb de un estadio de tipo cúpula
10	BIGAPL	Simula una gran cabina de grabación
11	BRGT R	Reverb de salón con una cualidad tonal dura
12	LIVE	Simula la reverb de un club
13	WARMTH	Reverb suave y natural
14	POWER	Reverb con puerta
15	VNTSPR	Simula una reverb de muelles analógica
16	CLEASP	Reverb limpia con un tiempo de reverb corto
17	DOKAN	Simula la reverberación de una chimenea cerámica
18	NATL-C	Chorus suavemente modulado para acompañamientos
19	VO CHO	Chorus para añadir color a las voces
20	GT CHO	Chorus para reforzar un sonido de guitarra
21	FLAT-C	Chorus rápido
22	DEEP-C	Versátil chorus profundo
23	DETUNE	Para instrumentos con fuertes armónicos como un piano eléctrico o un sintetizador
24	ECHO	Flamante retardo de tipo analógico
25	DLY375	Coincide con el típico tempo de 120 BPM
26	LNGDLY	Retardo largo para baladas

Apéndice

27	SRTDLY	Versátil retardo corto
28	SLO LD	Mantiene la fuerza en las frases musicales rápidas
29	WRMDLY	Simula un cálido retardo analógico
35-39	EMPTY	

Kits de batería/programas de bajo

● Kits de batería

N°	Pantalla	Nombre del kit
0	LIVE	Live kit
1	POWER	Power kit
2	JAZZ	Jazz kit
3	ANALOG	Analog kit
4	GENE	General kit
5	FUNK	Funk kit
6	SCRAT	Scratch kit

● Programas de bajo

N°	Pantalla	Nombre programa
0	FING	Finger bass
1	PICK	Pick bass
2	SLAP	Slap bass
3	ACSTK	Acoustic bass
4	SYNTH	Synth bass

Compatibilidad con el PS-02 y MRS-4

■ PS-02

Cuando introduzca la tarjeta SmartMedia del PS-02 en el PS-04, esta unidad funcionará de la siguiente forma:

- Si todas las pistas audio de una canción son grabadas en el grado "HF" (Hi-Fi), será creado automáticamente un proyecto en el grado "HI-FI".
- Si todas las pistas audio de una canción son grabadas en el grado "LG" (largo), será creado automáticamente un proyecto en el grado "LONG".
- Si en una canción hay mezcladas pistas audio de grado "HF" y "LG", el proyecto será de grado "HI-FI". No obstante, las pistas de grado "LG" no serán reproducidas.

■ MRS-4

- Los datos del PS-04 no son compatibles con los del MRS-4.
- Zoom Corporation no asume ningún tipo de responsabilidad por las consecuencias que puedan producirse por un posible uso de una tarjeta SmartMedia del MRS-4 en el PS-04.

Ficheros en la tarjeta SmartMedia

PROJECTxx.INI

Información acerca de los ajustes de marcadores, parámetros de pistas, efectos

RHYTHMxx.SEQ

Información sobre la sección rítmica

xx-yz.AUD

Datos audio

MAC_PRM.INI

Número del último proyecto editado

* "xx" se corresponde con el número de proyecto 00-99, "y" con el número de pista 0-3 y "z" con el número de la toma V 0-9.

* No modifique los nombres de los archivos usando un lector/grabador convencional de tarjetas SmartMedia. Si estos archivos tienen nombres diferentes a los que le indicamos no podrán ser reconocidos por el PS-04.

INDICE ALFABETICO

■ Símbolos

-	76
(76
)	76
+	76

■ A

Acorde	
Introducción de una	
progresión de acorde...	78
Tipo de acorde.....	70
Ajuste de ganancia del micro.	99
Algoritmo.....	21, 84

■ B

Borrado	
Borrado de canción	83
Borrado de un rango de	
datos concreto.....	49

■ C

Canción de demostración....	12
Canción	59
Borrado	83
Copia de un compás....	81
Creación de una canción	73
Edición.....	81
Entrada FAST	76
Entrada por pasos.....	73
Importación desde otro	
proyecto	93
Inserción de un patrón..	75
Introducción de información	
de progresión de acorde	78
Introducción de información	
de eventos.....	79
Sobregrabación de un	
patrón	75
Supresión de un patrón .	75
Transposición.....	82

Compatibilidad de datos ...	121
Conexiones	10
Copia	
Copia de un compás ...	81
Copia de un patrón	68
Copia de un rango de	
datos concreto.....	47
Copia de una toma V....	51
Cuantización	71

■ E

Edición de patrón.....	69
Edición de pista	46
Edición de un rango de	
pistas concreto	46
Edición de una toma V .	50
Efecto de envío/retorno ..	28, 85
Almacenamiento de un	
programa.....	91
Cambio del nombre de un	
programa.....	91
Edición de un programa	90
Lista de parámetros de	
efecto	113
Lista de programas ...	119
Lista de tipos de efecto	113
Selección de programa .	90
Efecto de inserción.....	21, 84
Almacenamiento de	
un programa	89
Cambio del nombre	
de programa	90
Edición de un programa .	87
Lista de parámetros de	
efecto	104
Lista de programas	116
Lista de tipos de efectos	104
Selección de un programa	86
Efecto de masterización....	30
Efecto.....	6, 84
Encendido/apagado	11
Enlace stereo	58
Entrada FAST	76

Entrada por pasos	
Canción.....	73
Pista de bajo	64
Pista de batería	66
EQ	26
Especificaciones técnicas ...	101
Ev	78

■ F

Fuente de entrada.....	19, 53
Función de afinador.....	93
Función de localización.....	37
Función de marcador.....	37
Grabación	13, 36
Claqueta	44
Grabación de la primera	
pista	19
Preparativos.....	15
Sobredoblaje	24
Grabadora	6

■ H

HI EQ	57
-------------	----

■ I

Importación	93
-------------------	----

■ K

Kit de batería	60
Reproducción manual .	62
Selección.....	70

■ L

Lista de kits de batería.....	120
Lista de programas de bajo ..	120
Listado de patrones	114
LO EQ	57

■ M

Medidor de nivel 99
 Metrónomo 72
 Mezclado 26
 Mezclador 7, 53
 Modo AUDIO 36
 Modo EFFECT 86
 Modo PATTERN 59
 Pantalla de localización . 60
 Pantalla de parches
 rítmicos 60
 Pantalla superior 60
 Modo RHYTHM 7, 59
 Modo SONG 59, 73
 Pantalla de acordes 73
 Pantalla de localización . 73
 Pantalla de parche rítmico 73
 Pantalla superior 73
 Modo SYSTEM 95
 Modo 7
 MRS-4 121

■ P

PAN 57
 Panel frontal 9
 Panel lateral 9
 Panel superior 8
 Panel trasero 9
 Panorama 26
 Parámetro de efecto 85
 Parámetro de pista 27, 56
 Patrón 59
 Ajuste del volumen de
 batería/bajo 70
 Cambio de características
 específicas de patrón . . 69
 Cambio del nombre del
 patrón 70
 Cambio del tempo 61
 Claqueta 72
 Copia de un patrón 68
 Creación de un patrón . . 63
 Importación desde otro
 proyecto 83

Selección y reproducción
 de un patrón 60
 Supresión de un patrón . 69
 Visualización/cambio del
 número de compases . . 72
 Visualización/cambio del
 ritmo 72
 Pilas 11
 Pinchado/desp. automático . 41
 Pinchado/despinchado manual 40
 Pinchado/despinchado 40
 Automático 41
 Manual 40
 Pista audio 6
 Pista de bajo 60
 Pista de batería 60
 Pista 6
 Enlace de dos pistas . . . 58
 Mezcla del sonido de
 reproducción de pistas . 56
 Procesado de la señal para
 cada pista 56
 Selección de la pista de
 grabación 55
 Programa de bajo 60
 Reproducción manual . . 62
 Selección 70
 Programa 85
 Proyecto 95
 Cambio del nombre del
 proyecto 98
 Creación 15, 96
 Protección contra copia. 97
 Selección 96
 Supresión 97
 Verificación del grado . . 45
 Visualización del tiempo de
 grabación restante 97
 PS-02 121

■ R

Raíz 70
 Remezcla 30
 Repetición A-B 38

Retoque 49
 Retroiluminación 99
 Ritmo 6, 59

■ S

Sistema 95
 SmartMedia 10
 Ficheros almacenados . 121
 Formateo 100
 Sobredoblaje 24
 Supresión
 Supresión de patrón . . . 69
 Supresión de proyecto . . 97
 Supresión de toma V . . . 51

■ T

Tempo 61
 Tipo de efecto 85
 Toma V 6, 36
 Cambio 36
 Copia 51
 Intercambio 52
 Supresión 51
 Trasposición 82

■ U

Utilidad de patrón 71

■ V

V TAKE 57
 Volcado 31, 42



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

PS-04 - 5005-1