

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN **TD-20**

Manual del Usuario

Quisiéramos aprovechar la ocasión para agradecerle por haber adquirido el Módulo de Sonido de Percusión TD-20 de Roland.

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





- * CompactFlash y son marcas comerciales de SanDisk Corporation y licenciadas por CompactFlash association.
- * Roland Corporation es un licenciario autorizado de la marca CompactFlash™ y el logotipo CF ().
- * Fugue © 2004 Kyoto Software Research, Inc. Todos los derechos quedan reservados.



Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. Queda rigurosamente prohibida sin al autorización escrita de ROLAND CORPORATION la reproducción de esta publicación por cualquier procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.

	PRECAUCIÓN RIESGO de DESCARGA NO ABRIR	
ATENCIÓN: RIESGO de DESCARGA NO ABRIR		
<p>PRECAUCIÓN PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA, NO quite la TAPA</p> <p>NO CONTIENE NINGÚN ELEMENTO QUE EL USUARIO PUEDA REPARAR UN TÉCNICO CUALIFICADO DEBE EFECTUAR TODAS LAS REPARACIONES.</p>		



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



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

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

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

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

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



Para G.B.

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



AZUL: SIN CARGA
MARRÓN: CON CARGA

Como es posible que los colores de los hilos de este cable no correspondan a los que identifican los terminales de su enchufe, proceda como sigue:
 Debe conectar el cable AZUL a la terminal marcada con la letra N o de color NEGRO.
 Debe conectar el cable MARRÓN a la terminal con la letra L o de color ROJO.
 Bajo ningunas circunstancias debe conectar ninguno de los hilos a la clavija de toma de tierra del enchufe.




UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

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

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN







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

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS







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

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE


AVISO


- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario. 
- No debe realizar modificación interna alguna en la unidad. (La única excepción sería cuando se den instrucciones específicas en este manual para la instalación de opciones instalables por el usuario; vea p. 86, p. 88). 
- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos de su interior (a menos que el manual le indique que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, el Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información". 
- Nunca utilice o guarde esta unidad en lugares:
 - Expuestos a temperaturas extremas (p.ej. la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calor, encima de un equipo generador de calor); 
 - Donde haya agua (p.ej. baños, lavabos, sobre superficies húmedas); 
 - Expuestos a la lluvia;
 - Húmedos;
 - Sujetos a un alto nivel de vibración.
- Debe utilizar esta unidad sólo con racks o soportes recomendados por Roland. 


AVISO


- Debe conectar la unidad sólo a una red de electricidad del tipo especificado en la instrucciones de funcionamiento o la indicada en el casco de la unidad misma. 
- Utilice sólo el cable de alimentación que viene con la unidad. 
- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. ¡No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado! 
- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo. 
- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (como material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos de ningún tipo. 



⚠ AVISO


- Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información” cuando:
 - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad; 
 - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
 - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento
 - El cable de alimentación haya sido dañado
 - Salga humo de la unidad o se perciban olores extraños.


- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las normas básicas para el funcionamiento seguro de la unidad. 

- Proteja la unidad de golpes fuertes. (¡No deje que se caiga!)) 


- No conecte la unidad a una toma de corriente en la que haya conectado un número excesivo de aparatos. Tenga especial cuidado cuando utilice alargos (cables de extensión) - el consumo total de los aparatos que ha conectado a la toma de corriente del alargo no debe exceder el consumo (vatios/amperios) que se recomienda para el alargo en cuestión. Cargas excesivas pueden hacer que el cable se recaliente y que, en algunos casos, llegue a derretirse. 


- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información”. 


- Antes de instalar la placa de circuitos (SOUND & SYSTEM EXANSION BOARD para el TD-20) apague la unidad y desconecte el cable de alimentación. 


- No deje encima del instrumento ningún objeto que contenga agua (p. ej. un florero). Asimismo, evite usar insecticidas, perfumes, alcohol, laca para uñas, aerosoles, etc. cerca de la unidad. Quite rápidamente con un paño suave cualquier líquido que caiga encima del instrumento. 


⚠ PRECAUCIÓN


- Debe colocar la unidad manera que su posición no impida su correcta ventilación. 


- Cuando conecte o desconecte la unidad de una toma de corriente, coja sólo el extremo con clavija 


- Cualquier acumulación de polvo entre la clavija del cable de alimentación y el enchufe puede provocar un estado de aislamiento eléctrica empobrecido. Quite este polvo periódicamente con un trapo seco. Además, si no piensa utilizar la unidad durante un largo período de tiempo, desconéctela de la corriente. 


- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños. 


- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella. 


- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad. 

- Antes de mover la unidad, desconéctela de la red eléctrica y también desconecte todos los cables conectados a aparatos externos. 

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconéctela de la red eléctrica. 

- Si hubiera una tormenta con relámpagos, desconecte el cable de alimentación. 

- Instale sólo la placa especificada (SOUND & SYSTEM EXENCION BOARD para el TD-20). Retire sólo los tornillos especificados (p. 86, p. 88). 

- Si retira los tornillos del protector de Tarjeta, los de la tapa de la placa de circuitos y del Atril, cerciórese de guardarlos fuera del alcance de los niños, evitando de esta manera el peligro de que ellos los traguen accidentalmente. 

PUNTOS IMPORTANTES

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

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado otro aparato que pueda generar ruido en línea (como por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de encendido variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o mal funcionamiento de altavoces o otros aparatos
- Aunque se apagan los LCDs y LEDs cuando se apaga la unidad con el interruptor POWER, esto no significa que la unidad haya sido desconectado completamente de la fuente eléctrica. Si precisa desconectarla por completo de la red, primero pulse el interruptor POWER para apagar la unidad y después desconecte el cable de alimentación de la red. Por esta razón, el enchufe donde conecte el cable de alimentación, debe ser de fácil acceso.

Colocación

- Usar la unidad cerca de etapas de potencia (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solventar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Si utiliza aparatos de comunicación sin hilos como teléfonos móviles cerca de la unidad, pueden producir ruido. Dicho ruido podrá producirse cuando reciba o inicie una llamada. Si Vd. experimenta tal problema, debe alejar el aparato en cuestión de la unidad o apagarlo.
- No exponga el aparato a luz solar directa, ni lo coloque cerca de aparatos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o descolorar la unidad.

- Al mover la unidad a un entorno en que la temperatura y/o la humedad sea muy distinta a la de su entorno actual, puede que se forme condensación (gotas de agua) dentro de ella. Puede provocar daños en la unidad o su mal funcionamiento si la utiliza en este estado. Por eso, antes de utilizar la unidad, déjela unas horas para que se evapore completamente la condensación.

Mantenimiento

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

Reparaciones y Datos

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

Memory Backup

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

“Backup Battery Low!”

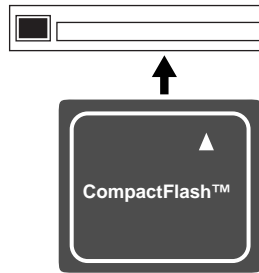
Precauciones Adicionales

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

Antes de Utilizar las Tarjetas

Utilizar Tarjetas DATA

- Introduzca la tarjeta DATA completamente—hasta que quede fijada.



- Nunca toque los terminales de la tarjeta DATA. Tampoco ha de dejar que se ensucien.
- La ranura para tarjeta de memoria de esta unidad también acepta tarjetas de memoria CompactFlash. Los medios de almacenamiento Microdrive de IBM no son compatibles.
- Las tarjetas CompactFlash están fabricadas utilizando componentes de precisión; maneje las tarjetas con cuidado, prestando especial atención a lo siguiente.
 - Para evitar que la electricidad estática dañe las tarjetas, asegúrese de descargar cualquier tipo de electricidad estática de su cuerpo antes de manejar las tarjetas.
 - No toque ni permita que ningún metal entre en contacto con la superficie de contacto de las tarjetas.
 - No doble, ni deje caer las tarjetas, ni las someta a golpes o vibraciones fuertes.
 - No exponga las tarjetas directamente a la luz del sol, en vehículos cerrados o en lugares parecidos (temperatura de almacenamiento: -25° – -85°).
 - No deje que las tarjetas se mojen.
 - No desmonte o modifique las tarjetas CompactFlash.

* Las explicaciones en este manual pueden incluir figuras que representan lo que se vería típicamente en pantalla. No obstante, tenga en cuenta que es posible que su unidad tenga una versión más actual del sistema (es decir, con sonidos más recientes) de forma que lo que se ve en pantalla no necesariamente coincidirá que lo expuesto en el manual.

Contenidos

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD	3
PUNTOS IMPORTANTES	5
Prestaciones	11
Descripciones de los Paneles	13
Panel Superior	13
Panel Posterior.....	15
Panel Frontal.....	16
Montar el Kit	17
Montar el TD-20 en el Soporte	17
Conectar los Pads y los Pedales	18
Conectar Auriculares, Aparatos de Audio, Amplificadores y Otros Dispositivos .	19
El Encendido/ Apagado	20
Conectar el Charles (Hi-Hat (VH-12)) y ajustar el parámetro “VH Offset”	21
Conectar el Charles.....	21
Ajustar el parámetro Offset.....	21
Ajustar el Parche de Rejilla del Pad (PD-125/105).....	21
Escuchar la Canción de Autodemostración	22
Funciones de los Botones y Pantallas	23
Guardar Sus Ajustes	23
Botones, Deslizadores, Diales y Mandos.....	23
Cursor	23
Botones de Funciones ([F1]–[F5]).....	23
Modificar los Valores de los Datos.....	23
Los Deslizadores de la Sección Group Faders	24
Seleccionar Pads del Panel Superior del TD-20	24
Cómo Hacer que Suenen Patrones	25
Cómo Activar/Desactivar el Metrónomo (Clic).....	25
Cómo Ajustar el Tempo	25
Ajustar el Contraste de la Pantalla	25
Acerca de la Visualización en la Parte Superior Derecha de la Pantalla	25
Acerca de los Kits de Percusión Preset	25
Técnicas de Ejecución	26
Pad (PD-125/105).....	26
Cambiar el Matiz del Golpe de Aro	26
Charles (VH-12).....	26
Plato (CY-15R/14C)	27
La Técnica Choke.....	27
Detección de Posiciones.....	27
Capítulo 1. Ajustes del Kit de Percusión [KIT]	28
Seleccionar un Kit de Percusión.....	28
Acerca de la Pantalla “DRUM KIT”	28
Seleccionar un Kit de Percusión de la Lista [F1 (LIST)].....	28
Parámetros de Kit [F2 (FUNC)].....	29

Ajustar el Volumen [F1 (VOLUME)]	29
Asignar un Tempo para Cada Kit [F2 (TEMPO)]	29
Tocar con Escobillas [F3 (BRUSH)]	29
Monitor del Nivel de Salida [F5 (MONITOR)].....	29
Dar Nombre a un Kit de Percusión [F3 (NAME)]	30
Utilizar al Técnica Cross Stick [F5 (XSTICK)]	30
Capítulo 2. Ajustes de los Instrumentos de Percusión [INST].....	31
Seleccionar un Pad para la Edición	31
Seleccionar un Pad Golpeándolo	31
Seleccionarlo con los Botones Trigger Select	31
Fijar el Pad que Edita (EDIT LOCK)	31
Asignar un Instrumento a un Pad	31
Seleccionar un Instrumento de la Lista [F1 (LIST)].....	32
Editar Sonidos de Percusión [F2 (EDIT)].....	32
Editar un Kit de Percusión Acústico (V-EDIT).....	32
Editar Otros Instrumentos.....	32
El Procedimiento de Edición.....	32
Utilizar Pads/Pedales como Controladores [F3 (CONTROL)].....	35
Hacer que Suene un Patrón Golpeando un Pad (Patrón de Pad) [F1 (PATTERN)]....	35
Cambiar la Afinación con el Pedal de Charles [F2 (PDLBEND)]	35
Ajustes MIDI para Cada Pad [F3 (MIDI)]	36
Los Número de Nota MIDI Transmitidos por el Charles [F4 (HH MIDI)]	36
Los Números de Nota transmitidos con las Técnicas Barrido de Escobilla/ Cross Stick [F5 (BR MIDI)]	36
Capítulo 3. Ajustes del Mezclador	37
Parámetros del Mezclador [MIXER]	37
Utilizar los deslizadores de la sección Group Faders para Editar (MIX EDIT)	37
Capítulo 4. Ajustes de los Efectos.....	38
Interruptores de Efecto Activado/Desactivado [EFFECTS SWITCH].....	38
Utilizar el Compresor y la Ecuilización [COMP/EQ]	38
Compresor (COMP)	39
Ecuilizador (EQ).....	39
El Efecto Ambiente (Ambiente Acústico) [AMBIENCE]	40
Multiefectos[MULTI EFFECTS]	40
Parámetros de los Multiefectos.....	41
Efectos Maestro [MASTER COMP/EQ]	43
Capítulo 5. Ajustes de Disparador [TRIGGER]	44
Seleccionar el Tipo de Pad [F1 (BANK)].....	44
Tabla de correspondencia entre las Entradas de Disparador y los Pads/Técnicas de Ejecución44	
Ajuste de la Sensibilidad de los Pads [F2 (BASIC)]	45
Sensibilidad de Pad	45
Nivel Mínimo para los Pads (Threshold).....	45
La Manera en Que los Cambios de Dinámica Cambia el Volumen (Curva de Velocidad) 45	
Ajustes del Charles [F3 (HI-HAT)].....	46
Eliminar Crosstalk Entre Pads [F4 (XTALK)]	47
Parámetros de Disparador Avanzados [F5 (ADVANCE)]	48
Tiempo de Detección de la Señal del Disparador (Tiempo de Escaneo)	48
Detección de l Atenuación de la Señal del Disparador (Cancelación del Redisparo)	48

Evitar el “Doble Disparo” (Tiempo Mask).....	49
Respuesta Dinámica del Aro/Borde (Ganancia del Aro).....	49
Respuesta de los Golpes de Aro (Ajuste de Golpe de Aro).....	49
Umbral para la Técnica Cross Stick (XStick Threshd).....	49
Tocar golpes de Bóveda, Campana y Borde (Dispar de 3 Vías)	50
Dar Nombre a una Banco de Disparadores[F5 (Name)].....	50
Capítulo 6. Secuenciador (Playback)	51
Funcionamiento Básico	51
Seleccionar un Patrón [PATTERN].....	52
Acerca de la Pantalla “PATTERN”.	52
Seleccionar un Patrón de la Lista [F1 (LIST)].....	52
Reproducir un Patrón [PLAY].....	52
Ajuste del Tempo	53
Ajustar el Tempo Golpeando un Pad (Tap Tempo)	53
Sincronizar a una Aparato MIDI Externo	53
Ajustes de Parte [F2 (PART)].....	54
Enmudecer una Parte Específica [F1 (MUTE)].....	54
Efectuar los Ajustes para la Parte de Acompañamiento [F2 (BACKING)]	54
Afinación General.....	55
Ajustes de las Partes de Percusión [F3 (PERC)]	55
Ajustes de los Sets de Percusión.....	55
Ajustes de Panorama/Volumen para Cada Parte [F4 (MIXER)].....	57
Ajustes de los Efectos para la Partes de Acompañamiento [F5 (REV/CHO)]57	57
Ajustes de Patrón[F3 (FUNC)]	58
Ajustes de Tipo de Compás/Número de Compases/Tempo [F1 (SETUP)]..	58
Seleccionar un Método de Reproducción [F2 (TYPE)].....	58
Dar Nombre a un Patrón [F5 (NAME)].....	59
Iniciar y Detener el Metrónomo (Clic) On/Off	59
Utilizar un Indicador como clic	59
Ajustar el Clic	60
Capítulo7. Secuenciador (Grabar/Editar)	61
Grabar un Patrón [REC].....	61
Cómo Grabar	61
Comprobar los Tones y las Frases Durante la Grabación (Ensayo)	63
Editar un Patrón [F4 (EDIT)]	64
Copiar un Patrón [F1 (COPY)].....	64
Conectar Dos Patrones [F2 (APPEND)]	65
Borrar un Patrón [F3 (ERASE)].....	65
Suprimir un Patrón [F4 (DELETE)].....	66
Guardar Patrones en una Tarjeta de Memoria [F5 (CARD)].....	67
Capítulo 8. la Función Copiar [COPY]	69
Capítulo 9.Utilizar una Tarjeta de Memoria CompactFlash [CARD] ...	70
Guardar Datos en una Tarjeta de Memoria [F1 (SAVE)]	70
Dar Nombre a una Copia de Seguridad de Datos [F4 (NAME)].....	71
Cargar Datos desde una Tarjeta de Memoria [F2 (LOAD)].....	71
Suprimir Datos de una Tarjeta de Memoria [F3 (DELETE)].....	72
Formatear una Tarjeta de Memoria [F4 (FORMAT)].....	72
Comprobar el Estado de una Tarjeta de Memoria [F5 (INFO)]	73

Capítulo 10. Ajustes Globales del TD-20 [SETUP]	74
Ajustes y Operaciones MIDI [F1 (MIDI)]	74
Ajustar los Canales MIDI para Cada Parte [F1 (MIDI CH)].....	74
Ajustes MIDI Globales para el TD-20 [F2 (GLOBAL)].....	74
Mensajes MIDI para Matices de Expresión en las Ejecuciones [F3 (CTRL)]..	76
Cambiar de Kit de Percusión vía MIDI (Cambio de Programa) [F4 (PROG)]	76
Guardar Datos en un Aparato MIDI Externo (Volcado de Datos) [F5 (BULK)]	77
Seleccionar la Salida Destino [F2 (OUTPUT)].....	78
La Salida Destino para los Instrumentos de Percusión.....	78
La Salida Destino para las Partes de Secuenciador/ el Clic del Metrónomo/ el Sonido que Entra por MIX IN [F4 (OTHER)]	78
Ajuste de Interruptores [F3 (CONTROL)].....	79
Utilizar los Interruptores de Pie [F1 (FOOT SW)].....	79
Utilizar Pads como Interruptores [F2 (PAD SW)].....	80
Ajustes Adicionales [F4 (OPTION)]	80
Ajustes del Botón Preview (Visión Previa) [F1 (PREVIEW)]	80
Modo de Efectos Maestros [F2 (COMP/EQ)].....	81
Ajustar el Contraste de la Pantalla [F5 (LCD)]	81
Recuperar los Ajustes de Fábrica [F5 (F RESET)].....	81
Capítulo 11. Cadenas de Kits de Percusión [CHAIN]	82
Crear una Cadena de Kits de Percusión	82
Dar Nombre a una Cadena de Kits de Percusión [F5 (NAME)].....	83
Tocar con una Cadena de Kits de Percusión.....	83
Capítulo 12. Funciones Adicionales [TOOLS]	84
Monitorizar el Nivel de Salida [F1 (MONITOR)].....	84
Comprobar el Estado en ese Momento [F2 (INFO)]	84
Sincronizar Imágenes al Sonido Producido por el TD-20 [F5 (V-LINK)]	84
¿Qué es V-LINK?	84
Ejemplos de Conexiones.....	84
Utilizar V-LINK	85
Acerca de la Placa de Ampliación	86
Precauciones a Observar al Instalar una Placa de Ampliación.....	86
Cómo Instalar una Placa de Ampliación	86
À propos des carte d'extension	88
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension	88
Installation d'une carte d'extension	88
Mensajes y Mensajes de Error	90
Lista de Instrumentos de Percusión	92
Números de Nota (Ajustes de Fábrica)	96
Lista de Instrumentos de Acompañamiento	98
Tabla de MIDI Implementado	100
Características Técnicas	102
Esquemas	104
Índice	106

Prestaciones

¡Todo es Nuevo! Módulo—Soporte—V-Hi-Hat—Pads

El TD-20 sigue los pasos del estándar de la industria, el TD-10, aprovechando una tecnología COSM aún más potente. La velocidad, la posición y el intervalo de cada golpe son detectados con precisión, lo que proporciona una dinámica natural y de gran realismo. Los nuevos pads de disparador dual PD-125/105 le proporciona tacto, respuesta y control del sonido sin par. Puede tocar golpes de aro tanto “cortos” como “largos”. Las 15 entradas de disparador le permite utilizar muchos pads, lo que permite utilizar aplicaciones avanzadas de Cambio de Pad. (p. 80)

- * COSM (*Modelado de Sonido Por Objetos Compuestos*) es una tecnología de Roland que abarca múltiples procesos de modelado del sonido para la creación de nuevos sonidos.
- * La detección de posición es posible en cajas (parche/aro), toms (aro) y platos ride (bóveda).

560 Nuevos Sonidos de Percusión Edición-V Ampliada

La biblioteca de sonidos incorporada fue creada expresamente para el TD-20 y diseñada para funcionar con la Edición-V ampliada. Además de poder cambiar de parche, tipos de sonidos “apagados, profundidad de la caja de resonancia, etc., también puede colocar dos tipos de sonajas en cualquier plato, colocar una pandereta encima del charles, añadir vibraciones de bordón a los toms y el bombo, cambiar el tipo de batidor y variar la situación del micrófono en todos los sonidos (p. 32).

Interfaz del Usuario de Fácil Uso

El interfaz es fácil de utilizar. Dado que hay muchos botones dispuestos en el panel superior, no perderá tiempo buscando las funciones. Gráficos, iconos y menús claros le guiarán por las operaciones tanto sencillas como complejas. Esté donde esté en el TD-20, con tan sólo pulsar el botón KIT, volverá a la página principal del kit. A pesar de ello, tómese el tiempo de leer este manual.

Disparo de Alta Velocidad

Los avances en la tecnología de disparadores en combinación con los nuevos diseños de los pads y pads V-Hi-Hat, proporcionan una respuesta y tacto naturales. Incluso ha mejorado la respuesta con escobillas (sólo en plástico).

Compact Flash Ofrece una Organización de Datos Ideal

Puede hacer una copia de seguridad de todos sus kits en 8 archivos distintos en la tarjeta CF. Cada una puede almacenar 50 kits, todos los patrones, sets de percusión y parámetros globales (p. 70). Puede copiar DESDE la tarjeta, los kits individuales, los instrumentos dentro de un kit y de un set de percusión (p. 69). También puede guardar/cargar hasta 100 patrones individuales (p. 67).

Direccionamiento de Señal de Audio en Directo o en el Estudio

La flexibilidad en el direccionamiento del audio es importante en el entorno profesional. El TD-20 le permite utilizar todas las salidas de una manera muy eficaz. Cada uno de los sonidos del kit de percusión puede asignarse a uno de los 10 salidas individuales (la salida “Master” puede utilizarse como pareja individual). A las salidas individuales, puede asignar Efectos, Ambiente, Partes de Acompañamiento, Clic e incluso la señal de audio que entra en la entrada MIX. Resulta ideal para cualquier situación.

V-Hi-Hat VH-12 Singular

El charles VH-12 V-Hi-Hat, montable en prácticamente cualquier soporte para charles disponible comercialmente, permite controlar la tecnología con los mismos movimientos y tacto de una charles acústico. Puede utilizar la técnica “splash” de pie, producir sonidos “swish” e incluso cambiar el matiz y la afinación del sonido “cerrando” el charles con más fuerza (p. 26).

Fácil Organización de Cables

El soporte MDS-20 le permite pasar el cable por los tubos, haciendo que desmontar, transportar y volver a montar sea fácil. Además, esto hace que el aspecto de la unidad sea más estilizado.

Procesamiento de Señal de Suma Calidad

Cada instrumento asignado para disparar las entradas 1-15 de parche y aro dispone de ecualizador de tres bandas y compresor individuales (p. 38). También existe una unidad multiefectos con reverbs, delays, flanger, chorus, pitch shifter, phaser, modulador en anillo, saturación, etc. (p. 40) Asimismo, dispone del efecto Ambiente, con la novedosa prestación "shape (contorno)" además de la posibilidad de cambiar de material y tamaño, etc. de la pared (p. 40) El Compresor/ Ecualizador maestro permite aplicar estos efectos a kits individuales o a todos a la vez (p. 43). Todos los efectos son fáciles de entender y aplicar. Vía el panel superior, también puede activar y desactivar individual o globalmente.

Funciones para actuaciones en directo

Los deslizadores de la sección group faders localizados en el panel superior permiten realizar cambios rápidos durante las actuaciones (p. 24). Puede hacer que suenen los kits de percusión en cualquier orden que desee (Cadena de Kits de Percusión, p. 82). Los botones +/- son suficientemente grandes para poder pulsarlos con una baqueta. (¡No los GOLPEE!) Otra función útil le permite enviar el sonido de clic SÓLO a los auriculares, si es lo que desea (p. 78). También dispone de entrada de audio (estéreo) para el monitorizaje personalizado (Jack MIX IN, p. 19). La función MIX EDIT permite la edición inmediata del volumen, nivel de envío de Ambiente y del nivel de envío de MFX utilizando los deslizadores de la sección group faders (p. 37).

Secuenciador

La grabación y reproducción de patrones resulta muy fácil. La sección de acompañamiento de 6 partes, (incluyendo percusión) puede utilizarse para actuaciones en directo o en grabaciones. Otra estupenda prestación es la que permite grabar directamente desde los pads en la parte de percusión (p. 75).

Funciones de Tempo Avanzadas

Cada KIT puede tener su propio ajuste de tempo. El indicador visual le ayuda a marcar el tempo de una canción sin necesidad de escuchar el clic (la claqueta) (p. 59). La función Tap Tempo permite ajustar el tempo desde todas las entradas de disparador o con el botón preview (visión previa) (Tap tempo, p. 53).

Placa de Ampliación

El panel inferior del TD-20 proporciona acceso para la futura incorporación de una Placa de Ampliación, lo que no sólo añadiría sonidos nuevos sino también proporcionaría una actualización del sistema utilizando Flash ROM (p. 86, p. 88).

Potencial de Módulos de Sonido MIDI

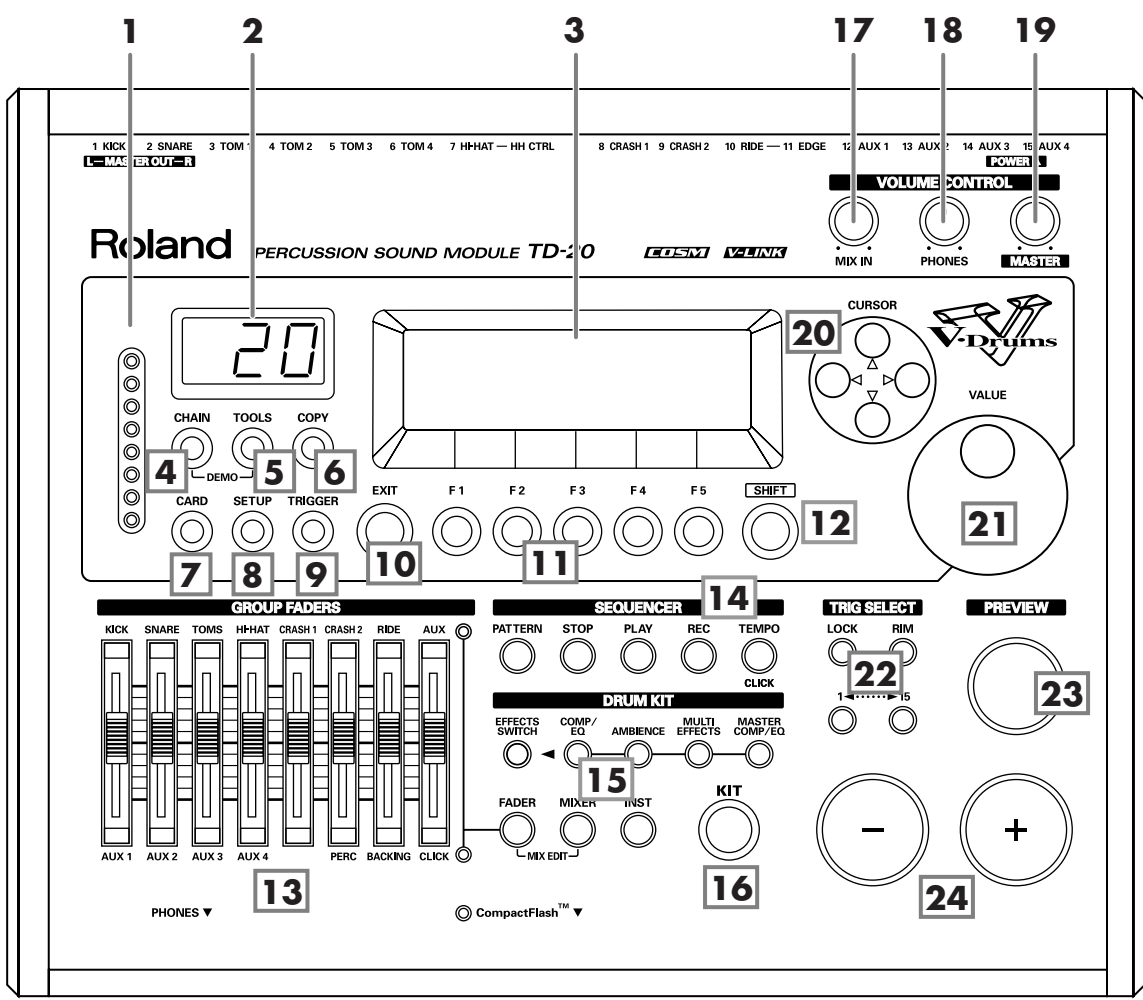
Se acceden a los sets de percusión en un canal MIDI distinto del utilizado para la batería. Puede hacer que suenen desde el secuenciador interno o una fuente MIDI externo (pad de tipo SPD, etc.) y disponen de mapa de 128 notas. Y con los 262 instrumentos de acompañamiento disponibles, hay sonidos para todos los géneros de música imaginables (p. 98).

Función V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) es un medio promovido por Roland que permite vincular música con material visual. Utilizando aparatos de video compatibles con V-LINK, puede vincular e incorporar fácilmente efectos visuales haciendo que formen parte íntegra de los elementos expresivos de una actuación. Utilizando el TD-20 y el Edirol DV-7PR conectados entre si, puede utilizar los pads conectados para cambiar las imágenes (clips/paletas) del Edirol DV-7PR (p. 84).

Descripciones de los Paneles

Panel Superior



1. Indicador del Nivel del Disparador

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

2. Pantalla LED

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

3. Pantalla Gráfica

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

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

4. Botón CHAIN

Una Cadena (Chain) permite ajustar una secuencia personalizada para tocar los kits. Existen 16 Cadenas (de 32 pasos cada una). También puede dar nombre a las Cadenas (p. 82).

5. Botón TOOLS

Permite acceder a las funciones Level Monitor, Memory status y V-LINK activado/desactivado(p. 84).

6. Botón COPY

Copie o intercambie datos entre kits de percusión, instrumentos, etc. (p. 69)

7. Botón CARD

Permite el acceso a las funciones de la tarjeta de memoria (Compact Flash) como la de guardar/cargar datos etc. (p. 70)

8. Botón SETUP Button

Da acceso a la funciones que afectan de una manera general al TD-20, como por ejemplo, los parámetros MIDI etc. (p. 74)

9. Botón TRIGGER Button

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

10. Botón EXIT Button

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

11. Botones F1–F5 Buttons

Estos botones cambian de función según el contenido de la pantalla. La parte inferior de la pantalla indica la función de cada uno de los botones (p. 23).

12. Botón SHIFT Button

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

13. Deslizadores GROUP FADERS

Permiten ajustar el volumen del bombo, la caja, los toms, el charles, los platos, los instrumentos de percusión, los instrumentos de acompañamiento y el sonido del metrónomo (p. 24).

14. SEQUENCER

Dan acceso a y control de las funciones del secuenciador (reproducción/grabación de patrones, Set de Percusión) etc. (p. 51, p. 61)

15. DRUM KIT

Estos botones abren las pantallas en las que se puede crear o editar kits de percusión. (p. 31, p. 37, p. 38).

16. Botón KIT Button

Con tan sólo pulsar u botón puede volver a la pantalla básica. También funciona desde el modo Edit (edición).

17. Mando MIX IN

Ajusta el nivel de la fuente de audio conectada al jack MIX IN. Este sonido sale de los jacks MASTER OUT y/o el jack PHONES. Opciones Adicionales (p. 78).

18. Mando PHONES

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

19. Mando MASTER

Ajusta el volumen de los jacks MASTER OUT.

20. Botones CURSOR

Sirven para desplazar el cursor por la pantalla (p. 23).

21. Dial VALUE

Funciona de la misma manera que los botones + y - . Utilícelo para desplazarse rápidamente en la pantalla o efectuar cambios grandes en los valores editados (p. 23).

22. TRIG SELECT

Utilice los dos botones inferiores para seleccionar el número del disparador (pad) al que desee acceder. Pulse el botón RIM para seleccionar el aro de un pad. (se ilumina el botón RIM). El botón PREVIEW permite escuchar de antemano el instrumento asignado. También puede golpear un pad para realizar la selección deseada (p. 24).

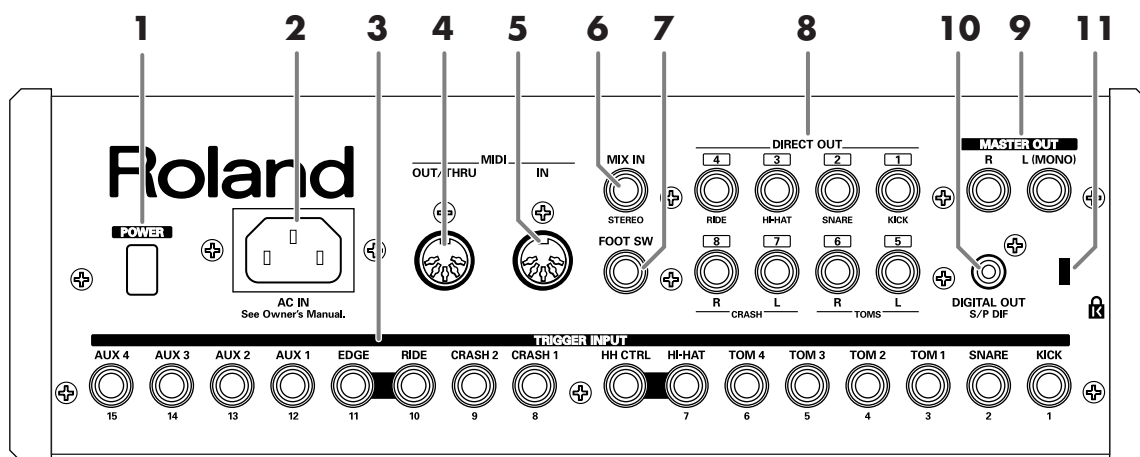
23. Botón PREVIEW

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

24. Botón +, Botón -

Estos botones se emplean para cambiar de kit de percusión o para modificar valores al editar. El botón + aumenta el valor y el botón - lo disminuye (p. 23). También puede utilizar la punta de la baqueta para pulsarlos. Nunca debe golpearlos con la baqueta, dado que esto puede provocar el mal funcionamiento de la unidad.

Panel Posterior



1. Interruptor POWER

Sirve para el encendido/apagado de la unidad.

2. Entrada AC

Conecte el cable de alimentación CA a esta entrada.

* Para detalles acerca del consumo, vea la p. 103.



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

3. Jacks TRIGGER INPUT

Aquí debe conectar los pads, disparadores de bombo y disparadores para instrumentos acústicos. Con pads de disparador dual (PD-125/120/105/80R/9/8/7), use un cable estéreo (TRS) (p. 18).

4. Conector MIDI IN

Sirve para conectar una fuente MIDI (secuenciador, controlador de pad, teclado, ordenador, etc.) para hacer que suenen los sonidos del TD-20, o para cargar datos (pp. 74–77).

5. Conector MIDI OUT/THRU

Sirve para utilizar el TD-20/los pads para hacer sonar sonidos del un módulo MIDI externo o grabar/guardar datos en un secuenciador MIDI externo (pp. 74–77).

6. Jack MIX IN

Se emplea para conectar cualquier fuente de audio externo a la unidad (p. 19). Esta señal de audio saldrá de los jacks MASTER OUT y/o el jack PHONES. Opciones de direccionamiento de señal adicionales (p. 78).

7. Jack FOOT SWITCH

Los interruptores de pie (p. ej. el BOSS FS-5U) le proporcionan una variedad de funciones como, por ejemplo, a selección de kits de percusión, iniciar/detener el secuenciador, etc. Utilizando un cable PCS-31 (cable de conexión estándar, suministrado por separado), puede utilizar dos interruptores de pie a la vez (p. 79).

8. Jacks DIRECT OUT

Las salidas individuales tienen muchos usos. El TD-20 proporciona muchas opciones. Vea la pantalla SETUP (p. 78).

9. Jacks MASTER OUT

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

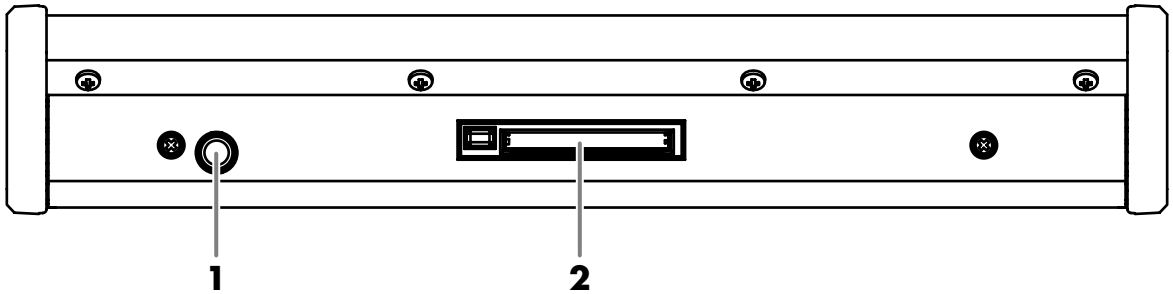
10. Conector DIGITAL OUT

Este conector digital de tipo coaxial envía la misma señal de audio que los jacks MASTER OUT.

11. Ranura de Seguridad (🔒)

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

Panel Frontal



1. Jacks PHONES

Puede conectar unos auriculares a este jack. Al conectarlos, no enmudecerá la salida de los jacks MASTER OUT (p. 19).

2. Ranura para Tarjeta CompactFlash

Acepta tarjetas de memoria CompactFlash (suministradas por separado). Cada tarjeta de memoria es capaz de almacenar todos los ajustes del TD-20 como, por ejemplo, los kits de percusión y los datos de ejecución del secuenciador, etc. (p. 70)

* *La tarjeta CompactFlash es la única tarjeta de memoria compatible con el TD-20.*

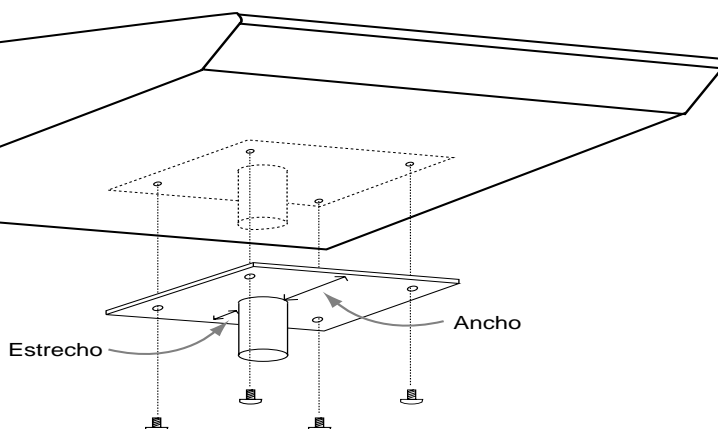
Montar el Kit

Montar el TD-20 en el Soporte

1. Acople la montura (suministrada con el soporte para batería opcional) al TD-3.

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

* Utilice **SÓLO** los tornillos de 8 mm (M5 x 8) suministrados con el TD-20. Otros tornillos pueden dañar la unidad.



NOTE

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

2. Acople el TD-20 y la montura al soporte para batería (como, por ejemplo, el opcional MDS-20BK).

Vea el manual del usuario del soporte para detalles acerca de cómo ensamblar el soporte para batería y acoplar el TD-20.



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



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



El TD-20 puede utilizarse sólo con soportes de la serie MDS de Roland. Si lo utiliza con otros soportes, puede que la unidad quede inestable, lo que podría hacer que alguien se lastimase.

MEMO

El APC-33 Fijación Multiusos puede acoplarse al tubo de 10.5–28.6 mm si desea montar el TD-20 en un soporte para plato o similar.

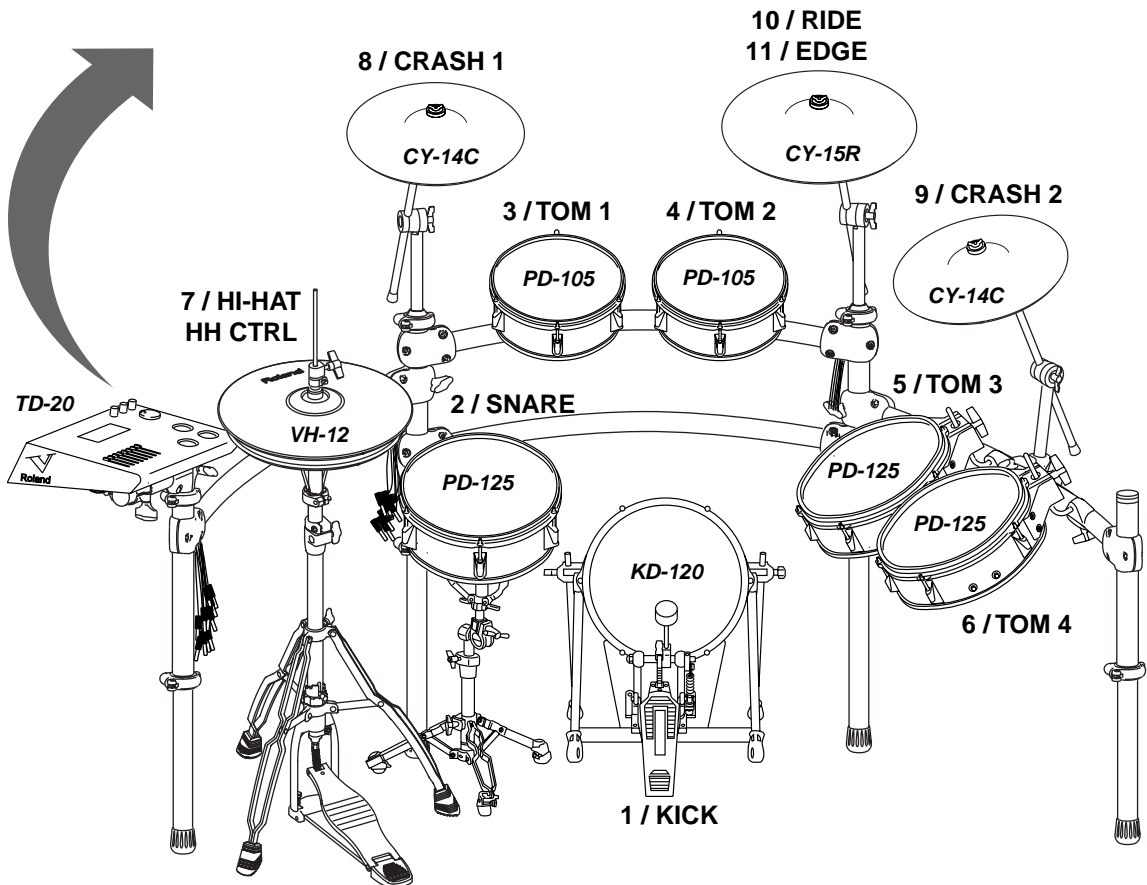
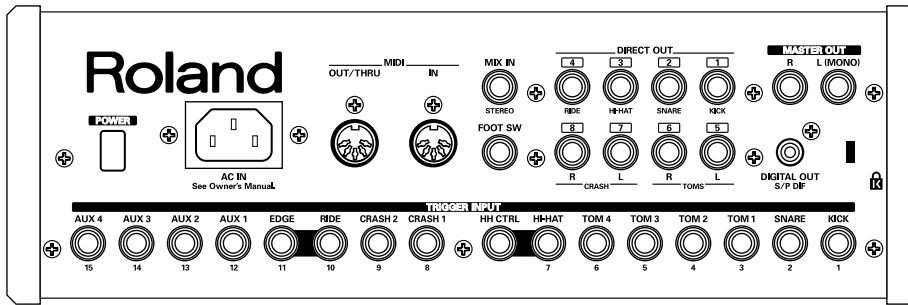
Conectar los pads y pedales

Utilizando los cables suministrados, conecte los pads, platos, pedal de control de charles y disparador de pie.

Al montar el TD-20 en el MDS-20 soporte para batería, utilice los cables de conexión incorporados.

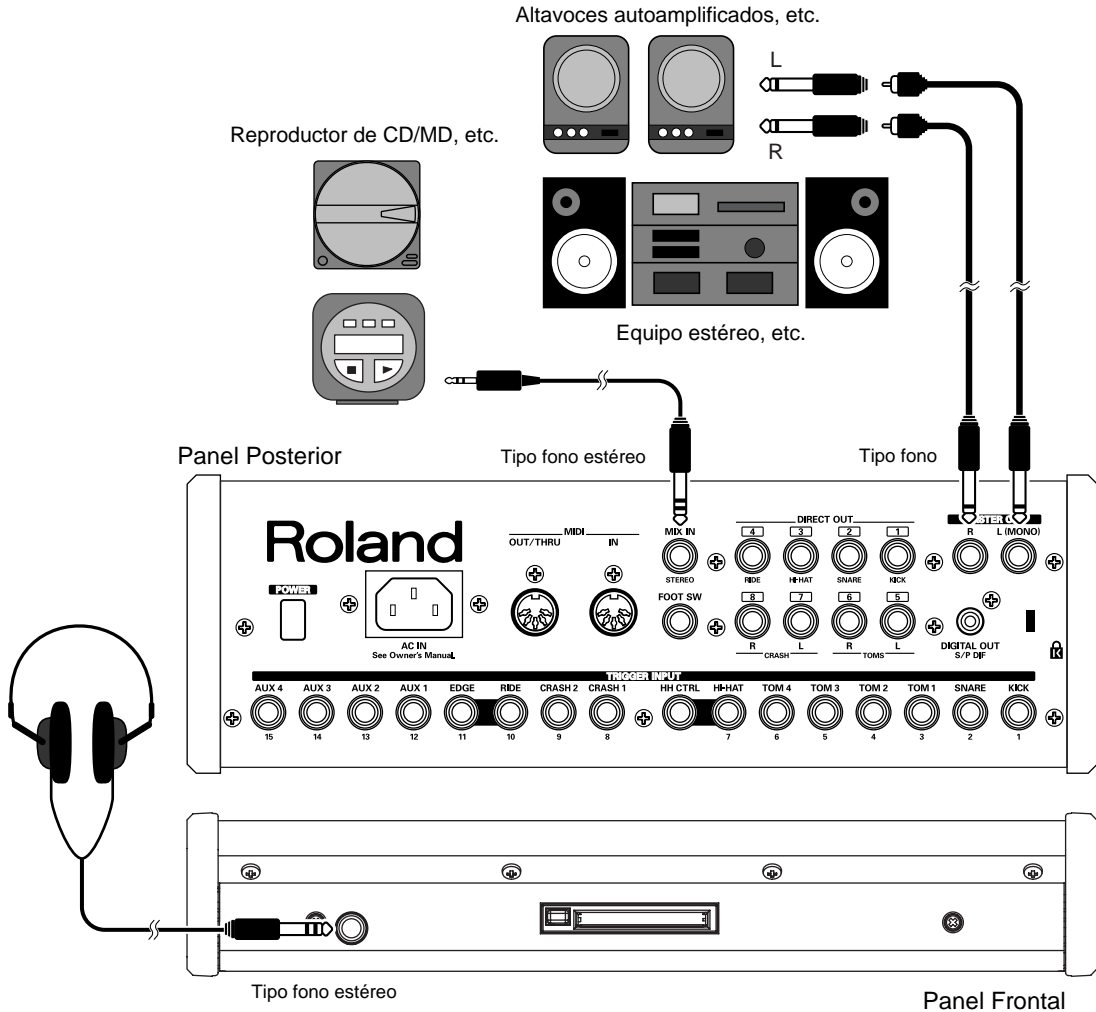
Ejemplo de Ajustes

Panel Posterior del TD-20



Se emplean dos cables para los platos HI-HAT (charles) y RIDE. Vea la p. 21 y p. 50.

Conectar Auriculares, Equipos de Audio, Amplificadores y Otros Aparatos



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

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

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

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

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

MEMO

El jack MIX IN del TD-20 permite tocar junto con un CD u otra fuente de audio

- Para ajustar el volumen del aparato conectado al jack MIX IN, haga girar el mando [MIX IN] localizado en el panel superior del TD-20.
- Puede hacer que la señal que entra en el jack MIX IN salga de los jacks MASTER OUT, PHONES, o DIRECT OUT 5-8 (p. 78).

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

El Encendido/Apagado

* Una vez completadas las conexiones (p. 18, p. 19), encienda los distintos aparatos en el orden especificado. Si los enciende con otro orden corre el riesgo de dañar los altavoces u otro aparatos o que funcionen mal.



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



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

Precauciones Al Encender la Unidad

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



4. Encienda el amplificador o el sistema de audio conectado a la unidad.

5. Mientras golpea un pad, gire gradualmente en el sentido de las agujas del reloj el mando [VOLUME] (o [PHONES] para ajustar el nivel de volumen.

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

Compruebe los siguientes puntos.

Al Utilizar un Amplificador o un Sistema de Audio

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

Al utilizar auriculares

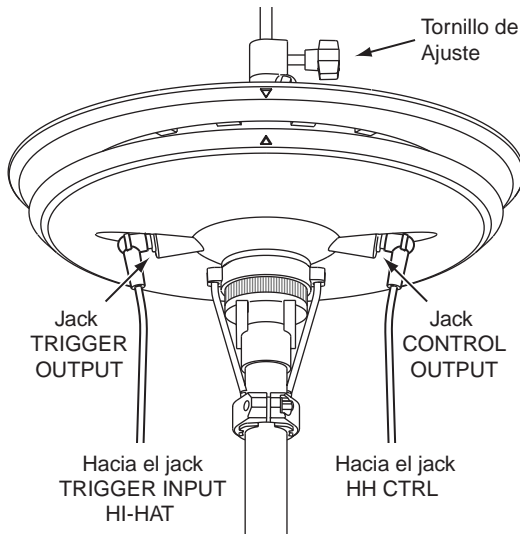
- ¿Están conectados los auriculares al jack PHONES?
- ¿Está girado completamente en el sentido contrario de las agujas del reloj el mando [PHONES]?

El Apagado

1. Baje a cero el volumen del TD-20 y de los aparatos externos conectados a éste.
2. Apague todos los aparatos externos.
3. Ajuste el interruptor [POWER] del TD-20 en la posición "OFF" para apagarlo.

Conectar el CHARLES (VH-12) y Ajustar "VH Offset"

Conectar el Charles



Ajustar el Offset

Al utilizar el VH-12, debe configurar "VH Offset".

1. Afloje el tornillo de ajuste encima del charles dejando que se apoye en el plato inferior del charles.

* NO toque el charles ni pise el pedal.

2. Mantenga pulsado [KIT] y pulse [TRIGGER].

El parámetro "VH offset" se ajusta automáticamente. (en aproximadamente 3 segundos)



Si precisa, efectúe ajustes adicionales en los parámetros.
Ajustes del Charles (p. 46)



Si no efectúa correctamente los ajustes del VH-12, puede provocar el mal funcionamiento de la unidad. Para detalles, vea el manual del VH-12.

Ajustar el Parche de Rejilla del Pad (PD-125/105)

ANTES DE TOCAR, DEBE ajustar los parches.

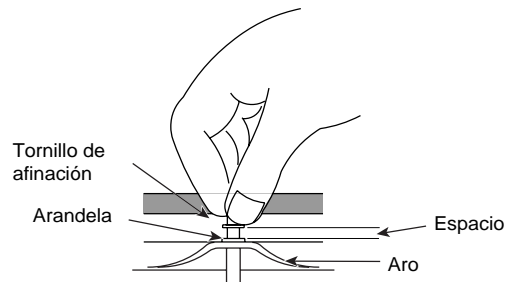
Para realizar el ajuste, utilice una llave.

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

MEMO

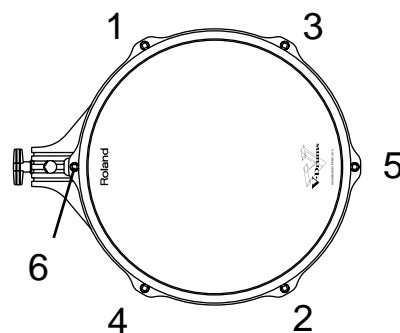
En el PD-125/105, ajustar la tensión del parche afecta sólo la respuesta del parche y no la afinación del sonido, como lo haría en un instrumento de percusión acústico.

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



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

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



Escuchar la Canción de Autodemostración

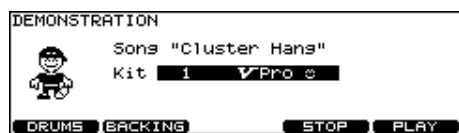
El TD-20 proporciona una canción de autodemostración interna que demuestra los sonidos y las capacidades de expresión del TD-20.

MEMO

La percusión de la canción de autodemostración se tocó a tiempo real y grabada en un secuenciador con el sistema del TD-20.

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

Se muestra la pantalla "DEMONSTRATION".



2. Pulse [F5 (PLAY)].

Suena la canción de autodemostración.

- * Pulse [F4 (STOP)] para detener la canción de autodemostración.

MEMO

Puede utilizar [+/-] o [VALUE] para cambiar de kit de percusión.

- * Siempre se seleccionan kits de percusión preset para la canción de autodemostración.

Botones de Funciones

[F1 (PERCUSIÓN)]

Hace que suene la parte de percusión o la enmudece.

[F2 (ACOMPÑAMIENTO)]

Hace que suene la parte de acompañamiento (las partes que no sean la parte de percusión) o la enmudece.

MEMO

- Puede cambiar el balance del volumen con los deslizadores [GROUP FADERS] (p. 24).
- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [TEMPO] para activar/desactivar el clic del metrónomo (p. 59). El clic suena de acuerdo con los ajustes efectuados antes de entrar en la pantalla "DEMONSTRATION".

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

NOTE

Precaución a Observar Respecto al Volumen

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

Canción de Autodemostración

Cluster Hang Copyright (C) 2004, Roland US

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

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

Funciones de los Botones y Pantallas

Aspectos aplicables a todas las operaciones del TD-20.

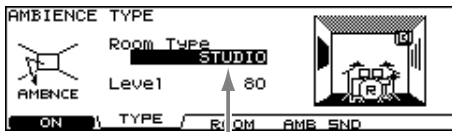
Guardar Sus Ajustes

Cada vez que cambie un valor durante el procedimiento de edición, se guardará automáticamente en la memoria del TD-20. No existe ningún proceso “escribir/guardar” (excepto al utilizar una tarjeta de memoria).

Botones, Deslizadores, Mandos y el Dial

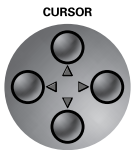
Cuando se hace referencia a los botones del panel superior, los deslizadores, el dial o los mandos, el nombre de los mismos figura entre corchetes []; p. ej., [SETUP].

Cursor

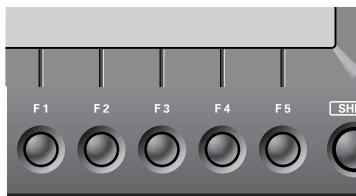


Cursor

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



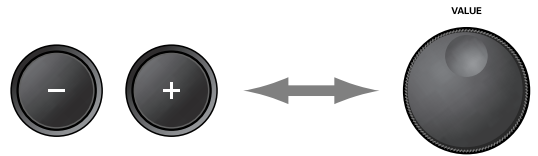
Botones de Funciones ([F1]–[F5])



Los botones [F1]–[F5] reciben el nombre de “Botones de Funciones”. La parte inferior de la pantalla muestra los

nombres de las funciones disponibles para [F1]–[F5]. Por ejemplo, si este manual del usuario hace referencia a [INST] - [F2 (EDIT)], pulse [INST], y después pulse [F2] (en este caso, “EDIT” se muestra más arriba de [F2]).

Cambiar los Valores de los Datos



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

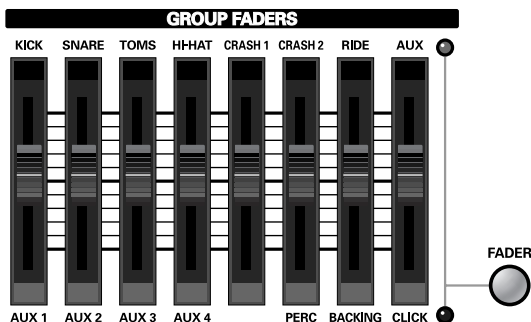
[+/-]

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

Dial [VALUE]

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

Deslizadores Group Faders



Utilice los deslizadores [GROUP FADERS] para ajustar el volumen.

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

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

Bombo	1 KICK
Caja	2 SNARE
Toms	3 TOM 1, 4 TOM 2, 5 TOM 3, 6 TOM 4
Charles	7 HI-HAT
Crash 1	8 CRASH 1
Crash 2	9 CRASH 2
RIDE	10 RIDE, 11 EDGE
Auxiliar	12 AUX 1, 13 AUX 2, 14 AUX 3, 15 AUX 4

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

Auxiliar 1	12 AUX 1
Auxiliar 2	13 AUX 2
Auxiliar 3	14 AUX 3
Auxiliar 4	15 AUX 4
PERC	Parte de Percusión (p. 55)
BACKING	Parte de Acompañamiento (p. 54)
CLICK	Clic del Metrónomo (p. 59)

Ejemplo: Ajustar el volumen de la caja

1. Pulse [FADER] para que se ilumine el indicador superior.

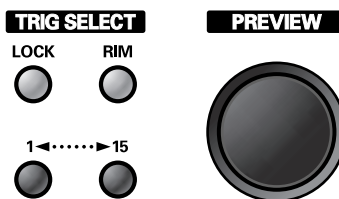
2. Desplace del deslizador [GROUP FADERS] [SNARE].

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

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

* Esto NO afectará el balance de volumen independiente para cada kit en los Ajustes del Mezclador (p. 37).

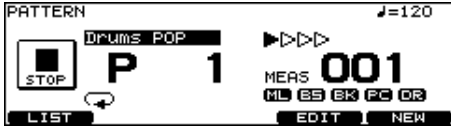
Seleccionar Pads en el Panel Superior del TD-20



Los botones ([TRIG SELECT]) pueden utilizarse para seleccionar la entrada del pad/disparador a editar sin tener que golpear un pad. Al pulsar [1], se seleccionará el disparador con el siguiente número más bajo. Al pulsar [15], se seleccionará el disparador con el siguiente número más alto. Al utilizar un pad capaz de producir golpes de aro, [RIM] le informa cuando está editando el aro. [PREVIEW] hace que suene el sonido mostrado en la pantalla. Por eso, es fácil editar sin necesidad de nada más que el TD-20 y unos auriculares.

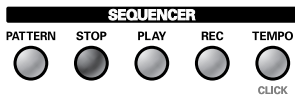
* Al seleccionar el charles (número de disparador 7), podrá hacer que suene el charles cerrado manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PREVIEW].

Cómo Hacer Sonar Patrones



Al pulsar [PATTERN], se mostrará la pantalla básica para el secuenciador.

Pulse [+/-] o gire [VALUE] estando en esta pantalla, o pulse [F1 (LIST)] para seleccionar un ítem de la lista de patrones.



Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción del patrón.

Pulse [STOP] para detener la reproducción.

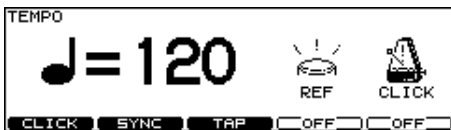
Pulse [STOP] otra vez para volver al principio del patrón.

Activar/desactivar el Metrónomo (Clic)

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

* El indicador de [TEMPO] puede utilizarse también como metrónomo visual (p. 59).

Cómo Ajustar el Tempo



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

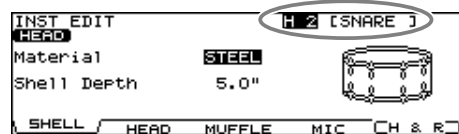
Ajustar el Contraste de la Pantalla

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

Manteniendo pulsado [KIT] y girando [VALUE].

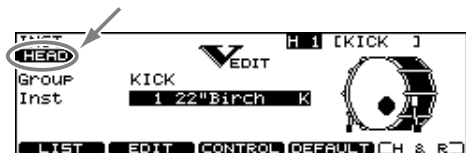
* Puede ajustarlo en la pantalla mostrada pulsando [SETUP] - [F4 (OPTION)] - [F5 (LCD)] (p. 81).

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



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

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



Acerca de los Kits de Percusión Preset

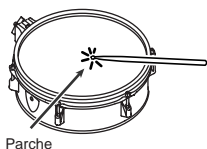
El TD-20 sale de fábrica con 50 kits de percusión pre cargados. Después de modificar los ajustes, podrá recuperar los ajustes de fábrica cuando desee (p. 69). Se refieren a estos kits de percusión como **Kits de Percusión Preset**.

Técnicas de Ejecución

Pad (PD-125/105)

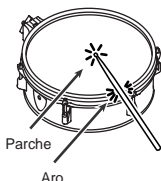
Golpe de Parche

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



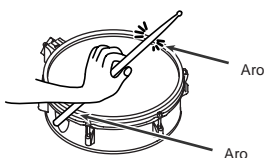
Golpe de Aro

Golpee simultáneamente el parche y el aro del pad.



Golpe de Aro "Cross Stick"

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



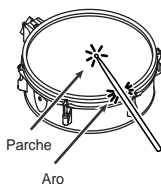
* Para ejecutar un golpe cross stick, cerciórese de golpear sólo el aro del pad. Si coloca la mano en el parche, es posible que no suene correctamente el sonido cross stick.

Cambiar el Matiz del Golpe de Aro

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

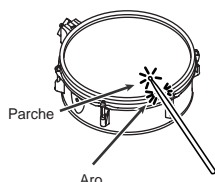
Golpe de Aro Normal (Golpe de aro "abierto")

Golpee simultáneamente el aro y el parche.



Golpe de Aro Corto

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



Charles (VH-12)

Abierto/Cerrado

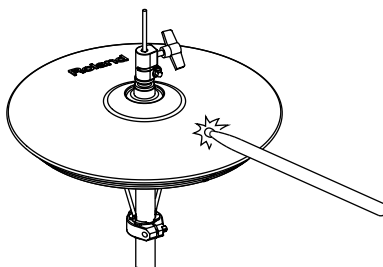
El timbre del charles cambia de forma continua sin interrupciones de abierto a cerrado en respuesta a cuanto pisa el pedal. También puede hacer que suene el sonido cerrado (tocar con el pedal pisado hasta el fondo) y el sonido "foot splash" (tocar el charles habiendo pisado a fondo el pedal y abriéndolo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

Presión

Al golpear el charles mientras pisa el pedal con el charles cerrado, puede cambiar el timbre del charles cerrado en respuesta a la presión empleada en pisar el pedal.

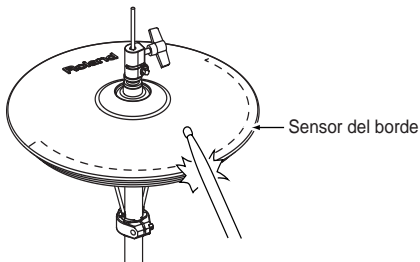
Golpe de Superficie Media

Esta técnica corresponde al golpear la superficie media del plato de charles superior. Corresponde al sonido "parche-canto" de la entrada para disparador conectada.



Golpe de Canto

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

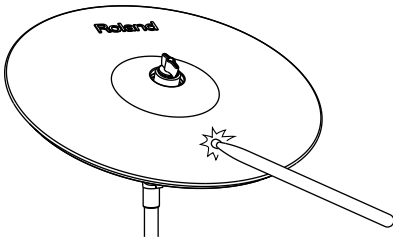


* No golpee el plato charles de abajo ni tampoco la superficie inferior del plato de arriba.

Plato (CY-15R/14C)

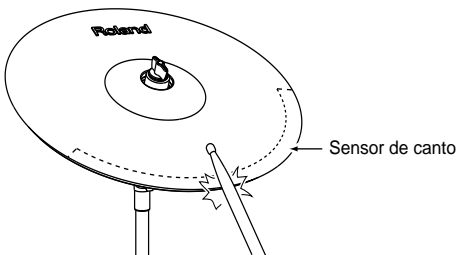
Golpe de Superficie Media

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



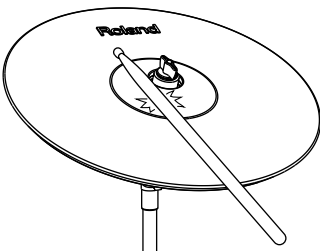
Golpe de Canto

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



Golpe de Campana (CY-15R)

Consiste en golpear la campana. En el CY-15R, cuando ejecuta este golpe tal como se muestra en la figura, se dispara el sonido "aro-canto" de la entrada para disparador conectada.

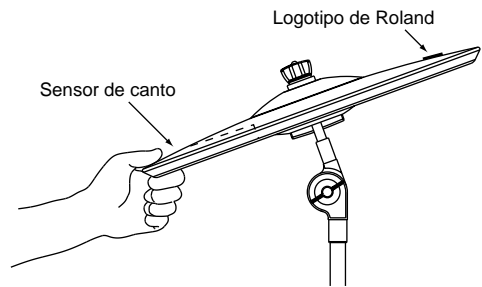


* Golpee la campana con algo de fuerza con el lado de la baqueta.

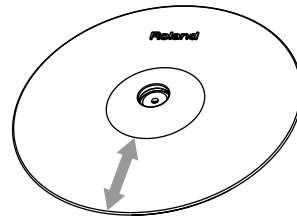
* El CY-14C no es compatible con golpes de campana.

Técnica "Choke"

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



Detección de Posición



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

* Sólo TRIGGER INPUT 10 RIDE corresponde a la detección de posición.



Para más información acerca de los instrumentos correspondientes a cada una de las técnicas de ejecución, vea p. 95.

Capítulo 1. Ajustes del Kit de Percusión [KIT]

Seleccionar un Kit de Percusión

1. Pulse [KIT].

[KIT] se ilumina y se muestra la pantalla "DRUM KIT".



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

HINT

Puede programar los interruptores o los pads para realizar selecciones (p. 79, p. 80).

MEMO

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

Acerca de la pantalla "DRUM KIT"



A: Nombre del Kit de Percusión

B: Estado Activado/Desactivado general de los Efectos del Kit (p. 38)

MEMO

Al pulsar [KIT], siempre volverá a la pantalla "DRUM KIT" desde cualquier modo de Edición (Edit) del TD-20.

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

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



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

Se muestra la pantalla "DRUM KIT LIST".

2. Utilice [VALUE], [+/-], o [CURSOR] para seleccionar un kit de percusión.

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE >)]

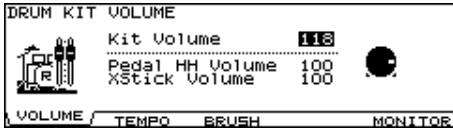
Se muestra la página anterior de la lista.

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

Parámetros de Kit [F2 (FUNC)]

1. Pulse [KIT] - [F2 (FUNC)].
2. Pulse [F1]–[F3] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
3. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar ajustes.

Ajustar el Volumen [F1 (VOLUME)]



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

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

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



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

MEMO

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



Tocar con Escobillas [F3 (BRUSH)]

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



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

MEMO

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



Monitor de Nivel de Salida [F5 (MONITOR)]

Puede comprobar el nivel de salida de los jacks seleccionados. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar los jacks deseados. Seleccione de entre: Las salidas Master, Phones y las salidas estéreo individuales.



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

El nombre de un kit puede comprender hasta 12 caracteres.



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

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

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

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

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

- Puede tocar con la técnica Cross stick.



- No puede tocar con la técnica Cross stick.



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

De la siguiente manera, puede editar y seleccionar sonidos como, por ejemplo, la caja y el bombo.

Seleccionar el Pad que va a Editar

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

Seleccionar Golpeando un Pad

1. Pulse [INST].

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



2. Golpee un Pad.

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

Selección con los Botones Trigger Select

1. Pulse [INST].

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

2. Pulse TRIG SELECT [1] o [15] para seleccionar el número de entrada para disparador.

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

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

Parche (H): [RIM] permanece apagado.

Aro (R): [RIM] se ilumina.



MEMO

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

Bloquear el Pad que Edita (EDIT LOCK)

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

1. Seleccione el pad que desee bloquear.

Se muestra la pantalla de ajuste para ese pad.

2. Pulse TRIG SELECT [LOCK] para que se ilumine.

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

3. Para desbloquearlo, pulse [LOCK] para que se apague.

* Puede seleccionar el pad a bloquear pulsando TRIG SELECT [1] o [15] incluso si [LOCK] está iluminado.

Asignar un Instrumento a un Pad

Referimos a todos los sonidos del TD-20 como instrumentos (INST).



1. Pulse [INST].

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

“Group”: Tipo de instrumento (Inst Group)

“Inst”: Nombre del Instrumento (Inst Name)

2. Golpee un Pad.

Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado

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

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

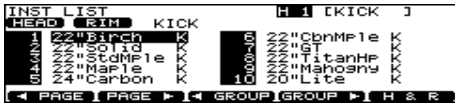
5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla “DRUM KIT”.

MEMO

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

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

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



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

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista

[F2 (PAGE >)]

Se muestra la página siguiente de la lista.

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

Selecciona el Inst Group.

[F5 (H & R)]

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

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

Acerca de lo Visualizado debajo del Nombre del Instrumento



POSI: Instrumento marcado con "*P" (p. 95)
Puede activar/desactivar el efecto pulsando [F3 (CONTROL)] - [F3 (MIDI)] "Position Ctrl."
Puede que corresponda sólo a algunas entradas especiales (p. 44)

INTRVL: Instrumento marcado con "*I" (p. 95)

XSTK: Instrumento marcado con "*X" (p. 95)

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

Editar Sonidos de Percusión [F2 (EDIT)]

Los métodos de ajuste varían según el tipo de instrumento.

Editar un Kit de Percusión Acústico (V-EDIT)

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

Ocasiones en las que puede utilizar V-EDIT

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

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



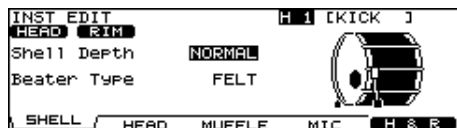
Editar Otros Instrumentos

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

Procedimientos de Edición

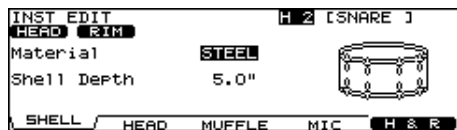
1. Pulse [INST] - [F2 (EDIT)].
Se muestra la pantalla "INST EDIT".
2. Golpee un Pad.
Se muestra la pantalla de ajuste para el pad golpeado
3. Utilice [F1]–[F4] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para concretar el ajuste.
5. Cuando termine, pulse [EXIT]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

KICK (Bombo)



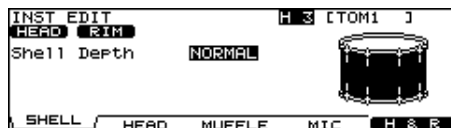
Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Shell Depth	NORMAL, DEEP1-2
Beater Type	FELT, WOOD, PLASTIC
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, BLANKET, WEIGHT
Snare Buzz	OFF, 1-8
[F4 (MIC)]	
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2

SNARE (Caja)



Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Material	WOOD, STEEL, BRASS
Shell Depth	1.0"-20.0"
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, DOUGHNUTS1-2
Strainer Adj.	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT
[F4 (MIC)]	
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2

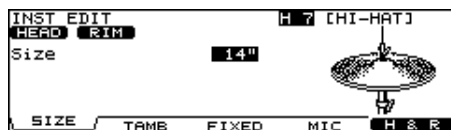
TOM



Parámetro	Valor
[F1 (SHELL)]	
Shell Depth	NORMAL, DEEP1-2
[F2 (HEAD)]	
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE
Head Tuning	-480+480
[F3 (MUFFLE)]	
Muffling	OFF, TAPE1-2, FELT1-2
Snare Buzz	OFF, 1-8
[F4 (MIC)]	
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2

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

HI-HAT (Charles)

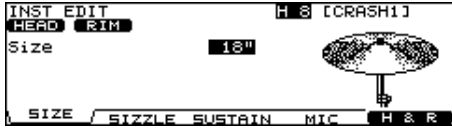


Parámetro	Valor
[F1 (SIZE)]	
Size	1"-40"
[F2 (TAMB)]	
Add Tambourine	OFF, ON
[F3 (FIXED)]	
Fixed Hi-Hat	NORMAL, FIXED1-4
[F4 (MIC)]	
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2

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

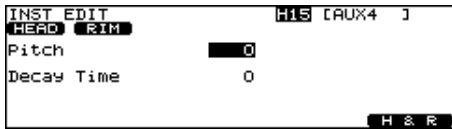
FIXED: El espacio es fijo.

CRASH/SPLASH/CHINA/RIDE (Platos)



Parámetro	Valor
[F1 (SIZE)]	
Size	1"-40"
[F2 (SIZZLE)]	
Sizzle Type	OFF, RIVET, CHAIN
[F3 (SUSTAIN)]	
Sustain	-31-+31
[F4 (MIC)]	
Mic Position	OUTSIDE2-1, STANDARD, INSIDE1-2

Otros Instrumentos



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

MEMO

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

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

MEMO

Puede recuperar los ajustes estándares para cada instrumento pulsando [F4 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)] en la pantalla "INST".

NOTE

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

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

NOTE

Algunos instrumentos tienen parámetros que no se pueden editar.

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

Utilizar un Pad/Pedal como Controlador [F3 (CONTROL)]

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

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (PATTERN)]		
Pad Pattern	OFF, P 1–100, U 101–200	Vea Hacer que Suene un Patrón Golpeando un Pad (Patrón de Pad) [F1 PATTERN] (p. 35).
Pad Ptn Velocity	OFF, ON	
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1–8	
[F2 (PDLBEND)]		
Pedal Bend Range	-24–0– +24	Vea Cambiar la Afinación con el Pedal de Charles [F2 (PDLBLEND)] (p. 35).
[F3 (MIDI)]		
Tx Channel	CH1–CH16, GLOBAL	Vea Ajustes MIDI para Cada Pad [F3 (MIDI)] (p. 36).
Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	
Gate Time	0.1–8.0 (s)	
Position Ctrl Sw	OFF, ON	
[F4 (HH MIDI)]		
Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	Vea Números de Nota MIDI transmitidos por el Charles [F4 (HH MIDI)] (p. 36).
Gate	0.1–8.0 (s)	
[F5 (BR MIDI)]		
Brush Note No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	Vea Números de Nota MIDI transmitidos por las técnicas Brush Sweep/Cross Stick [F5 (BR MIDI)] (p. 36).
XStickNote No.	0 (C -)–127 (G9), OFF	


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

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

* Las ejecuciones llevadas a cabo utilizando la función Pad Pattern no pueden grabarse en secuenciadores.

Pad Pattern: OFF, P 1–100, U 101–200

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

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

Pad Ptn Velocity: OFF, ON

OFF:

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

ON:

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

Tap Ptn Mute Grp: OFF, 1–8

Con este tipo de reproducción (Tap) (p. 58), si un sonido (patrón) se ajusta para que suene antes de que el sonido (patrón) anterior haya dejado de sonar, este sonido le permite hacer que deje de sonar el sonido anterior y que suene el sonido subsecuente o que se solapen los dos.

Patrones ajustados al mismo número:

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

Patrones ajustados a números distintos:

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

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

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

Gama del Bender e Pedal: -24–0– +24

Ajustes MIDI Para Cada Pad [F3 (MIDI)]

Tx Channel: CH1–CH16, GLOBAL

El canal MIDI de transmisión para cada pad.

GLOBAL: Transmite en el mismo canal que la parte del kit de percusión (p. 74).

Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Gate Time: 0.1–8.0 (s)

Vea la columna.

Position Ctrl: OFF, ON

Puede ajustarse para la entradas para disparador SNARE (Parche, Aro), TOM (Aro), RIDE (Superficie) y AUX (Aro).

Ajusta en ACTIVADO/DESACTIVADO la posibilidad de cambiar el sonido por la posición donde se golpea el parche/matiz del golpe de aro.

SNARE (Parche): posición del golpe

SNARE (Aro): matiz de golpe de aro

TOM (Aro): matiz de golpe de aro

RIDE (Superficie): posición del golpe

AUX (Aro): matiz del golpe de aro

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

Open (Superficie): Golpe en la Superficie en el charles abierto

Closed (Superficie): Golpe en la Superficie en el charles cerrado

Open (Canto): Golpe de canto en el charles abierto

Closed (Canto): Golpe de canto en el charles cerrado

Pedal: Charles de Pedal (cerrado por el pie)

Note No.: 0 (C –)–127 (G 9), OFF

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Gate: 0.1–8.0 (s)

Vea la columna.

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

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

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

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

OFF: No se transmiten mensajes de nota.

Al ajustar Pads Múltiples al Mismo Número de Nota

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



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

Ejemplo:

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

Acerca del Tiempo de Puerta

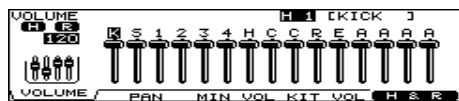
Normalmente los módulos de sonido producen sonido sólo en respuesta a los mensajes de “Nota activada” e ignoran los mensajes de “Nota desactivada”. No obstante, los módulos de sonido y los samplers de uso general sí que reciben los mensajes de nota desactivada transmitidos y reaccionan desactivando el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

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

Capítulo 3. Ajustes del Mezclador

Parámetros del Mezclador [MIXER]

Sirven para ajustar el volumen, el panorama, etc.



- 1. Pulse [MIXER].**
[MIXER] se ilumina.
- 2. Utilice [F1]–[F5] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.**
- 3. Utilice TRIG SELECT [1], [15], [RIM], o [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el instrumento que desee ajustar.**
También puede seleccionar el instrumento golpeando un pad.
- 4. Utilice [+/-], [VALUE], o [CURSOR (arriba/abajo)] para realizar el ajuste.**

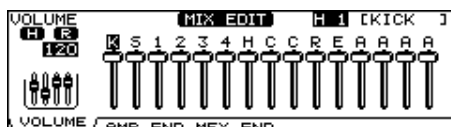
Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (VOLUME)]		
Volume	0–127	Volumen de cada entrada para disparador
[F2 (PAN)]		
Pan	L15–CTR–R15	Panorama de cada entrada para disparador
[F3 (MIN VOL)]		
Minimum Volume	0–10	Volumen mínimo de cada entrada para disparador (para que la gama de dinámica sea más estrecha.)
[F4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

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

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

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

Puede utilizar los deslizadores GROUP FADERS para efectuar ajustes.



- 1. Pulse simultáneamente [MIXER] y [FADER].**
[MIXER] se ilumina y [FADER] parpadea.
- 2. Pulse [F1]–[F4] para seleccionar el parámetro deseado.**
- 3. Desplace el deslizador que corresponda a la entrada TRIGGER INPUT que desee ajustar.**

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

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

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

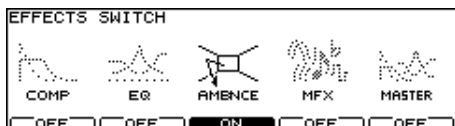
- 4. Pulse [EXIT] o [FADER] para volver a la pantalla “DRUM KIT”.**

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

Capítulo 4. Ajustes de los Efectos

Interruptores ON/ Off [EFFECTS SWITCH]

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



1. Pulse [EFFECTS SWITCH].

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

2. Pulse [F1]–[F5] para activar/desactivar los siguientes efectos.

- [F1]: Compresor de Pad (*1)
- [F2]: Ecuador de Pad (*1)
- [F3]: Ambiente acústico
- [F4]: Multiefectos
- [F5]: Efectos Master

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

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



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

Utilizar el Compresor y la EQ [COMP/EQ]

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

1. Pulse [COMP/EQ].

[COMP/EQ] se ilumina.

2. Golpee el pad que desee ajustar.

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

Botones de Funciones

[F2 (COMP)]

Se muestran los parámetros del compresor de Pad.

[F3 (EQ)]

Se muestran los parámetros de la ecualización de Pad.

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

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

[F1]: Activa/desactiva el compresor de pad

[F4]: Activa/desactiva el ecualizador de pad

[CMP ON], [EQ ON]

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

[CMP ON], [EQ ON]

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

[OFF]

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

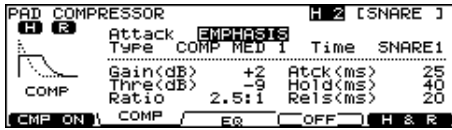
* Al pulsar [F5 (H & R)], puede elegir entre ajustar el parche y el aro individual o simultáneamente.

NOTE

Con ciertos ajustes, el sonido puede distorsionarse

Compresor (COMP)

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



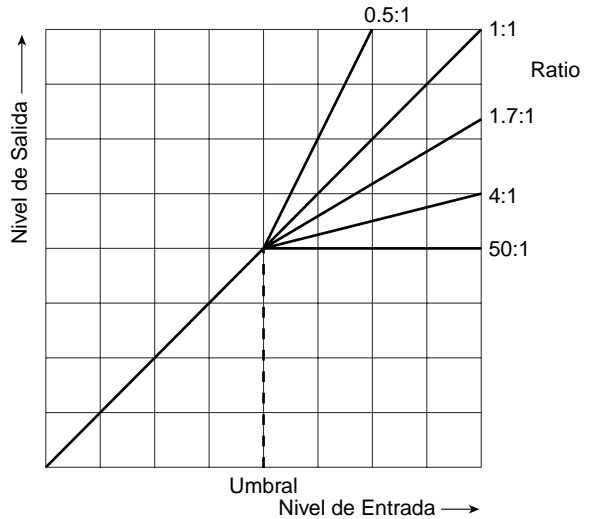
Parámetro	Valor	Descripción
Attack	EMPHASIS, CRUSH	EMPHASIS Realza el ataque. CRUSH Comprime el ataque.
Type	COMP SOFT 1-2, COMP MED 1-3, COMP HARD 1-2, LIMITER 1-2, EXPANDER 1-3	Modifica los valores de los parámetros Thre y ratio.
Time	KICK 1-3, SNARE1-3, TOM 1-3, CYM 1-2, OTHER1-3	Modifica los valores de los parámetros Atck, Hold y Rels.

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

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

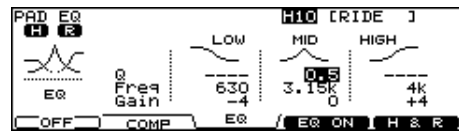
Acerca de los parámetros Umbral y Ratio

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



Ecuador (EQ)

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



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

Ambiente Acústico [AMBIENCE]

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



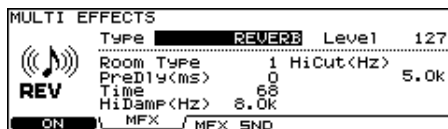
1. Pulse [AMBIENCE].
[AMBIENCE] se ilumina.
2. Pulse [F2]–[F4] o [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
4. Pulse [F1] para activar el ambiente acústico.

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

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

Multiefectos [MULTI EFFECTS]

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



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

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

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

Parámetros de los Multiefectos

REVERB

Añade reverberación al sonido simulando un espacio acústico.

Parámetro	Valor	Descripción
Room Type	1-5	Tipo de reverb 1: Suave 2: Mediana 3: Profunda 4: Poco profunda 5: Delgada
PreDly	0-100.0 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha la reverb
Time	0-127	Duración de la reverberación
HiDamp	4.0k-12.5k (Hz), THRU	Frecuencia encima de la cual la reverb se verá reducida
HiCut	160-12.5k (Hz), THRU	Frecuencia encima de la cual se filtrarán las frecuencias altas del sonido de reverb

GATE REVERB

Se trata de un tipo especial de reverb en que se corta la reverb sin dejar que desvanezca naturalmente.

Parámetro	Valor	Descripción
Room Type	1-5	Tipo de reverb 1: Suave 2: Mediana 3: Profunda 4: Poco profunda 5: Delgada
Time	0-127	Duración de la reverb
HiCut	160-12.5k (Hz), THRU	Frecuencia encima de la cual se filtrarán las frecuencias altas del sonido de reverb
HiDamp	4.0k-12.5k (Hz), THRU	Frecuencia encima de la cual se barajará el nivel de la reverb
Thre (Threshold)	-60- +12 (dB)	Nivel de volumen en que se empieza a aplicar la puerta a la reverb
Hold	0.05-2.00 (s)	Tiempo que tardará en empezar a la puerta una vez el nivel de reverb caiga debajo del Umbral
Rels (Desvanecimiento)	0-200 (ms)	Tiempo transcurrido entre el principio y el fin del proceso

DELAY

Añade un sonido de delay.

Parámetro	Valor	Descripción
Time	0-2000 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay
Feedback	-98-98 (%)	Cantidad de sonido de delay que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

PANNING DELAY

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

Parámetro	Valor	Descripción
TimeL	0-1500 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay
TimeR		
Level L	0-127	Nivel de volumen del sonido de delay
Level R		
Feedback	-98-98 (%)	Cantidad de sonido de delay que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

BEAT DELAY

Se trata de un efecto de delay que se sincroniza al tempo del secuenciador.

Parámetro	Valor	Descripción
Time	32th note-half note (Semifusa-blanca)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el delay
Shift	-half note-0-+half note (-blanca-0-+blanca)	Tiempo de desplazamiento entre el 1º y el 2º delay
Level 1	0-127	Nivel de volumen del sonido de delay
Level 2		
Pan 1	L15-CTR-R15	Posición estereofónica del sonido de delay
Pan 2		
Feedback	-98-98 (%)	Cantidad de sonido de delay que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

* Si ajusta Tempo, Time y Shift te forma que el tiempo de delay supere los 1500 milésimas de segundo, el tiempo de delay no podrá superar los 1500 milésimas de segundo.

FLANGER

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

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

PHASER

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

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

CHORUS

Proporciona variedad tímbrica y espaciosidad al sonido.

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

ENHANCER

Controla la estructura armónica de las frecuencias altas, añadiendo transparencia y brillo al sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Sens	0–127	Sensibilidad del enhancer
LF Level	0–127	Nivel de volumen de la gama de frecuencias bajas del sonido directo

PITCH SHIFT

Desplaza la afinación del sonido original.

Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1–5	Los valores más altos provocan una respuesta más lenta, pero con una afinación más estable.
Delay	0–100.0 (ms)	Tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido del pitch shifter
Coarse	-24–12	Cantidad de desplazamiento de la afinación (pasos de semitono)
Fine	-100–100	Cantidad de desplazamiento de la afinación (pasos de 2 cents)
Feedback	-98–98 (%)	Cantidad de sonido de pitch shifter que realimenta al efecto (valor negativo: invierte la fase)

OVERDRIVE

Crea una distorsión suave similar a la de los amplificadores a válvulas.

Parámetro	Valor	Descripción
Drive	0–127	Cantidad de distorsión
HF Level	0–127	Nivel de la gama de frecuencias altas
LF Bypass	OFF, ON	Bypass para la gama de frecuencias bajas Al ajustarlo en "OFF," la gama de frecuencias bajas también tiene distorsión
Expans	OFF, ON	Añade amplitud al sonido

DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que la de Overdrive.

Parámetro	Valor	Descripción
Gain	0–127	Cantidad de distorsión
HF Level	0–127	Nivel de la gama de frecuencias altas
LF Bypass	OFF, ON	Bypass para la gama de frecuencias bajas Al ajustarlo en "OFF," la gama de frecuencias bajas también tiene distorsión.
Expans	OFF, ON	Añade amplitud al sonido

LO-FI

Degrade a propósito la calidad de sonido para fines creativos.

Parámetro	Valor	Descripción
Fs Rate	OFF, 1/2-1/32	Frecuencia de muestreo
Bit	OFF, 15-1	Número de bits de datos
BPF Cutoff	0-100	Frecuencia de corte del BPF (Filtro Pasa Bandas)
BPF Mix	0-127	Cantidad de mezcla del sonido que pasa por el filtro BPF

RING MOD

Aplica modulación de amplitud (MA) al sonido original, produciendo sonidos semblantes al de una campana.

Parámetro	Valor	Descripción
Freq	0-127	Frecuencia en la que se aplica la modulación

Efectos Generales [MASTER COMP/EQ]

Un compresor estéreo (limitador)/ecualizador de tres bandas proporciona toques finales al sonido general del TD-20. Puede utilizarse para los kits individualmente/ simultáneamente.



1. Pulse [MASTER COMP/EQ]. [MASTER COMP/EQ] se ilumina.
2. Pulse [F2], [F3], o [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Use [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
4. Pulse [F1] para desactivar los efectos generales.

Parámetro	Valor	Descripción
[F2 (M COMP)]		
Threshold	-60-0 (dB)	Nivel de volumen en que se aplica la compresión
Ratio	1:1-100:1	Ratio de Compresión
Attack	0-100	Tiempo entre el momento en que el volumen alcance el nivel del umbral y el en que se aplica el efecto de compresor

Parámetro	Valor	Descripción
Release	0-100	Tiempo entre el momento en que el volumen caiga debajo del nivel del umbral y el en que se deje de aplicar el efecto de compresor
Gain	-60- +12 (dB)	Volumen de salida del compresor
[F3 (M EQ)]		
Type	SHELV (Shelving), PEAK (MID: fijado en "PEAK")	SHELVE: Toda la gama encima/debajo de la gama de frecuencias seleccionada se realza/corta PEAK: El área cercana a la gama de frecuencias seleccionada se realza/corta
Q	0.5-8.0 (sólo cuando Type se ajusta en "PEAK")	Ancho de la gama de frecuencias Cuanto mayor sea el valor de Q más estrecha la zona afectada.
Freq (Frecuencia)	20-1k (LOW), 20-16K (MID), 1k-16k (HIGH)	Punto en que ocurre el realce/corte
Gain	-12- +12	Cantidad de realce/corte



Con ciertos ajustes es posible que se distorsione el sonido.



Puede utilizar los efectos generales para kits individuales o generalmente (p. 81).

Capítulo 5. Ajustes de Disparador [TRIGGER]

Seleccionar el Tipo de Pad [F1 (BANK)]

Para asegurarse de que el TD-20 reciba correctamente las señales recibidas de los pads, seleccione el **tipo de disparador** (el tipo de pad empleado) en cada entrada para disparador.

Tipo de Disparador

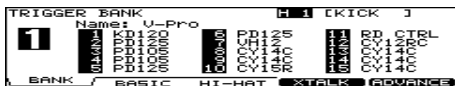
Un **Tipo de disparador** es un grupo de ajustes de disparador con los valores ajustados de forma óptima para un pad en particular. Las indicaciones como, por ejemplo, "KD120," "PD125," o "VH12," etc. en la pantalla anterior corresponden a esto. Cuando seleccione un tipo de disparador para un pad conectado a la unidad, cada uno de los parámetros estará ajustado a los valores más apropiados para ese pad, lo que permite tocarlo sin encontrarse con problemas de ajuste. Debe efectuar ajustes de precisión en los parámetros individuales para el pad en uso sólo cuando factores no relacionados con la selección del tipo de disparador adecuado le impiden obtener buenos resultados.

Banco de Disparadores

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

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

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



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

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

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

5. Golpee el pad que desee ajustar.

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

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

Tipo de Disparador	Modelo Empleado
PD125	PD-125
PD120	PD-120
PD105	PD-105
PD100	PD-100
PD80R	PD-80R, PD-80
PD9	PD-9
PD8	PD-8
PD7	PD-7
PD6	PD-6
KD120	KD-120
KD80	KD-80
KD8	KD-8
KD7	KD-7
CY15R	CY-15R
CY12RC	CY-12R/C
CY14C	CY-14C
CY8	CY-8
CY6	CY-6
CY12H	CY-12H
VH12	VH-12
KICK	Al utilizar un disparador de bombo de otro fabricante
PAD1	Al utilizar un pad que no sea de Roland
PAD2	
RT7K	RT-7K
RT5S	RT-5S
RT3T	RT-3T

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

* Al ajustar 3Way Trigger (p. 50) en ON, "RD CTRL" se muestra como tipo de disparador para TRIGGER INPUT 11 EDGE. Esto no puede modificarse.

Tabla de Correspondencia para Entradas y Pads/Técnicas de Ejecución

Entrada para Disparador	Pad de Rejilla de Disparador Dual	Detección de Posición	Matiz de Golpe de Aro
KICK	x	x	x
SNARE	o	o	o
TOM 1-4	o	x	o
HI-HAT	x	x	x
CRASH 1, 2	x	x	x
RIDE	x	o	x
EDGE	x	x	x
AUX 1-4	o	x	o

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

* Cada técnica de ejecución puede utilizarse con los instrumentos que corresponden a ello (p. 95).

Ajustar la Sensibilidad al Pad [F2 (BASIC)]

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

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

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



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

3. Golpee el pad que desee ajustar.

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

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

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

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

Sensibilidad al Pad

Puede ajustar la sensibilidad de los pads para optimizar su respuesta conforme con el estilo de ejecución de Vd.

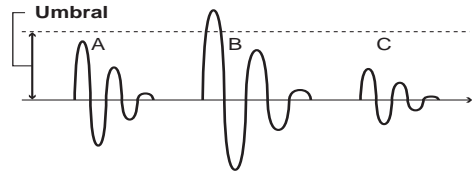
Esto permite tener un mayor control sobre la dinámica del volumen, basándolo en la fuerza de su ataque.

Sensitivity: 1-32

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

Nivel Mínimo del pad (Threshold)

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



Threshold: 0-31

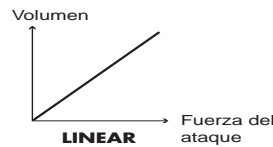
Al ajustarlo a un valor mayor, al golpear el pad suavemente, no sonará. Suba gradualmente el valor del Umbral mientras golpea el pad. Compruébelo y realice los ajustes necesarios. Repítalo hasta que obtenga el ajuste óptimo para su estilo de interpretación.

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

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

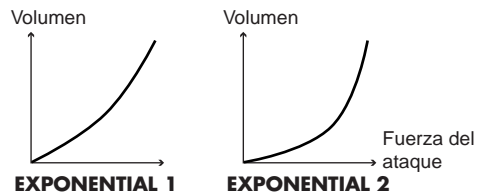
Curva: LINEAR

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



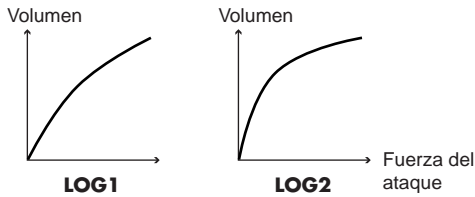
Curve: EXP1, EXP2

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



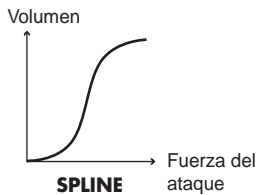
Curva: LOG1, LOG2

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



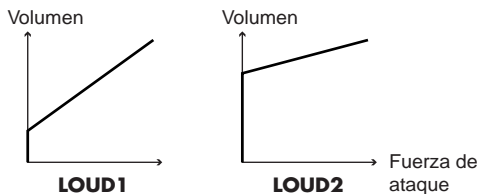
Curve: SPLINE

Produce cambios extremos en respuesta a los cambios de dinámica.



Curve: LOUD1, LOUD2

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



Ajustes del Charles [F3 (HI-HAT)]

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

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



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

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

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

Parámetro	Valor	Descripción
Hi-Hat Ctrl Type	VH, FD	Controlador de Charles en uso VH: VH-12 FD: FD-7/8
Al ajustar HH Ctrl en "VH"		
Offset	-100- +100	Recorrido de abertura del charles. Cuanto mayor sea el valor, más se "abre" el charles.
Foot Splash Sens	-10- +10	Facilidad de emplear la técnica Foot Splash
Noise Cancel	1-3	Cantidad de fuerza para cancelar el ruido del plato y del canto cuando emplea la técnica "Foot Close." Cuanto mayor sea el valor, más difícil será evitar el ruido con la técnica "Foot Close."
Al ajustar HH Ctrl Type en "FD"		
CC Max	90, 127	Cantidad de Cambio de Control transmitida al pisar el pedal hasta el fondo. (*1)
CC Resolution	NORMAL, HIGH	Cantidad de Resolución de Datos transmitida desde el Pedal de Charles. (*2)

*1: Cuanto mayor sea el valor, más fuerte será el efecto de presión al pisar el pedal hasta el fondo.

*2: Al controlar la afinación mediante el Pedal de Charles (p. 35), si ajusta "High", puede hacer que la afinación cambie de forma ininterrumpida



Puede ajustar automáticamente el parámetro "Offset" del VH-12 (p. 21).

Eliminar Crosstalk Entre Pads [F4 (XTALK)]

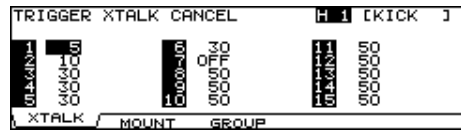
Cuando se montan dos pads en el mismo soporte, al golpear un pad es posible que se dispare involuntariamente el sonido del otro. (Este fenómeno se denomina **crosstalk**.) Evite que pase ajustando Xtalk Cancel en el pad que suena involuntariamente.

HINT

En algunos casos, puede evitar el crosstalk entre dos pads separándolos un poco más.

1. Pulse [TRIGGER] - [F4 (XTALK)].
2. Utilice [F1]–[F3] para seleccionar el parámetro deseado.
3. Golpee el pad que desee ajustar.
El cursor se desplazará hasta el número de la entrada para disparador correspondiente al pad que haya golpeado.
También puede realizar la selección utilizando [CURSOR] o [TRIG SELECT].
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar el ajuste.
5. Cuando termine, pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

[F1 (XTALK)]: XTALK CANCEL



[F2 (MOUNT)]: MOUNT TYPE

Seleccione el tipo de soporte del pad.

PAD: Si utiliza un soporte para pad

CYMBAL: Si utiliza un soporte para plato



[F3 (GROUP)]: XTALK GROUP

Crosstalk Cancel afecta a los pads ajustados al mismo número.



Ejemplo de Crosstalk: Si cuando golpea el pad de caja también suena el instrumento tom 1

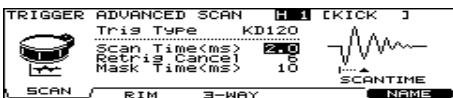

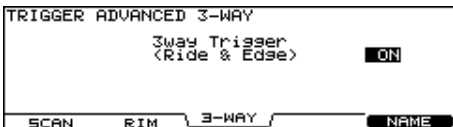
Ajuste la caja y el tom 1 al mismo grupo. Suba el valor de "XTALK CANCEL" para el pad utilizado para tom 1. El pad del tom 1 será menos propenso a la recepción de crosstalk de los demás pads. Con un ajuste de "OFF," la prevención de crosstalk no funcionará.

* Si se ajusta un valor demasiado alto y se golpean simultáneamente dos pads, es posible que no suene el que se ha golpeado con menos fuerza. Tenga cuidado y ajuste este parámetro al valor mínimo necesario para evitar que haya crosstalk.

Parámetros de Disparador Avanzados [F5 (ADVANCE)]

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

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

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (SCAN)]		
		
Trig Type	vea p. 44	
Scan Time	0–4.0 (ms)	Tiempo de detección de la señal del Disparador
Retrig Cancel	1–16	Detectar la atenuación de la señal del disparador
Mask Time	0–64 (ms)	Prevención del doble disparo (p. 49)
[F2 (RIM)]		
		
Trig Type	vea p. 44	
Rim Gain	0–3.2	respuesta dinámica del Aro/Canto (p. 49)
RimShot Adjust	0–8.0	Respuesta del golpe de aro (p. 49)
XStick Threshd	0–127	Respuesta del Cross stick (p. 49)
[F3 (3-WAY)]		
		
3Way Trigger (Ride & Edge)	OFF, ON	Tocar golpes de superficie media/Campana/Canto (p. 50)
[F5 (NAME)]	Nombre del Banco de Disparadores (p. 50)	

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

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



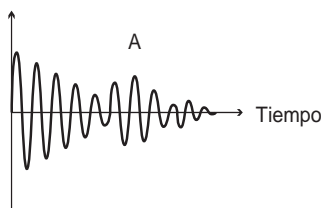
Scan Time: 0–4.0 (ms)

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

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

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

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



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

Retrig Cancel: 1–16

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

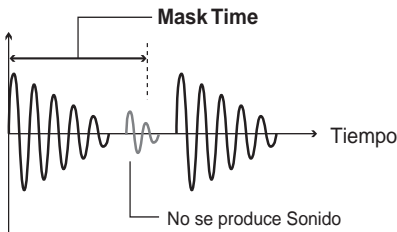
* *Aunque ajustar este parámetro a un valor alto evita el redisparo, entonces sería fácil que al tocar con rapidez (redobles, etc.) que se omitirían algunos sonidos. Ajustelo al valor más bajo posible que aún evite el redisparo.*

MEMO

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

Evitar Disparos Dobles (Mask Time)

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



Mask Time: 0-64 (ms)

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

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

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

MEMO

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

Respuesta Dinámica del Aro/Canto (Rim Gain)

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

Rim Gain: 0-3.2

Los valores más altos permiten que el aro/canto produzca un

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

Respuesta del Golpe de Aro (Rim Shot Adjust)

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

RimShot Adjust: 0-8.0

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

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

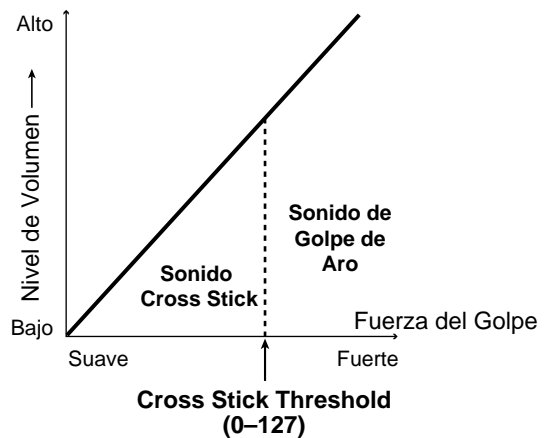
Umbral de Cross Stick (XStick Threshold)

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

XStick Threshold: 0-127

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

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

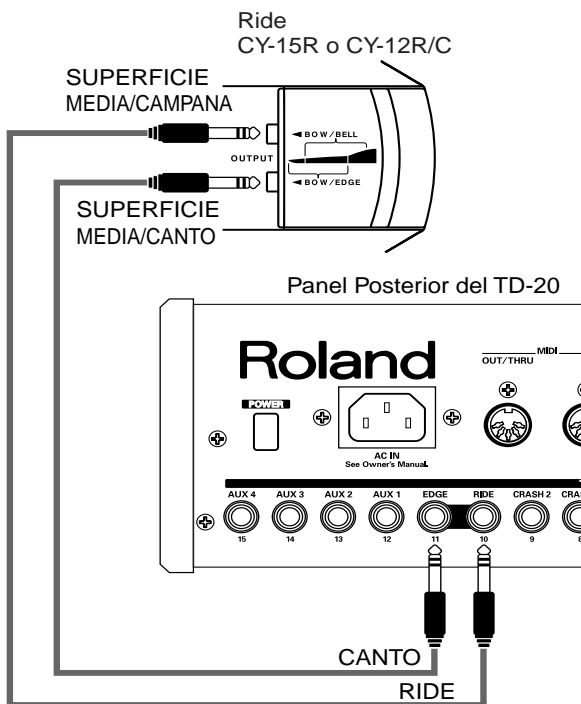


Tocar Golpes de Superficie Media, de Campana y de Canto (3-Way Triggering)

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

3Way Trigger: OFF, ON

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



Correspondencias entre las Técnicas de Ejecución y la Entrada para Disparador

Técnica	TD-20 TRIGGER INPUT
Superficie Media	10 RIDE parche
Golpe de Campana	10 RIDE aro
Golpe de Canto	11 EDGE aro

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

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

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

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



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

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

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

5. Cuando termine, pulse [EXIT].

Capítulo 6. Secuenciador (Playback)

El secuenciador del TD-20 organiza la música en seis partes. La parte del Kit de Percusión se utiliza para grabar/reproducir lo que se toca en los pads. Las Partes de Melodía, Bajo, Acompañamiento 1 y Acompañamiento 2 son las cuatro partes instrumentales de acompañamiento, y también existe otra parte de Percusión.

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

Patrones Preset (Patrón P 1-100)

Lo que va a sonar en las varias partes ya ha sido grabado. Lo grabado en los patrones Preset no puede ser modificado, suprimido ni regrabado.

Estos patrones resultan especialmente útiles como acompañamiento para el estudio de percusión o para actuaciones en directo.

Patrones del Usuario (Patrón U 101-200)

Se trata de patrones que Vd. puede grabar. Puede grabar ejecuciones tal y como las toca utilizando los pads o un teclado MIDI externo (Grabación a Tiempo Real; p. 61). Los cambios en los ajustes de los patrones del Usuario se guardan automáticamente.

Utilizar Patrones Preset

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

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



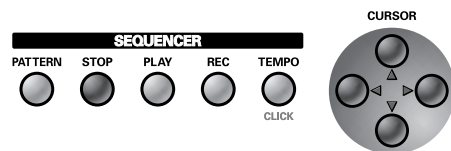
Si desea modificar, editar o grabar cualesquiera ajustes de patrón Preset, primero debe copiarlos en un patrón del Usuario (p. 64). Al modificar los ajustes de un patrón del Usuario, se guardan automáticamente los cambios.

Acerca del Copyright de los Patrones Preset

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

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

Funcionamiento Básico



[PATTERN]:

Selecciona patrones. Muestra la pantalla básica para el secuenciador.

[STOP]

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

[PLAY]

Inicia la reproducción del patrón.

[REC]

Activa el modo de espera de grabación.

[TEMPO]

Ajusta el Tempo (p. 53).

[CURSOR (arriba)]

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

[CURSOR (izquierda)]

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

[CURSOR (derecha)]

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

[CURSOR (abajo)]

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

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

Seleccionar un Patrón [PATTERN]



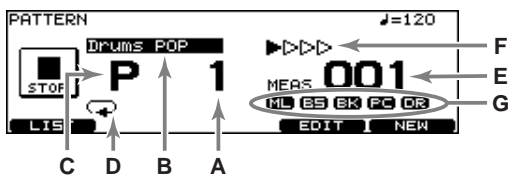
1. Pulse [PATTERN].

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

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

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

Acerca de la pantalla "PATTERN".



- A:** Número de Patrón
Número de patrón seleccionado en ese momento.
- B:** Nombre del Patrón
Nombre del patrón seleccionado en ese momento.
- C:** Tipo de Patrón
"P" se muestra para los patrones preset y "U" para los patrones del usuario. Al seleccionar un patrón vacío, se muestra un asterisco (*).
- D:** Tipo Reproducción de Patrón (p. 58)
- E:** Número de Compás
La reproducción se inicia desde el compás indicado al pulsar [PLAY].
- F:** Tiempo del compás
- G:** Estado del Enmudecimiento de la Parte (p. 54)

HINT

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

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

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

No.	Name	Beat	Len	Type	♩=
1	Drums POP	4/4	10	LOOP	120
2	Drums JAZZ	4/4	13	LOOP	180
3	Drums BALLAD	12/8	9	LOOP	100
4	Drums H. ROCK	4/4	9	LOOP	152
5	Rock in'	4/4	16	LOOP	100

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

Se muestra la pantalla "PATTERN LIST".

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

Botones de Funciones

[F1 (▲ PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE ▼)]

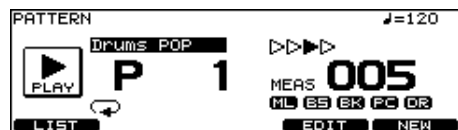
Se muestra la página siguiente de la lista.

[F5 (NEW)]

Se activa el patrón vacío con el número más bajo.

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

Reproducir un Patrón [PLAY]



1. Seleccione el patrón a reproducir.

2. Pulse [PLAY].

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

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

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

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

Ajuste del Tempo

1. Pulse [TEMPO].
2. [TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".

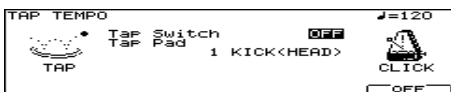


3. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el tempo.
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Ajustar el Tempo golpeando un Pad (Tap Tempo)

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

1. Pulse [TEMPO].
[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".
2. Pulse [F3 (TAP)].
Se muestra la pantalla "TAP TEMPO".



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

Al golpear el pad (o pulsar [PREVIEW]) seleccionado en el Paso 5, se mostrará el tempo en la parte superior derecha de la pantalla.



Sincronizar con un aparato MIDI externo

Esta sección detalla los ajustes que permiten sincronizar un secuenciador externo y el secuenciador interno del TD-20. El aparato que suena se denomina master y el sincronizado a la reproducción "esclavo".

1. Pulse [TEMPO].
[TEMPO] se ilumina y se muestra la pantalla "TEMPO".
2. Pulse [F2 (SYNC)].
Se muestra la pantalla "TEMPO SYNC".



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

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

INTERNAL:

Se utiliza el ajuste del tempo del TD-20 para la reproducción/grabación. Este ajustes viene seleccionado de fabrica.

EXTERNAL:

El secuenciador del TD-20 funciona de acuerdo con los datos de tempo (el reloj MID) procedentes del aparato externo.

AUTO:

Se trata de una ajuste útil que combina elementos de los ajustes INTERNOS y EXTERNOS. Si no se recibe señal de sincronización, se utiliza el ajuste del tempo del TD-20 para la reproducción/grabación. Cuando se recibe una señal de sincronización desde un aparato externo, el TD-20 se sincronizará a esa señal.

REMOTE:

El TD-20 obedecerá los mensajes de iniciar/pausa/parar procedentes e un aparato externo, pero la reproducción funcionará según su propio ajuste del tempo.

Sincronizar a la reproducción del secuenciador externo

En este caso, el TD-20 será el esclavo y un secuenciador externo será el master.

1. Conecte el conector MIDI IN del TD-20 con un cable MIDI al conector MIDI OUT del secuenciador externo.
2. Ajuste Sync Mode en "EXTERNAL."
3. Inicie la reproducción en el secuenciador externo.
Se inicia la reproducción sincronizada.

Ajustes de Partes [F2 (PART)]

La pantalla PATTERN PART (Sólo para Patrones del Usuario)



Enmudecer una parte específica [F1 (MUTE)]

Puede enmudecer partes específicas en los patrones del usuario.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F1 (MUTE)].

Se muestra la pantalla "PART MUTE".



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

[F1]: Parte de Melodía

[F2]: Parte de Bajo

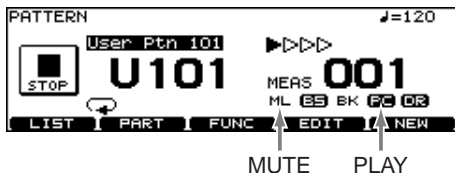
[F3]: Partes de Acompañamiento 1 y 2

[F4]: Parte de Percusión

[F5]: Parte de Kit de Percusión

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

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



Efectuar ajustes para la Parte de Acompañamiento [F2 (BACKING)]

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

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

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F2 (BACKING)].

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



3. Pulse [F1]–[F4] para seleccionar la parte que desee ajustar.

[F1]: Parte de Melodía

[F2]: Parte de Bajo

[F3]: Parte de Acompañamiento 1

[F4]: Parte de Acompañamiento 2

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

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

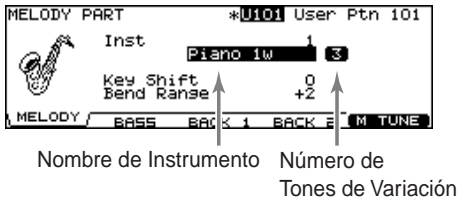
Parámetro	Valor	Descripción
Inst	Vea la Lista de Instrumentos de Acompañamiento (p. 98)	Instrumento de Parte
Key Shift	-24-0- +24	Desplaza la afinación general (pasos de un semitono).
Bend Range	0- +24	Cantidad de cambio en la afinación con el desplazamiento de la afinación ajustado al máximo (pasos de un semitono).

Números/Nombres de los Instrumentos

Puede cambiar de tone cambiando de número de instrumento. Seleccionando distintas variaciones dentro de cada número de instrumento, cambia el nombre de instrumento, lo que también selecciona otro tone. Los números de instrumento corresponden a los números de programa (1-128).

Tones de Variación

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



Ajustes de la Parte de Percusión [F3 (PERC)]

Seleccionar un Set de Percusión

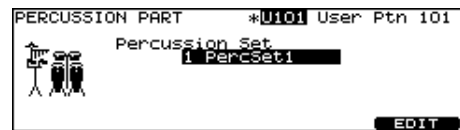
Un conjunto de distintos **instrumentos de percusión** se denomina set de percusión. Se asigna un instrumento de percusión distinto a cada número de nota, para que Vd. pueda utilizar simultáneamente instrumentos múltiples.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F3 (PERC)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION PART".



3. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el set de percusión deseado.

Ajustes del Set de Percusión

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

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".



2. Efectúe los ajustes para el set de percusión.

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

Seleccionar un Instrumento de Percusión

Seleccione un instrumento para cada número de nota.

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

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

MEMO

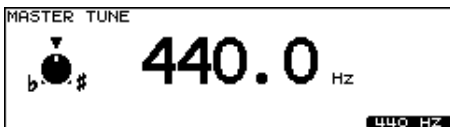
Puede escuchar el sonido del instrumento pulsando [PREVIEW].

Afinación General

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

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

Se muestra la pantalla "MASTER TUNE".



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

Master Tune: 415.3–466.2Hz

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

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

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

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

2. Pulse [F1 (LIST)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET INST LIST".



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

Botones de Funciones

[F1 (< PAGE)]

Se muestra la página anterior de la lista.

[F2 (PAGE >)]

Se muestra la página siguiente de la lista.

[F5 (OFF)]

Selecciona el instrumento #561 (OFF).

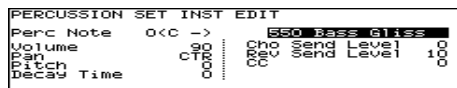
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".

Making the Settings for Each Percussion Instrument [F2 (EDIT)]

Set the volume, pan, pitch, decay, etc. for each percussion instrument.

1. Pulse [F2 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET EDIT".



2. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro deseado.

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

Parámetro	Valor	Descripción
Perc Note	0 (C -)–127 (G 9)	Número de nota a ajustar
(Inst)	Vea la Lista de Instrumentos de Percusión (p. 92)	Instrumento

Parámetro	Valor	Descripción
Volume	0–127	–
Pan	L15–CTR–R15	Posición este-reofónica
Pitch	-480–+480	–
Decay Time	-31–+31	–
Cho Send Level	0–127	Cantidad de chorus
Rev Send Level	0–127	Cantidad de Reverb
CC	0–127	Vea más abajo.

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

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

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

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



1. Pulse [F3 (NAME)].

Se muestra la pantalla "PERCUSSION SET NAME".

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

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

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

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

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

Ajustes de Volumen/Panorama para Cada Parte [F4 (MIXER)]

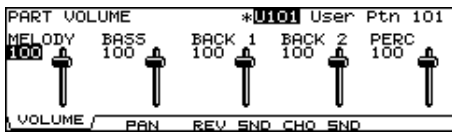
- * Aquí no puede ajustar la parte de Percusión. Ajustelo en los ajustes del MIXER (p. 37).
- * Para ajustar el volumen/panorama para cada instrumento de la parte de percusión, vea p. 55.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F4 (MIXER)].

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



3. Pulse [F1]–[F4] para seleccionar el parámetro.
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la parte que desee ajustar.
5. Utilice [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para efectuar los ajustes.

Parámetro	Valor
[F1 (VOLUME)]	
PART VOLUME	0–127
[F2 (PAN)]	
PART PAN	L15–CTR–R15
[F3 (REV SND)]	
PART REVERB SEND LEVEL	0–127
[F4 (CHO SND)]	
PART CHORUS SEND LEVEL	0–127

Ajustes de los Efectos para las Partes de Acompañamiento [F5 (REV/CHO)]

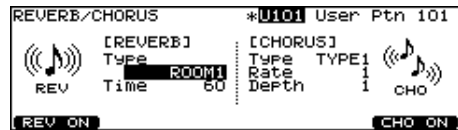
Ajuste la cantidad de reverb y chorus para cada parte de acompañamiento.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

2. Pulse [F5 (REV/CHO)].

Se muestra la pantalla "REVERB/CHORUS".



3. Pulse [CURSOR para seleccionar el parámetro deseado.
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para efectuar los ajustes.
5. Pulse [F1] y/o [F5] para ajustar la reverb/chorus en ON o OFF.
[F1]: Reverb On/Off
[F5]: Chorus On/Off

Parámetro	Valor	Descripción
REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb
Time	0–127	Duración de la Reverb/Tiempo de Delay
CHORUS		
Type	TYPE1–3	Tipo de chorus
Rate	1–64	Frecuencia de la Modulación
Depth	1–64	Profundidad de la Modulación

Ajustes de Patrones [F3 (FUNC)]

Sirve para efectuar varios ajustes para los patrones del usuario.

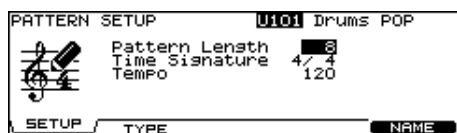
Ajustes del Tipo de Compás/Número de Compases/Tempo [F1 (SETUP)]

1. Pulse [PATTERN].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

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

Se muestra la pantalla "PATTERN SETUP".



3. Pulse [CURSOR para seleccionar el parámetro deseado].

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

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



El parámetro Time Signature puede ser ajustado en un patrón vacío. No puede ajustar 1/8 y 1/16-3/16.

Elegir un Método de Reproducción [F2 (TYPE)]

1. Pulse [PATTERN].

Se muestra la pantalla "PATTERN PART".

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

Se muestra la pantalla "PATTERN TYPE".



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

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

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

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

LOOP ():

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

ONESHOT ():

La reproducción se detiene cuando se llega al final del patrón. Esta prestación resulta útil cuando asigna patrones a los pads (Patrones de Pad; p. 35). Cada vez que golpee el pad al que está asignado el patrón, empezará a sonar automáticamente desde el principio del patrón.

Función Adicional para LOOP y ONESHOT

Quick Play: OFF, ON

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

TAP ():

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

* Al utilizar la grabación a tiempo real (p. 61) para grabar patrones utilizando para la reproducción TAP, antes de empezar a grabar, efectúe los ajustes de la Cuantificación (p. 63).

V-LINK ():

Es una prestación "TAP" especial para la función V-LINK (p. 84). Puede cambiar de imagen por orden golpean repetidamente un pad (o pulsando [PLAY]).

Función adicional parar TAP y V-LINK

Tap Reset Time: OFF, 0.2–4.0 (sec)

Esta función devuelve automáticamente el patrón a su principio si transcurre el intervalo de tiempo ajustado si no se ha vuelto a golpear el pad. Éste es el intervalo de tiempo que reajusta el patrón. Si lo ajusta en "OFF," se deshabilita esta función.

HINT

Puede hacer que cambie la velocidad del patrón según la fuerza con que golpea el pad (Velocidad del Patrón de Pad). Vea p. 35.

Dar Nombre a un Patrón [F5 (NAME)]

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



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

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

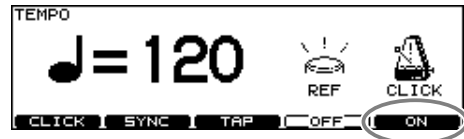
El carácter indicado por el cursor cambia entre mayúscula/minúscula o números y símbolos.

Iniciar/Detener el Metrónomo (Clic) On/Off

1. Pulse [TEMPO].

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

2. Pulse [F5] para ajustar el "clic" en ON y OFF.



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

MEMO

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

Utilizar el Indicador como Clic

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

1. Pulse [TEMPO].

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

2. Pulse [F4] para que [TEMPO] parpadee (ON) o se apague (OFF).

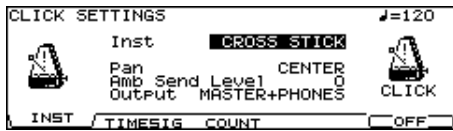


3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Setting the Clic

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

Se muestra la pantalla "CLICK SETTINGS".



2. Pulse [CURSOR para seleccionar el parámetro deseado].

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

Parámetro	Valor	Descripción
[F1 (INST)]		
Inst	Vea la columna derecha.	Sonido del clic
Pan	L15-CENTER-R15	Posición estereofónica del clic
Amb Send Level	0-127	Cantidad de ambiente acústico para el clic
	Debe activar el efecto ambiente (p. 40).	
Output	MASTER +PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8	Salida destino para el clic También puede seleccionar pulsando [SETUP] - [F2 (OUTPUT)] (p. 78).
[F2 (TIMESIG)]		
Time Signature	Numerador: 0-13 Denominador: 2, 4, 8, 16	Al ajustar el numerador en "0," no se añade ningún acento al primer tiempo.
Interval	1/2 (blanca), 3/8 (negra con puntillo), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/12 (tresillo de corcheas), 1/16 (semicorchea)	
[F3 (COUNT)]		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Marca una entrada antes de la reproducción
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Marca una entrada antes de la grabación
During Play	OFF, ON	Especifica si el clic suena durante la reproducción de un patrón (ON), o no (OFF).
During Rec	OFF, ON	Especifica si el clic suena durante la grabación de un patrón (ON), o no (OFF)

MEMO

Para ajustar el nivel de volumen del metrónomo (clic) accione los deslizadores [GROUP FADERS] - [CLICK] (p. 24).

Instrumentos del Clic

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

Capítulo 7. Secuenciador (Grabar/Editar)

Grabar un Patrón [REC]

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

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



Tenga en cuenta que aunque existen 100 patrones del usuario, la cantidad de memoria disponible se determina calculando la cantidad de datos grabados en el TD-20.



Puede comprobar la cantidad de memoria disponible pulsando [TOOLS] - [F2 (INFO)] - [F1 (MEMORY)].



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

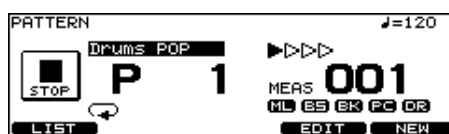
Cómo Grabar

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

(1) Seleccionar un Patrón Vacío

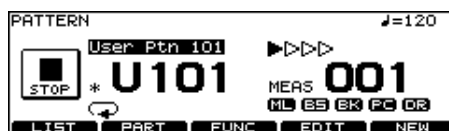
1. Pulse [PATTERN].

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



2. Pulse [F5 (NEW)].

Se selecciona automáticamente un patrón vacío.



Si todos los patrones han sido utilizados, no puede seleccionar esto. Antes de grabar, suprima un patrón que no necesite (p. 66).

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

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

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

Se muestra la pantalla “PATTERN SETUP”.



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

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

NOTE

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

MEMO

Si ajusta REC Mode (p. 63) en “Replace,” no es necesario especificar el parámetro Length (duración). La grabación seguirá hasta que pulse [STOP], y el número de compases grabados se convertirá automáticamente en el especificado en el ajuste de “LENGTH”.



Puede hacer que suene el sonido de entrada (clic) antes del inicio de la grabación pulsando [TEMPO] - [F1 (CLICK)] - [F3 (COUNT)] y entonces ajustando el parámetro Count In Rec (p. 60).

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

(3) Seleccione el Canal MIDI

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

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



Puede cambiar de canal MIDI pulsando [SETUP] - [F1 (MIDI)] - [F1 (MIDI CH)] (p. 74).

MEMO

Puede grabar la parte de percusión con los pads pulsando [SETUP] - [F1 (MIDI)] - [F2 (GLOBAL)] y luego ajustando Local Control en “ON (PERC)” (p. 75).

(4) Ajuste de Partes

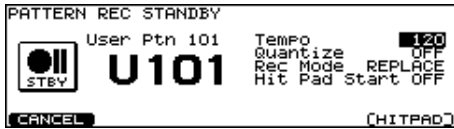
Siga los procedimientos detallados en **Ajustes de Partes [F2(PART)]** (p. 54) para efectuar los ajustes de las partes.

(5) Especifique el Método de Grabación

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

[PLAY] parpadea y [REC] se ilumina.

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



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

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

Parámetro	Valor	Descripción
Tempo	20–260	–
Quantize	Corchea– Semi fusa, OFF	Vea más abajo.
Rec Mode	LOOP ALL, LOOP 1–2, REPLACE	Vea más abajo.
Hit Pad Start	OFF, ON	Al ajustarlo en “ON,” la grabación empieza en el momento en que golpea el pad en el modo de espera de grabación. Puede activar/desactivarlo pulsando [F5 (HITPAD)].

Quantize

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

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

Modo Rec

LOOP ALL:

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

LOOP 1, LOOP 2:

Determina la duración de la sección que va a grabar. Se

repetirán secciones de 1 o 2 compases.

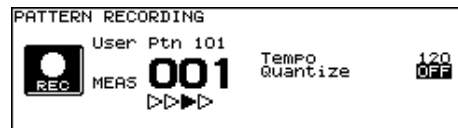
REPLACE:

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

(6) Grabar

1. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

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



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

3. Pulse [STOP] para detener la grabación.

[PLAY] y [REC] se apagan.



Puede dar nombre al patrón grabado (p. 59).

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

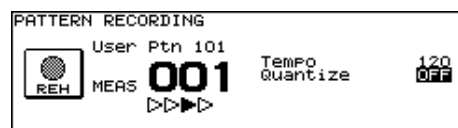
La función Rehearsal (ensayo) es una prestación que suspende temporalmente la grabación. Esto permite comprobar el siguiente instrumento que piensa utilizar o frase que va a grabar mientras esta en curso la grabación.

1. Inicie la grabación (p. 61).

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

[REC] parpadea y se muestra la pantalla REHEARSAL.

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



3. Pulse [REC] para reanudar la grabación.

[REC] se ilumina

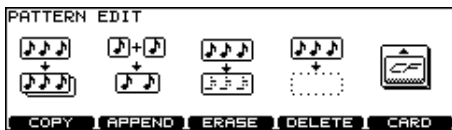
Editar un Patrón [F4 (EDIT)]

Puede editar patrones del usuario.

Pantalla PATTERN EDIT (Patrones Preset)

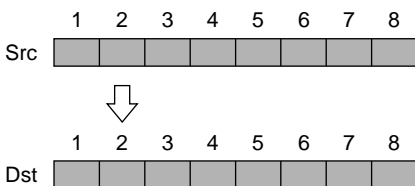


Pantalla PATTERN EDIT (Patrones del Usuario)

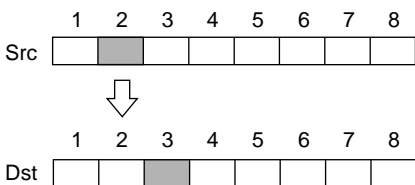


Copiar un Patrón [F1 (COPY)]

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



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

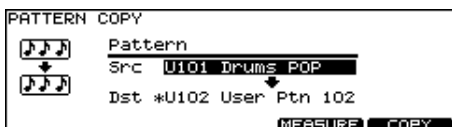


1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

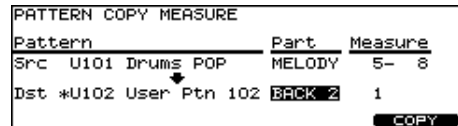
2. Pulse [F1 (COPY)].

Se muestra la pantalla "COPY PATTERN".



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

Se muestra la pantalla "COPY PATTERN MEASURE".



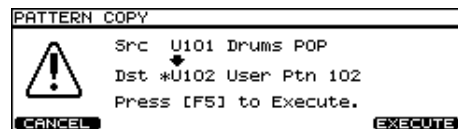
4. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro.

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

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

6. Pulse [F5 (COPY)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

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

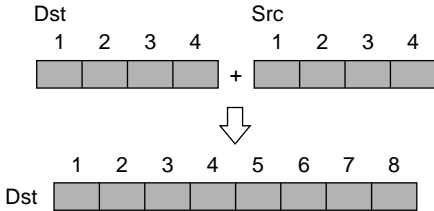
MEMO

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

Para más acerca de los números de nota y las entradas para disparador, vea **Números de Nota (Ajustes de Fábrica)** (p. 96).

Conectar dos Patrones [F2 (APPEND)]

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

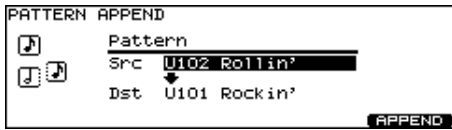


1. Pulse [PATTERN] - [F4 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

2. Pulse [F2 (APPEND)].

"APPEND PATTERN".



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

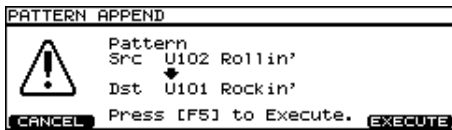
4. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el segundo patrón.

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

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

7. Pulse [F5 (APPEND)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



8. Pulse [F5 (EXECUTE)].

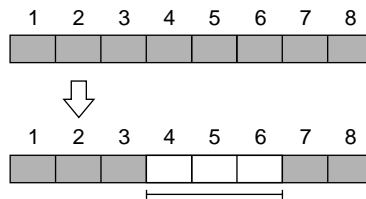
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].

Borrar un Patrón [F3 (ERASE)]

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



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



MEMO

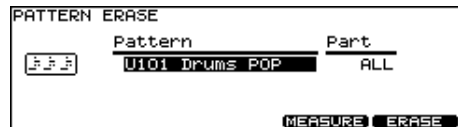
Aunque se borran los datos, la duración del patrón se deja sin cambios.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

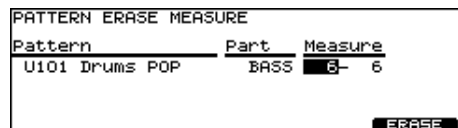
2. Pulse [F3 (ERASE)].

Se muestra la pantalla "ERASE PATTERN".



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

Se muestra la pantalla "ERASE PATTERN MEASURE".



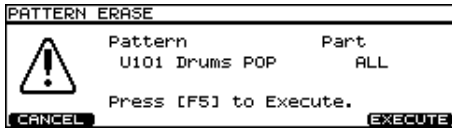
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el parámetro.

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

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

6. Pulse [F5 (ERASE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.

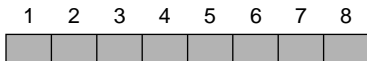


7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

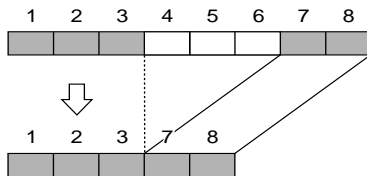
* Para cancelar, pulse [F1 (CANCEL)].

Suprimir un Patrón [F4 (DELETE)]

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



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



MEMO

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

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

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

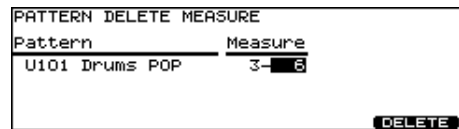
2. Pulse [F4 (DELETE)].

Se muestra la pantalla "DELETE PATTERN".



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

Se muestra la pantalla "DELETE PATTERN MEASURE".



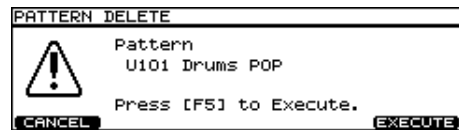
4. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el parámetro.

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

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

6. Pulse [F5 (DELETE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



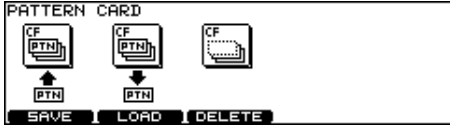
7. Pulse [F5 (EXECUTE)].

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

Guardar Patrones en una Tarjeta de Memoria [F5 (CARD)]

Puede utilizar una tarjeta de memoria CompactFlash para guardar datos de patrón.

Pantalla PATTERN CARD



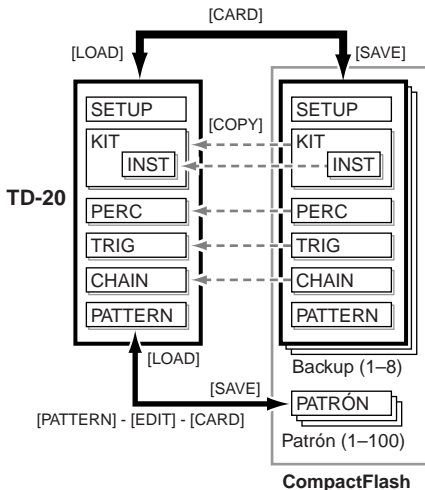
- * Nunca extraiga una tarjeta CompactFlash mientras esté iluminado el indicador CompactFlash localizado en el panel superior del TD-20. Al hacerlo puede dañar los datos en la unidad o los datos en la tarjeta CompactFlash.
- * Introduzca la tarjeta CompactFlash completamente en la unidad.

Las tarjetas compatibles con el TD-20 son tarjetas CompactFlash de 3.3 V con una capacidad de 16 a 512 MB.



Puede comprobar la cantidad de memoria disponible en la tarjeta pulando [TOOLS] - [F2 (INFO)] - [F2 (CARD)] (p. 84).

Las funciones Guardar/Cargar y Copiar del TD-20



Guardar un Patrón en una Tarjeta de Memoria [F1 (SAVE)]

Puede guardar hasta 100 Patrones.

1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal del TD-20.

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

Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

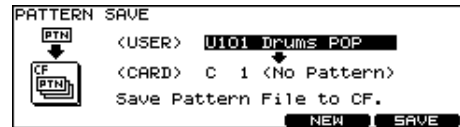
3. Pulse [F5 (CARD)].

El indicador de CompactFlash se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN CARD".

* Cuando introduce una tarjeta por primera vez en el TD-20, se muestra el mensaje "Unformatted!" **Vea Formatear un Tarjeta de Memoria [F4 (FORMAT)]**(p. 72) e inicialicela.

4. Pulse [F1 (SAVE)].

Se muestra la pantalla "PATTERN SAVE".



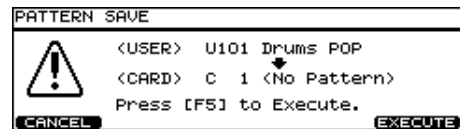
5. Pulse [CURSOR (arriba)] y utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón que desee guardar.

6. Pulse [CURSOR (abajo)] y utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón copia de seguridad en que desee guardar el patrón.

* Puede seleccionar un patrón vacío para la copia de seguridad con un número más bajo pulsando [F4 (NEW)].

7. Pulse [F5 (SAVE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

8. Pulse [F5 (EXECUTE)] para guardar el patrón.

Cargar un Patrón desde una Tarjeta de Memoria [F2 (LOAD)]

Los patrones guardados en una tarjeta de memoria pueden cargarse en el TD-20.

1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal del TD-20.

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

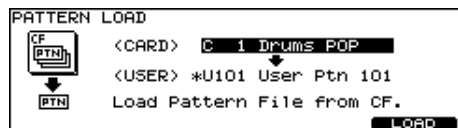
Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

3. Pulse [F5 (CARD)].

El indicador de CompactFlash se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN CARD".

4. Pulse [F2 (LOAD)].

Se muestra la pantalla "PATTERN LOAD".

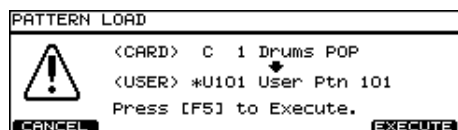


5. Pulse [CURSOR (arriba)] y utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón copia de seguridad que desee cargar.

6. Pulse [CURSOR (abajo)] y utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón del usuario en el que desee copiar el patrón copia de seguridad.

7. Pulse [F5 (LOAD)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

8. Pulse [F5 (EXECUTE)] para cargar el patrón.

Suprimir un Patrón de una Tarjeta de Memoria [F3 (DELETE)]

Puede suprimir el patrón innecesario de la tarjeta de memoria.

1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal del TD-20.

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

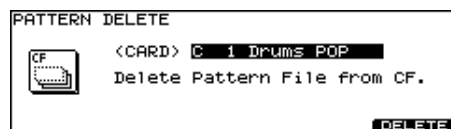
Se muestra la pantalla "PATTERN EDIT".

3. Pulse [F5 (CARD)].

El indicador de CompactFlash se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN CARD".

4. Pulse [F3 (DELETE)].

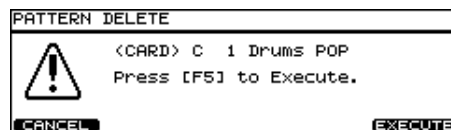
Se muestra la pantalla "PATTERN DELETE".



5. Utilice [+/-] o [VALUE] para seleccionar el patrón copia de seguridad innecesario.

6. Pulse [F5 (DELETE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

7. Pulse [F5 (EXECUTE)] para suprimir el patrón copia de seguridad.

Capítulo 8. Función Copiar [COPY]

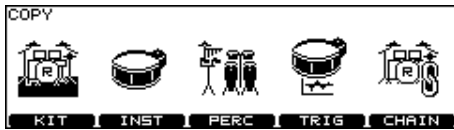
Puede copiar kits de percusión, instrumentos, etc. en el destino que desee.

NOTE

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

1. Pulse [COPY].

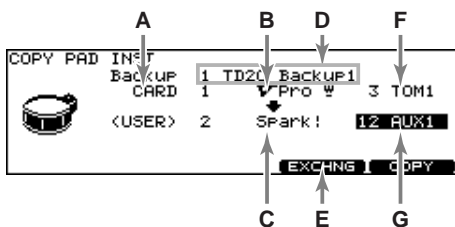
[COPY] se ilumina y se muestra la pantalla "COPY". Si introduce una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash, también se ilumina el indicador CompactFlash (p. 70).



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

- [F1 (KIT)]: kit de percusión
- [F2 (INST)]: instrumento de percusión
- [F3 (PERC)]: set de percusión
- [F4 (TRIG)]: banco de disparadores
- [F5 (CHAIN)]: cadena de kits de percusión

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



- A:** tipo de fuente de la copia (PRESET, USER, o CARD)
- B:** fuente de la copia
- C:** destino de la copia
- D:** copia de seguridad que contiene la fuente de la copia (Se muestra cuando se ha seleccionado "CARD" como tipo de fuente de la copia.)
- E:** botón de intercambio (Se muestra al haber seleccionado "USER" como tipo de fuente de la copia.)
- F:** pad fuente de la copia (Aparece cuando se copia un instrumento de

percusión.)

- G:** pad destino de la copia (Aparece cuando se copia un instrumento de percusión.)

4. Pulse [F4] o [F5].

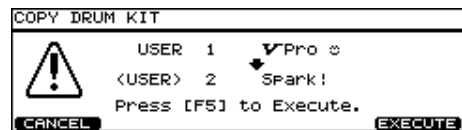
[F4 (EXCHNG)]:

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

[F5 (COPY)]:

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

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



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

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

HINT

"EXCHNG" resulta útil para cambiar el orden de los datos en una secuencia.



Para más detalles acerca de cómo copiar un patrón, vea la p. 64.

Capítulo 9. Utilizar Tarjetas de Memoria CompactFlash

[CARD]

Puede utilizar una tarjeta de memoria CompactFlash opcional para guardar los ajustes y datos de secuencia del TD-20.

Pantalla CARD MENU



* Nunca quite la tarjeta CompactFlash mientras esté iluminado el indicador CompactFlash localizado en el panel superior del TD-20. Al hacerlo, puede dañar los datos de la unidad o los de la tarjeta CompactFlash.

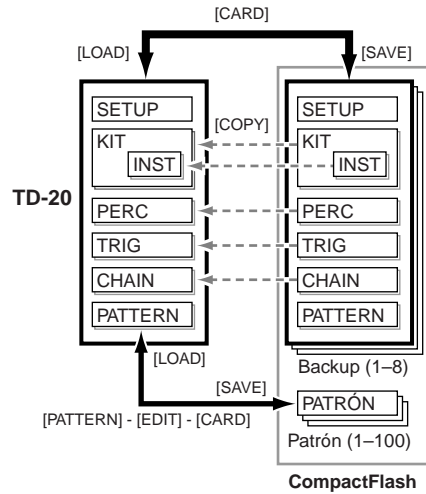
* Introduzca la tarjeta CompactFlash completamente en la ranura.

Las tarjetas compatibles con el TD-20 son tarjetas CompactFlash de 3.3 V con una capacidad de 16 a 512 MB.



Puede comprobar la cantidad de memoria disponible en la tarjeta pulsando [TOOLS] - [F2 (INFO)] - [F2 (CARD)] (p. 84).

Las funciones Guardar/Cargar y Copiar del TD-20



Guardar Datos en una Tarjeta de Memoria [F1 (SAVE)]

Puede guardar todos los datos (kits de percusión, sets de percusión, patrones y configuraciones) en hasta 8 sets.

1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal de TD-20.

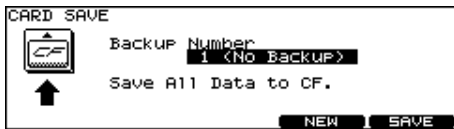
2. Pulse [CARD].

El indicador de CompactFlash se ilumina y se muestra la pantalla "PATTERN CARD".

* Cuando introduce una tarjeta por primera vez en el TD-20, se muestra el mensaje "Unformatted!" Vea Formatear un Tarjeta de Memoria [F4 (FORMAT)] (p. 72) e inicialicela.

3. Pulse [F1 (SAVE)].

Se muestra la pantalla "CARD SAVE".

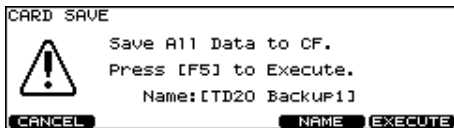


4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar una zona de copia de seguridad para guardar los datos deseados.

* Puede seleccionar la zona de seguridad con el número más bajo pulsando [F4 (NEW)].

5. Pulse [F5 (SAVE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

6. Si desea modificar el nombre de la zona de seguridad, pulse [F4 (NAME)].

7. Pulse [F5 (EXECUTE)] para guardar los datos.

Dar Nombre a una Copia de Seguridad [F4 (NAME)]

Todas las zonas de seguridad pueden tener un nombre de hasta 12 caracteres.

1. En la pantalla de confirmación de "CARD SAVE", pulse [F4 (NAME)].

Se muestra la pantalla "CARD SAVE NAME".



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

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

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

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

4. Cuando hay terminado, pulse [EXIT] para volver a la pantalla de confirmación

Cargar Datos desde una Tarjeta de Memoria [F2 (LOAD)]

Puede cargar los datos guardados en una tarjeta de memoria en el TD-20.

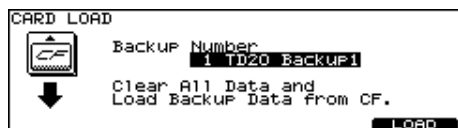
1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal de TD-20.

2. PRESS [CARD].

[CARD] y el indicador CompactFlash se iluminan, y se muestra la pantalla "CARD MENU"

3. Pulse [F2 (LOAD)].

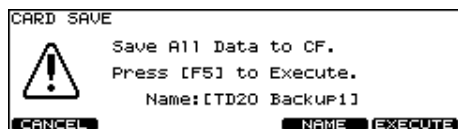
Se muestra la pantalla "CARD LOAD".



4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la zona de seguridad que contiene los datos que desee cargar.

5. Pulse [F5 (LOAD)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

6. Pulse [F5 (EXECUTE)] para cargar los datos.

* También puede cargar kits individuales, sets de percusión, etc. desde una tarjeta de memoria. Para hacerlo, utilice la función Copiar (p. 69).

Suprimir Datos de una Tarjeta de Memoria [F3 (DELETE)]

Puede suprimir los datos innecesarios de una tarjeta de memoria.

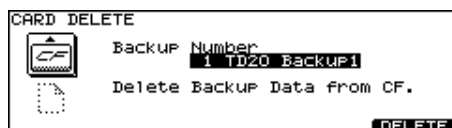
1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal de TD-20.

2. PRESS [CARD].

[CARD] y el indicador CompactFlash se iluminan, y se muestra la pantalla "CARD MENU"

3. Pulse [F3 (DELETE)].

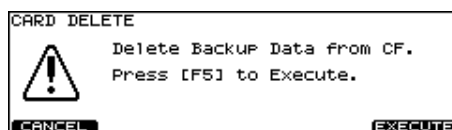
Se muestra la pantalla "CARD DELETE".



4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la zona de seguridad que contiene los datos innecesarios.

5. Pulse [F5 (DELETE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

6. Pulse [F5 (EXECUTE)] para suprimir los datos de la zona de copia de seguridad.

Formatear una Tarjeta de Memoria [F4 (FORMAT)]

Al utilizar una tarjeta por primera vez en el TD-20, debe llevar a cabo el siguiente procedimiento para inicializar la tarjeta. (Esto prepara la tarjeta para ser utilizada en el TD-20.)

NOTE

Al inicializar una tarjeta, se perderán todos los datos que ésta contiene. Cerciórese de que no contenga datos importantes.

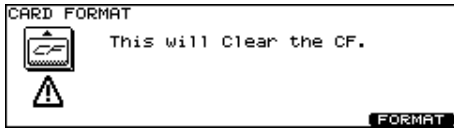
1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal de TD-20.

2. Pulse [CARD].

[CARD] y el indicador CompactFlash se iluminan, y se muestra la pantalla "CARD MENU"

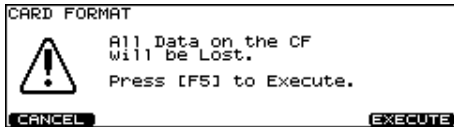
3. Pulse [F4 (FORMAT)].

Se muestra la pantalla "CARD FORMAT".



4. Pulse [F5 (EXECUTE)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

5. Pulse [F5 (EXECUTE)] otra vez para iniciar el formateo.

Comprobar el Estado de una Tarjeta de Memoria [F5 (INFO)]

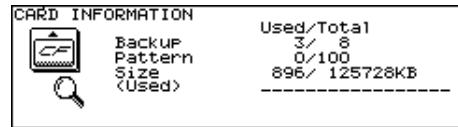
1. Introduzca una tarjeta CompactFlash en la ranura para tarjeta CompactFlash localizada en el panel frontal de TD-20.

2. PRESS [CARD].

[CARD] y el indicador CompactFlash se iluminan, y se muestra la pantalla "CARD MENU"

3. Pulse [F5 (INFO)].

Se muestra la pantalla "CARD INFORMATION".



Backup: número de zonas de seguridad utilizadas

Pattern: numero de patrones guardados

Size: cantidad de memoria utilizada/cantidad total de memoria

4. Pulse [EXIT] dos veces (o simplemente pulse [KIT]) para volver la pantalla "DRUM KIT".

Se apaga el indicador CompactFlash



Para detalles acerca de cómo guardar patrones, vea **Guardar Patrones en una Tarjeta de Memoria [F5(CARD)]** (p. 67).

Capítulo 10. Ajustes Globales del TD-20 [SETUP]

Ajustes y Operaciones MIDI [F1 (MIDI)]

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

Para cada parte, puede especificar el canal en el que el TD-20 va a recibir y transmitir mensajes.

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F1 (MIDI CH)].

Se muestra la pantalla "MIDI CHANNEL".



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la parte que desee ajustar.

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

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

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

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

* Otras partes y canales MIDI no pueden solaparse.

Ajustes MIDI Globales para el TD-20 [F2 (GLOBAL)]

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F2 (GLOBAL)].

Se muestra la pantalla "MIDI GLOBAL".



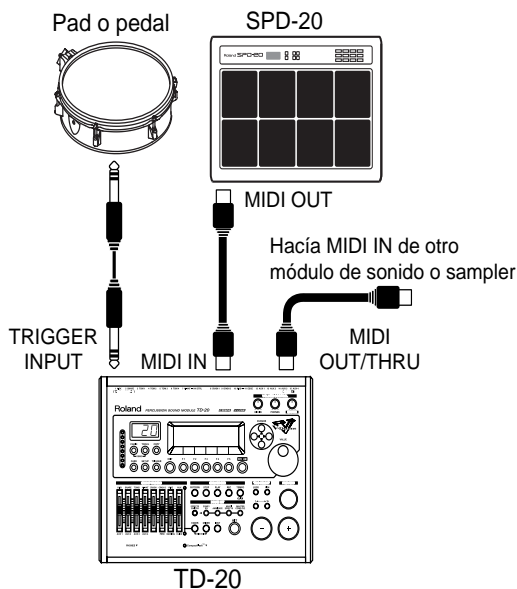
3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro deseado.

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

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

Soft Thru

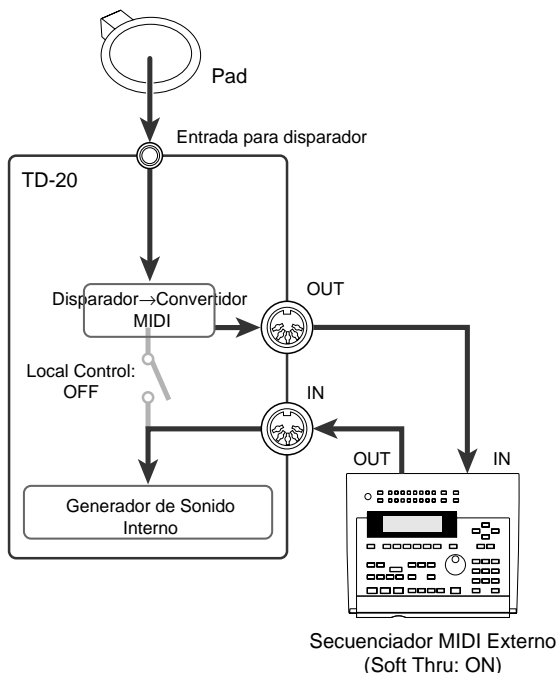
Esta sección explica cómo utilizar el Roland SPD-20 (aun controlador MIDI) junto con los pads del TD-20 para hacer que suenen sonidos internos y un módulo de sonido externo. Al ajustar Soft Thru en "ON," los mensajes recibidos en MIDI IN también se transmitirán desde el conector MIDI OUT/THRU.



Local Control

Es necesario cuando se desea disparar sonidos en un módulo de sonido externo y/o grabar su interpretación en un secuenciador MIDI externo, y NO utilizar los sonidos internos del TD-20. Si es lo que desea, ajuste Local Control en "OFF." Las señales de disparador de los pads irán directamente al conector MIDI OUT/THRU.

El modo por defecto en el TD-20 es Local Control ajustado en "ON."



Si efectúa las conexiones y graba tal como se indica, con un ajustes de "ON" en Local Control, las notas duplicadas se retransmitirán al TD-20 y no sonarán correctamente.

ON (DRUM):

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

ON (PERC):

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



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

Device ID

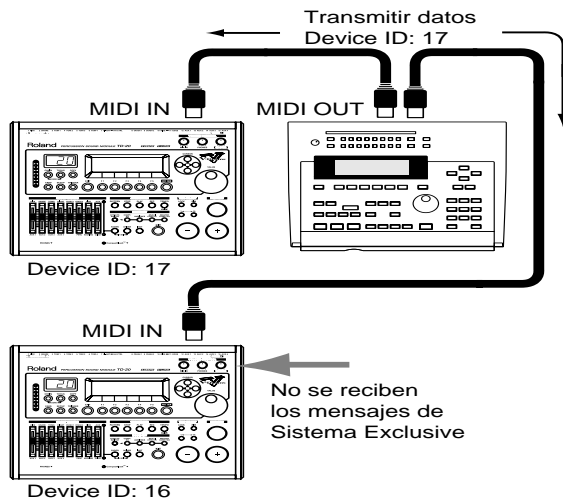
El ajuste detallado aquí es necesario sólo si desea transmitir simultáneamente datos separados a dos o más unidades TD-20. No cambie este ajuste en ningún otro caso. (De fábrica, el device ID (número de identificación de aparato) se ajusta en "17").



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

Ejemplo:

Pongamos por supuesto que cuando se guardaron los datos vía volcado de datos (p. 77), el Device ID del TD-20 estaba ajustado en "17." Al retransmitir estos datos al TD-20, no los recibirá si para el Device ID se ajusta cualquier otro valor que no sea "17."



V-LINK MIDI Ch (Canal MIDI para V-LINK)

Si la función V-LINK (p. 84) está activada, los datos de ejecución grabados en la parte de acompañamiento del secuenciador se transmiten en este canal.

* El ajuste de fábrica es "CH16."

V-LINK Device ID

Ajuste este Número de Identificación para que coincida con el Edirol DV-7PR que se controla con el TD-20. Si lo ajusta en "128," puede controlar el DV-7PR a pesar del Número de Identificación que tenga.

* El ajuste de fábrica es "128."

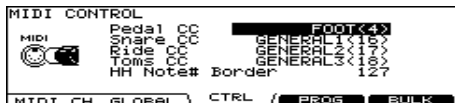
Mensajes MIDI para Matices de Expresión en las Ejecuciones [F3 (CTRL)]

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

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

Se muestra la pantalla "MIDI CONTROL".



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

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

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

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

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

Este ajuste afecta a los mensajes MIDI que se transmiten cuando toca el TD-20 y los pads para hacer que suene un módulo de sonido externo. Si toca/graba sólo con el TD-20 y los pads, no es necesario modificar este ajuste.

El número de nota que se transmite cuando golpea el charles del TD-20 cambia según cuanto ha cerrado el charles pisando el pedal. El parámetro "Hi-Hat Note Number Border" permite ajustar la posición del pedal en al que el número de nota cambiará de charles abierto a charles cerrado. Con el ajuste de fábrica (127), se transmite el número de nota del charles cerrado sólo si se golpea el pad con el charles completamente cerrado. Si desea que se transmita el número de nota del charles cerrado sin haber cerrado por completo el charles, ajuste un valor como, por ejemplo 90.

NOTE

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

Cambiar de Kit de Percusión Vía MIDI (Program Change) [F4 (PROG)]

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

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F1 (MIDI)] - [F4 (PROG)].

Se muestra la pantalla "MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)" o "MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)".



3. Pulse [F3 (DRM KIT)], [F4 (PRC GRP)] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el kit de percusión o el set de percusión que desee ajustar.

[F3 (DRM KIT)]: Kit de Percusión

[F4 (PRC GRP)]: Set de Percusión

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

Los kits de percusión/sets de percusión del TD-20 se cambian cuando se recibe un mensaje de Cambio de Programa desde un aparato MIDI externo.

Al cambiar de kit de percusión/set de percusión del TD-20, se transmite el mensaje de Cambio de Programa ajustado aquí.

Activar/Desactivar la Recepción/Transmisión de Cambios de Programa

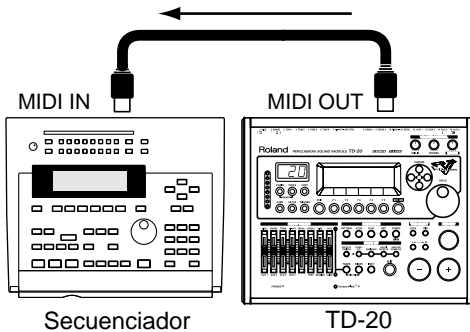
El las pantallas "MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)" y "MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)", al pulsar [F1], activará o desactivará la recepción de cambios de programa y al pulsar [F2] activará/desactivará su transmisión.

Guardar Datos en un Aparato MIDI externo (Volcado) [F5 (BULK)]

Guardar Datos

Para guardar datos, utilice el secuenciador externo como haría al grabar datos musicales y efectúe los siguientes pasos en el TD-20 tal como se muestra en la figura.

1. Conecte el MIDI OUT del TD-20 con un cable MIDI al conector MIDI IN del secuenciador externo.

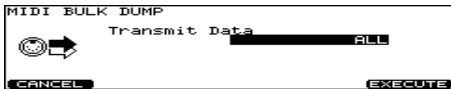


2. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

3. Pulse [F1 (MIDI)] - [F5 (BULK)].

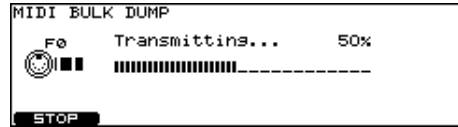
Se muestra la pantalla "MIDI BULK DUMP".



4. Pulse [+/-], [VALUE] y [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el contenido a enviar.

Transmisión de Datos	Descripción
ALL	Todos los datos incluyendo kits de percusión, sets de percusión del usuario, patrones del usuario
SETUP	Ajustes de disparador, de pad, entre otros
ALL DRUM KITS	Todos los datos para los kits de percusión 1-50
1 DRUM KIT	Sólo los datos para el kit de percusión seleccionado
ALL TRIG BANKS	Todos los ajustes para los bancos de disparadores 1-4
1 TRIG BANK	Sólo los ajustes para el banco de disparadores seleccionado
ALL PERC GROUPS	Todos los datos para los sets de percusión del usuario 1-8
1 PERC GROUP	Sólo los datos para el set de percusión seleccionado
ALL PATTERNS	Todos los datos de los patrones del usuario 101-200

5. Inicie el procedimiento de grabación en el secuenciador externo.
6. Pulse [F5 (EXECUTE)] para iniciar el envío de los datos.



* Si desea detener el envío, pulse [F5 (STOP)].

7. Cuando termine, se mostrará la siguiente pantalla.



NOTE

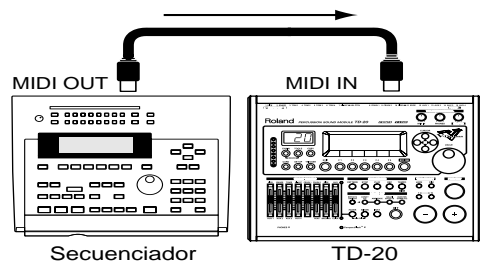
Bulk Dump (volcado de datos) es un tipo de mensaje de Sistema Exclusive. Cerciérese de utilizar un secuenciador MIDI externo capaz de grabar mensajes de Sistema Exclusive. Además, confirme que el secuenciador no esté ajustado a "Do not receive System Exclusive messages."

Cargar Datos en el TD-20

NOTE

Ahora, todos los datos actuales del TD-20 quedarán sobrescritos. Asegúrese de haber hecho la necesaria copia de seguridad.

1. Conecte el conector MIDI IN del TD-20 con un cable MIDI al conector MIDI OUT del secuenciador externo.



2. Pulse "PLAY" en el secuenciador externo para transmitir los datos al TD-20.

Los datos recibidos se escriben en el TD-20.

Seleccionar la salida de destino [F2 (OUTPUT)]

Aquí puede seleccionar la salida de destino para cada una de las entradas TRIGGER INPUT, partes de secuenciador y el sonido que entrará por el jack MIX IN.

Salida de Destino para los Instrumentos de Percusión

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F2 (OUTPUT)] y luego pulse [F1]–[F3] para seleccionar los jacks de salida de destino.

Se muestra la pantalla “OUTPUT ASSIGN (MASTER)” o “OUTPUT ASSIGN (DIRECT)”.

[F1 (MASTER)]: Jacks MASTER OUT y PHONES

[F2 (DIR 1–4)]: Jacks DIRECT OUT 1–4

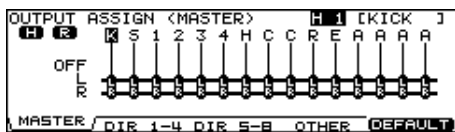
[F3 (DIR 5–8)]: Jacks DIRECT OUT 5–8

3. Pulse TRIG SELECT [1], [15], [RIM], o [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la entrada TRIGGER INPUT.

También puede efectuar la selección golpeando un pad.

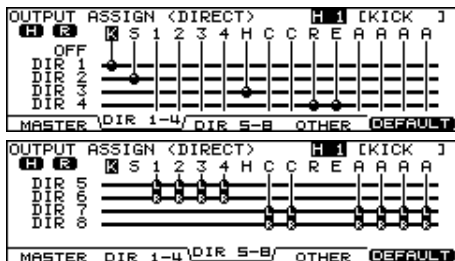
4. Use [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la salida de destino.

Pantalla OUTPUT ASSIGN (MASTER)



* Puede recuperar los ajustes de fábrica de todas las salidas de destino (L+R) pulsando [F5 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)].

Pantalla OUTPUT ASSIGN (DIRECT)



* Puede recuperar los ajustes de fábrica de todas las salidas de destino pulsando [F5 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)]

Salida Destino para las Partes de Secuenciador/Clic del Metrónomo/ Señal de MIX IN [F4 (OTHER)]

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F3 (OUTPUT)] - [F4 (OTHER)].

Se muestra la pantalla “OUTPUT ASSIGN (OTHER)”.



3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar la fuente deseada.

AMB: Ambiente acústico

MFX: Multiefectos

BACK: Partes de acompañamiento del secuenciador

PERC: Parte de percusión del secuenciador

CLICK: Clic del Metrónomo

MIXIN: Señal de entrada del jack MIX IN

4. Use [+/-], [VALUE] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar la salida de destino.

* Puede recuperar los ajustes de fábrica de todas las salidas de destino (MASTER y PHONES) pulsando [F5 (DEFAULT)] - [F5 (EXECUTE)].

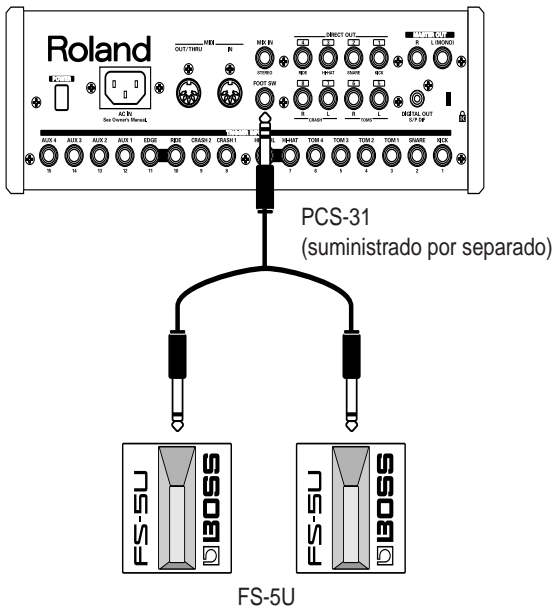


Esquema (p. 104)

Ajustar los Interruptores [F3 (CONTROL)]

Utilizar los Interruptores de Pie [F1 (FOOT SW)]

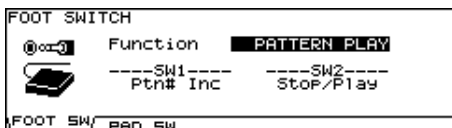
Puede utilizar dos interruptores de pie (BOSS FS-5U, opcional) conectados con cables especiales (PCS-31, opcional) para cambiar entre kits de percusión y reproducir patrones.



Interruptor de Pie	SW1	SW2
FS-5U x 2 (PCS-31)	o (clavija roja)	o (clavija blanca)
DP-2	-	o

o: funciona -: no funciona

1. Conecte los interruptores de pie al jack FOOT SW.
2. Pulse [SETUP].
[SETUP] se ilumina.
3. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F1 (FOOT SW)].
Se muestra la pantalla "FOOT SWITCH".



4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la función para los interruptores de pie.
5. Al ajustar "USER," pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "SW1" o "SW2."
6. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar las funciones para SW1 y SW2.

Función	SW1	SW2
KIT SELECT	Kit# Dec	Kit# Inc
CHAIN SELECT	Chain# Dec	Chain# Inc
PATTERN SELECT	Ptn# Dec	Ptn# Inc
PATTERN PLAY	Ptn# Inc	Stop/Play
USER	Seleccione de la lista más abajo.	

KIT# INC	llama al siguiente kit.
KIT# DEC	llama al kit anterior.
CHAIN# INC	llama a la siguiente cadena de kits de percusión.
CHAIN# DEC	llama a la cadena de kits de percusión anterior.
PTN# INC	llama al siguiente patrón.
PTN# DEC	llama al patrón anterior.
PTN PLAY	reproduce el patrón.
PTN STOP	detiene el patrón.
STOP/PLAY	reproduce/detiene el patrón.

HINT

Para poder utilizar interruptores de pie para cambiar de kits en una Cadena de Kits de Percusión (p. 82), FUNCTION debe ajustarse en "KIT SELECT," y Vd. debe pulsar [CHAIN], para que se ilumine su indicador. (Debe efectuar de ante mano los ajustes de la Cadena de Kits de Percusión.)

Utilizar los Pads como Interruptores [F2 (PAD SW)]

Puede utilizar los pads conectados a TRIGGER INPUT 15 (AUX4) y/o 14 (AUX3) para cambiar de kit de percusión o de patrón de secuenciador.

1. Conecte el(los) pad(s) a TRIGGER INPUT 15 (AUX 4) y/o 14 (AUX3).

2. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

3. Pulse [F3 (CONTROL)] - [F2 (PAD SW)].

Se muestra la pantalla "PAD SWITCH".



4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar la función para los pads.

5. Al ajustar "USER," pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "AUX3" y "AUX4."

6. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar las funciones para los parches y los aros de AUX3 y AUX4.

Function	AUX3		AUX4	
	Parche	Aro	Parche	Aro
OFF	Off		Off	
KIT SELECT1	Off		Kit# Inc	Kit# Dec
KIT SELECT2		Kit# Dec		Kit# Inc
CHAIN SELECT1	Off		Chain # Inc	Chain # Dec
CHAIN SELECT2		Chain# Dec		Chain# Inc
PATTERN SELECT1	Off		Ptn# Inc	Ptn# Dec
PATTERN SELECT2		Ptn# Dec		Ptn# Inc
USER	Seleccione de la lista más abajo.			

OFF	Apaga el Interruptor de Pad.
KIT# INC	Llama al siguiente kit.
KIT# DEC	Llama al kit anterior.
CHAIN# INC	Llama a la siguiente cadena de kits.
CHAIN# DEC	Llama a la cadena de kits anterior.
PTN# INC	Llama al siguiente patrón.
PTN# DEC	Llama al patrón anterior.

HINT

- Para evitar que suene un instrumento asignado a un pad, pulse [MIXER] - [F1 (VOLUME)] y ajuste el nivel de volumen par AUX4 y/o AUX3 a "0" (p. 37). O pulse [INST] y seleccione "561 Off" para AUX4 y/o AUX3 (p. 31).
- Para poder utilizar los pads para cambiar de kit en una DRUM KIT CHAIN (cadena de kits de percusión)(p. 82), FUNCTION debe ajustarse en "KIT SELECT 1" o "KIT SELECT 2," y Vd. debe pulsar [CHAIN], para que se ilumine su indicador. (Debe efectuar de ante mano los ajustes de la Cadena de Kits de Percusión.)

Ajustes Adicionales [F4 (OPTION)]

Ajustes del Botón Preview [F1 (PREVIEW)]

Ajuste la velocidad que habrá cuando pulse [PREVIEW].

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F4 (OPTION)] - [F1 (PREVIEW)].

Se muestra la pantalla "PREVIEW".



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

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

Parámetro	Valor	Descripción
Dynamics	OFF, ON	OFF: La velocidad queda fija a pesar de la fuerza del ataque. ON: La fuerza del ataque afecta a la velocidad
Velocity	1-127	Velocidad cuando la Dinámica se ajusta en "OFF."

Modo Efectos Generales (Master) [F2 (COMP/EQ)]

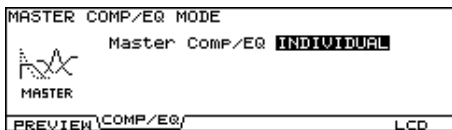
Puede especificar cual se utiliza para el efecto general (p. 43), es decir; ajustes individuales para cada kit de percusión o ajustes compartidos por todos los kits.

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F4 (OPTION)] - [F2 (COMP/EQ)].

Se muestra la pantalla "MASTER COMP/EQ MODE".



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

INDIVIDUAL: Efecto general para cada kit individual.

GLOBAL: Efecto general compartido por todos los kits utilizados.

Al ajustarlo en "GLOBAL," "GLOBAL" se muestra en el icono localizado a la extrema izquierda de la pantalla de ajuste de los efectos generales.



Ajustar el Contraste de la Pantalla [F5 (LCD)]

El contraste de la pantalla se verá afectada por la ubicación del TD-20 y la iluminación de la sala en que se encuentra. Ajuste este parámetro cuando sea necesario.

1. Pulse [SETUP].

[SETUP] se ilumina.

2. Pulse [F4 (OPTION)] - [F5 (LCD)].

Se muestra la pantalla "LCD CONTRAST".



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

* También puede ajustarlo pulsando [KIT] y haciendo girar [VALUE].

Recuperar los Ajustes de Fábrica [F5 (F RESET)]

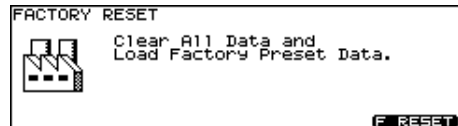
Sirve para recuperar los ajustes de fábrica del TD-20 (Factory Reset).

NOTE

Al llevar a cabo esta operación, se perderán todos los ajustes guardados en el TD-20. Por lo tanto, si es preciso, guarde sus datos en una tarjeta de memoria o en un aparato MIDI externo antes de ejecutar la operación factory reset (p. 70, p. 77).

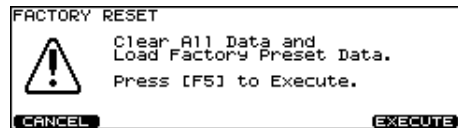
1. Pulse [SETUP] - [F5 (F RESET)].

[SETUP] se ilumina y se muestra la pantalla "FACTORY RESET".



2. Pulse [F5 (RESET)].

Se muestra la pantalla de confirmación.



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

3. Pulse [F5 (EXECUTE)] para ejecutar la operación Factory Reset.

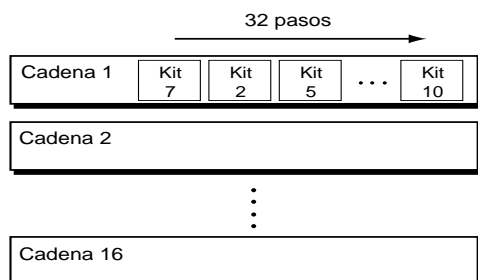
Una vez terminada la operación Factory Reset, se mostrará la pantalla "DRUM KIT".

MEMO

Al llevar a cabo la operación Factory Reset, los valores de ajuste de los deslizadores [GROUP FADERS] se ajustarán al nivel de volumen máximo, a pesar de la posición de los mismos.

Capítulo 11. Cadenas de Kits de Percusión [CHAIN]

Drum Kit Chain permite pasar por los kits de percusión que haya elegido y en el orden que Vd. desee. El TD-20 le permite crear y guardar 16 cadenas distintas de hasta 32 pasos cada una.



Crear una Cadena de Kits de Percusión

1. Pulse [CHAIN] para activar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se ilumina y se muestra la pantalla "DRUM KIT CHAIN".



2. Pulse [F1 (EDIT)].

Se muestra la pantalla "CHAIN EDIT".



3. Pulse [CURSOR (izquierda)] para desplazar el cursor hasta el número de la cadena deseada.

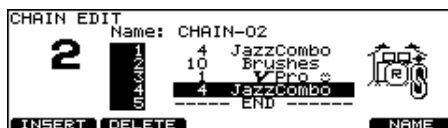
4. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el número de cadena.

5. Pulse [CURSOR (derecha)] para desplazar el cursor hasta el paso (el orden en que se seleccionarán los kits de percusión) en la zona derecha de la pantalla.

6. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el paso.

7. Use [+/-] o [VALUE] para seleccionar el kit de percusión.

8. Repita los pasos 7 y 8 para crear la cadena de kits de percusión.



9. Pulse [EXIT].

Se muestra la pantalla "DRUM KIT CHAIN".

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

Un paso con el mismo kit se introduce en la posición indicada por el cursor y los pasos después de este punto se desplazan un espacio hacia atrás.

[F2 (DELETE)]

El paso en la posición indicada por el cursor se suprime y los pasos después de este punto se desplazan un espacio hacia delante.

[F5 (NAME)]

Puede dar nombre a la cadena de kits de percusión.

Dar Nombre a una Cadena de Kits de Percusión [F5 (NAME)]

El nombre de cada cadena puede tener hasta 12 caracteres.



1. Seleccione la cadena de kits de percusión a la que desee dar nombre en la pantalla “DRUM KIT CHAIN”.
2. Pulse [F1 (C EDIT)] - [F5 (NAME)].
Se muestra la pantalla “CHAIN NAME”.
3. Pulse [CURSOR (izquierda/derecha)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.
4. Use [VALUE], [+/-] o [CURSOR (arriba/abajo)] para cambiar el carácter.

Botones de Funciones

[F1 (INSERT)]

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

[F2 (DELETE)]

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

[F3 (SPACE)]

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

[F4 (CHAR)]

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

5. Cuando termine, pulse do veces [EXIT] para volver a la pantalla “DRUM KIT CHAIN”.

Tocar con una Cadena de Kits de Percusión

1. Pulse [CHAIN] para activar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se ilumina.



2. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de la cadena que va a utilizar.
3. Use [+/-] o [VALUE] para llamar a los kits que va a utilizar en cada uno de los pasos en la cadena.
4. Una vez terminada la interpretación, pulse [CHAIN] o [EXIT] para desactivar la función Drum Kit Chain.

[CHAIN] se apaga.



Con las funciones de Interruptor de Pie y Interruptor de Pad, puede utilizar interruptores de pie y los pads para activar cadenas de kits de percusión. Para más detalles, vea **Utilizar Interruptores de Pie [F1 (FOOT SW)]** (p. 79) y **Utilizar los Pads como Interruptores [F2 (PAD SW)]** (p. 80).



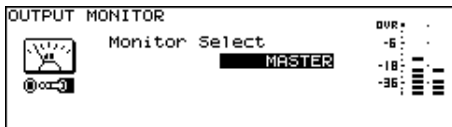
Si la diferencia entre el nivel de volumen de los distintos kits representa un problema, pulse [MIXER] - [F4 (KIT VOL)] y ajuste “Kit Volume” (el volumen general del kit).

Capítulo 12. Funciones Adicionales [TOOLS]

Monitorizar el Nivel de Salida [F1 (MONITOR)]

1. Pulse [TOOLS] - [F1 (MONITOR)].

[TOOLS] se ilumina y se muestra la pantalla "OUTPUT MONITOR".



2. Use [+/-] o [VALUE] seleccionar los jacks.

Se muestra el nivel de salida de la señal que sale de los jacks seleccionados.

3. Pulse [EXIT] dos veces (o simplemente pulse [KIT]) para volver a la pantalla "DRUM KIT".

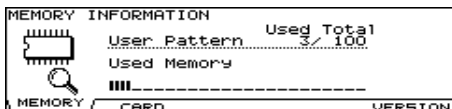
[TOOLS] se apaga.

Comprobar el Estado [F2 (INFO)]

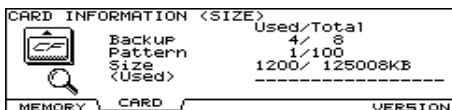
1. Pulse [TOOLS] - [F2 (INFO)].

2. Pulse [F1], [F2] o [F5] para que se muestre el estado que desee ver.

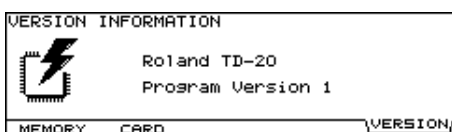
[F1 (MEMORY)]: Información acerca de la memoria interna



[F2 (CARD)]: Información acerca de la tarjeta de memoria



[F5 (VERSION)]: Versión del programa interno del TD-20



3. dos veces (o simplemente pulse [KIT]) para volver a la pantalla "DRUM KIT".

Sincronizar Imágenes a una Ejecución del TD-20 [F5 (V-LINK)]

¿Qué es V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) es una prestación promovido por Roland que permite vincular la ejecución de música con material visual. Utilizando aparatos de video compatibles con V-LINK, efectos visuales pueden vincularse e formar parte de los elementos expresivos de una presentación.

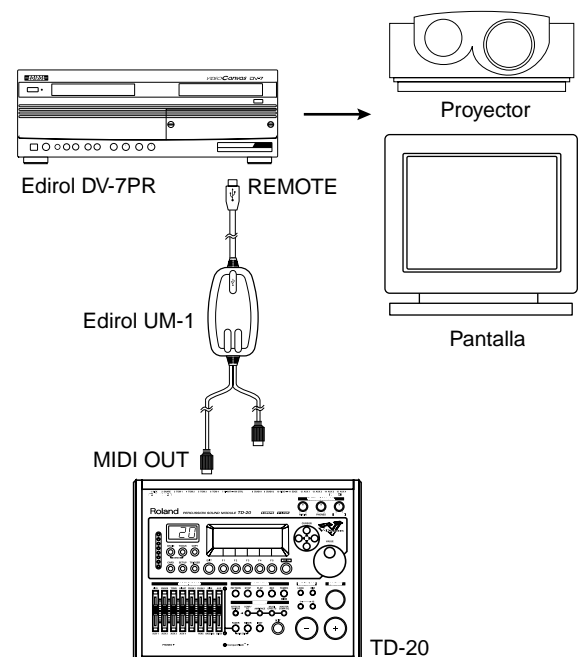
Por ejemplo, utilizando el TD-20 y el Edirol DV-7PR juntos, puede utilizar los pads conectados al TD-20 para cambiar las imágenes del Edirol DV-7PR (clips/palettes).

* Para poder utilizar V-LINK con el TD-20 y el Edirol DV-7PR, debe efectuar las conexiones utilizando un Edirol UM-1/UM-1S (suministrado por separado).

Ejemplos de Conexiones

* Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apáguelos todos. Esto ayudará a evitar el mal funcionamiento de los aparatos y/o que se dañen.

Use un Edirol UM-1 para conectar el MIDI OUT del TD-20's MIDI OUT al jack remote del Edirol DV-7PR.



Utilizar V-LINK

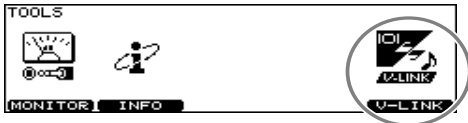
Activar/desactivar V-LINK

1. Pulse [TOOLS].

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



2. Pulse [F5 (V-LINK)] para ajustar la función V-LINK en ON o en OFF.



* Antes de activar V-LINK, encienda el Edirol DV-7PR.

3. Pulse [KIT] o [EXIT] para que se muestre la pantalla "DRUM KIT".

Cuando la función V-LINK está activada, se muestra el icono V-LINK en la pantalla "DRUM KIT".



* Al encender el TD-20, siempre encontrará la función V-LINK ajustada en OFF.

Funciones de V-LINK que el TD-20 Puede Controlar y los Mensajes MIDI

Al hacer que suene un patrón pulsando un pad, (Patrón de Pad; p. 35), puede asignar las siguientes funciones a los mensajes de nota grabados en las partes de acompañamiento del patrón para controlar aparatos de video compatibles con V-LINK.

- * Las partes de acompañamiento son aquellas partes que no sea la parte de batería ni la parte de percusión del secuenciador interno.
- * Ajuste Play Type (p. 58) del patrón en "V-LINK."
- * Los datos de ejecución grabados en la parte de acompañamiento del secuenciador se transmiten en V-LINK MIDI Ch (p. 75).
- * Ajuste el Número de Identificación V-LINK (p. 75) para que coincida con el del aparato de video controlado por el TD-20.

Funciones V-LINK		Mensajes MIDI Transmitidos
Palette 1-20	Seleccionar un paletete	Nota Activada (*1)
Clip 1-28	Seleccionar un clip	Nota Activada (*2)
Dissolve Time	Cambiar el tiempo de transición entre clips	Nota Activada (*2) (Velocidad)

*1		*2	
Nº Palette	Nº Nota.	Nº Clip.	Nº Nota.
Palette 1	37 (C#2)	Clip 1	36 (C2)
Palette 2	39 (D#2)	Clip 2	38 (D2)
Palette 3	42 (F#2)	Clip 3	40 (E2)
Palette 4	44 (G#2)	Clip 4	41 (F2)
Palette 5	46 (A#2)	Clip 5	43 (G2)
Palette 6	49 (C#3)	Clip 6	45 (A2)
Palette 7	51 (D#3)	Clip 7	47 (B2)
Palette 8	54 (F#3)	Clip 8	48 (C3)
Palette 9	56 (G#3)	Clip 9	50 (D3)
Palette 10	58 (A#3)	Clip 10	52 (E3)
Palette 11	61 (C#4)	Clip 11	53 (F3)
Palette 12	63 (D#4)	Clip 12	55 (G3)
Palette 13	66 (F#4)	Clip 13	57 (A3)
Palette 14	68 (G#4)	Clip 14	59 (B3)
Palette 15	70 (A#4)	Clip 15	60 (C4)
Palette 16	73 (C#5)	Clip 16	62 (D4)
Palette 17	75 (D#5)	Clip 17	64 (E4)
Palette 18	78 (F#5)	Clip 18	65 (F4)
Palette 19	80 (G#5)	Clip 19	67 (G4)
Palette 20	82 (A#5)	Clip 20	69 (A4)
		Clip 21	71 (B4)
		Clip 22	72 (C5)
		Clip 23	74 (D5)
		Clip 24	76 (E5)
		Clip 25	77 (F5)
		Clip 26	79 (G5)
		Clip 27	81 (A5)
		Clip 28	83 (B5)

* Para detalles acerca de clips/palettes, los parámetros dissolve time y retrigger point, vea el manual del usuario del Edirol DV-7PR.

NOTE

El TD-20 no es compatible con el modo dual del Edirol DV-7PR.

Acerca de la Placa de Ampliación

Las placas de ampliación (suministradas por separado) son tarjetas que permiten actualizar el sistema y añadir nuevos instrumentos y kits de percusión.

El panel inferior del TD-20 dispone de una ranura que permite la instalación de placas de ampliación.

Instale sólo la placa de ampliación especificada (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD para el TD-20).

* No puede emplear las placas de ampliación de las series Roland JV/XP/XV/Fantom.

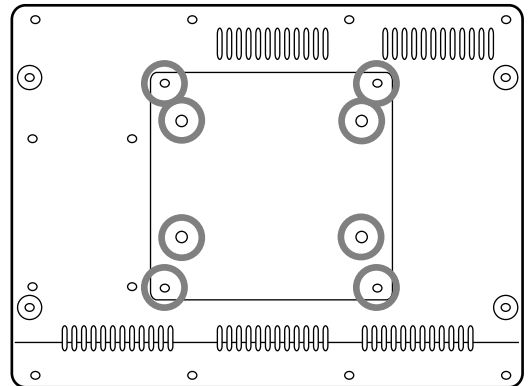
Precauciones a Observar al Instalar una Placa de Ampliación de Ondas

- Para evitar el riesgo de provocar daños en los componentes internos ocasionados por cargas de electricidad estática, siempre que maneje la placa, observe los siguientes puntos:
 - Antes de tocar la placa, toque un objeto metálico (como una cañería de agua) para quitarse cualquier carga de electricidad estática que lleve Vd.
 - Al manejar la placa, debe hacerlo tocando sólo sus bordes. Evite tocar los componentes electrónicos o conectores.
 - Guarde la bolsa de embalaje y siempre que necesite guardar o transportar la placa, vuelva a meterla en la bolsa.
- No toque los circuitos o terminales de conexión.
- Nunca fuerce la placa al instalarla. Si no cabe correctamente, retírela y vuelva a intentarlo de nuevo.
- Una vez completada la instalación de la placa de circuitos, compruebe su trabajo.
- Instale sólo las placas especificadas (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD para el TD-20), y retire con cuidado sólo los tornillos especificados.
- Antes de intentar instalar una placa ampliación, apague la unidad y desconecte el cable de alimentación (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD para el TD-20).

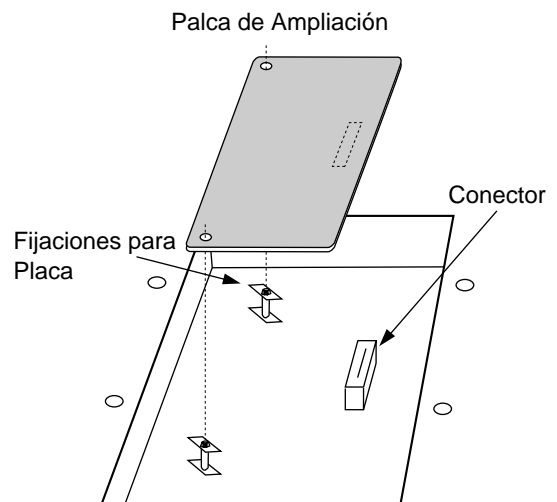
Cómo Instalar una Placa de Ampliación

1. Antes de intentar instalar una placa de ampliación, siempre debe apagar el TD-20 y desconectar el cable de alimentación (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD para el TD-20).
2. Retire sólo los ocho tornillos tal como se indica más abajo y abra la tapa localizada en la parte posterior del TD-20.

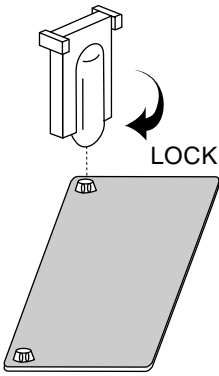
○ Retire los tornillos



3. Compruebe si las fijaciones de plástico para placa están situadas como se muestra en la figura. Si fuera necesario, gírelas.



4. Mientras alinea los agujeros de la placa sobre las fijaciones para placa, introduzca con cuidado el conector de la placa en el encaje del TD-20. Cerciérese de que el conector quede fijado y todas las tres fijaciones estén bien puestas en los agujeros.
5. Utilice la herramienta suministrado con la Placa de Ampliación de Ondas para girar las fijaciones de la placa hasta llegar a la posición LOCK (fijado), fijando así la Placa de Ampliación de Ondas en su correcta posición.



(Para retirar la Placa de Ampliación, gire las fijaciones en la dirección UNLOCK (soltar) y levante la placa utilizando la herramienta suministrada. Retire la placa y fije la tapa.)

6. Fije la tapa utilizando los ocho tornillos que retiró en el paso 2.

À propos des carte d'extension

(Lengua Francesa para el Estándar de Seguridad Canadiense)

Lengua Francesa

Para el Estándar de Seguridad Canadiense

Les cartes d'extension (optionnelles) sont des cartes qui vous permettent d'augmenter la puissance de votre système et d'ajouter de nouveaux instruments ainsi que des batteries.

Le panneau du dessous du TD-20 a un créneau permettant l'installation des cartes d'extension.

N'installez que la ou les carte de circuits imprimés spécifiée. (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD pour TD-20)

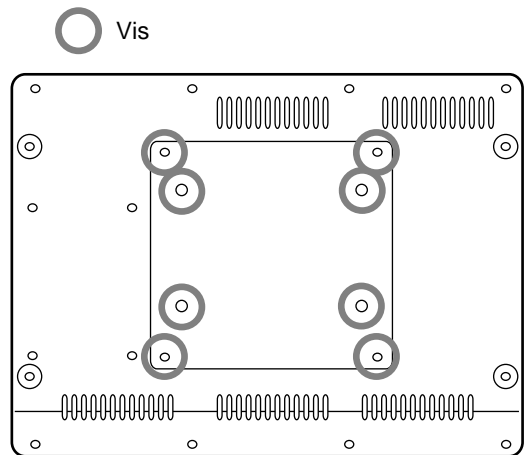
* Les cartes d'extension de son pour les séries JV/XP/XV/Fantom de Roland ne peuvent être utilisées.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension

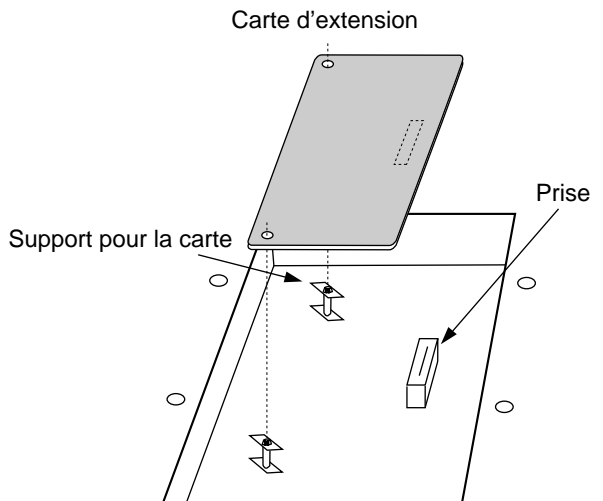
- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
 - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
 - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD pour TD-20).
- N'installez que les cartes de circuits imprimés spécifiées (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD pour TD-20). Enlevez seulement les vis indiquées.

Installation d'une carte d'extension

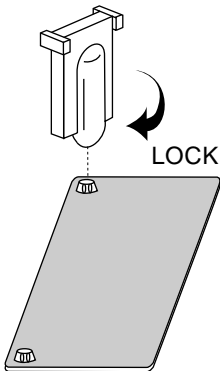
1. Éteignez toujours le TD-20 et débranchez le câble électrique avant toute tentative d'installation de carte de circuits imprimés (SOUND & SYSTEM EXPANSION BOARD pour TD-20).
2. Enlevez seulement les huit vis et ouvrez la plaque située sous le TD-20.



3. Veillez à ce que les supports en plastique pour la carte soient positionnés tel qu'indiqué. Faites-les pivoter si nécessaire.



- 4. Pendant que vous alignez les trous de la carte au-dessus des supports, insérez délicatement le connecteur sur la carte dans la prise du TD-20. Assurez-vous que le connecteur est raccordé correctement et que les trois supports s'emboîtent bien dans les trous.**
- 5. Pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé), utilisez l'outil d'installation de la carte d'extension fournie à cet effet. De cette façon, la carte sera bien fixée à sa place.**



(Pour enlever la carte d'extension, faites tourner les supports dans la direction UNLOCK (déverrouillé) et soulevez la carte en utilisant l'outil à cet effet. Retirez la carte et remettez la plaque .)

- 6. Refermez la plaque en utilisant les huit vis enlevées à l'étape 2.**

Mensajes y Mensajes de Error

Esta sección detalla los mensajes (mensajes de error) que el TD-20 produce y explica el significado de cada mensaje, indicándole las medidas que debe tomar.

MEMO

Cuando se muestra "ACCEPT" encima de [F5], como aparece en la figura, al pulsar ese botón, cerrará la ventana de mensaje.



Mensajes de Error

Mensaje	Significado	Acción
Backup Battery Low!	La pila interna del TD-20 (que sirve para mantener los datos en la memoria del usuario) ha quedado casi sin carga.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland para reemplazar la pila.
Backup NG!	Es posible que se hayan dañado los datos en la memoria del TD-20. La pila de seguridad interna del TD-20 (que sirve para mantener los datos en la memoria del usuario) se ha quedado completamente sin carga; se han perdido los datos internos.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland para reemplazar la pila. Siga lo que indica los mensajes que aparecen en pantalla para llevar a cabo la operación Factory Reset (p. 81); entonces podrá utilizar la unidad provisionalmente.
MIDI Communication Error!	Es posible que se haya interrumpido la corriente al aparato MIDI conectado al conector MIDI IN del TD-20.	Compruebe el estado del aparato MIDI en cuestión.
System Error!	Se han producido un problema con el sistema interno.	Contacte con su proveedor o el Centro de Servicio Roland.
Measure Maximum!	Se ha excedido el número máximo de compases que pueden grabarse en un patrón; no puede llevar a cabo más grabaciones ni ediciones que añadan compases.	Suprime los compases innecesarios del patrón que va a grabar o editar (p. 66).
Step Maximum!	Se ha excedido el número máximo de pasos que pueden grabarse en una cadena; no puede llevar a cabo más grabaciones ni ediciones que añadan pasos.	Suprime los pasos innecesarios de la cadena que va a grabar o editar (p. 82).
Data Overload!	El patrón contiene una cantidad excesiva de datos y por ello no ha salido con éxito de la salida MIDI OUT.	Pruebe de eliminar la parte que contiene demasiados datos.
Not Enough Memory!	La grabación o la edición del patrón no ha sido llevado a cabo debido a que no se disponía de memoria suficiente.	Pruebe de suprimir los patrones innecesarios (p. 66).
No Card!	No hay ninguna tarjeta en la ranura para tarjeta de memoria.	Introduzca una tarjeta de memoria.
No Space!	No hay espacio libre en la tarjeta de memoria.	Suprime los datos innecesarios (p. 72).
No Data!	Los datos requeridos no se encuentran en la tarjeta de memoria.	–
Unsupported!	Se ha introducido una tarjeta cuyo tamaño no es compatible con el TD-20.	Las tarjetas compatibles con el TD-20 son tarjetas CompactFlash de 3.3 V con una capacidad de 512 MB. Compruebe la tarjeta.
Unformatted!	Se ha introducido una tarjeta cuyo formato no es compatible con el TD-20.	Formatee la tarjeta (p. 72).
Card Damaged!	Se han dañado los datos guardados en la tarjeta.	Formatee la tarjeta (p. 72).

Mensaje	Significado	Acción
BULK DUMP Checksum Error!	El valor checksum del mensaje de sistema exclusive era incorrecto.	Corrija el valor checksum.
BULK DUMP Receive Address Error!	La dirección de recepción del mensaje de sistema exclusive era incorrecta.	Corrija la dirección de recepción.
BULK DUMP Receive Data Error!	Se ha recibido incorrectamente un Mensaje MIDI.	Si se muestra repetidamente el mismo mensaje, significa que existe un problema con los mensajes MIDI siendo transmitidos al TD-20.
BULK DUMP Receive Time Out!	El intervalo en la recepción de mensajes de sistema exclusive son demasiado largos.	Haga que el intervalo de los datos sea más corto.

Mensajes

Mensaje	Significado	Acción
BULK DUMP Receiving... Please Wait.	En este momento la unidad está recibiendo un Volcado de datos.	-
BULK DUMP Aborted!	Se ha suspendido la transmisión del Volcado de datos.	-
Preset Pattern!	No se puede grabar en un patrón Preset.	Copie el patrón en un patrón del usuario.
Empty Pattern!	Este patrón no contiene datos de ejecución; no puede editarse.	Seleccione otro patrón con datos de ejecución.
No Empty Pattern!	No quedan patrones vacíos para grabar.	Suprima un patrón innecesario (p. 66).
MIDI Offline!	Un cable MIDI ha sido desconectado. (O la comunicación con el aparato MIDI externo ha sido interrumpida por algún motivo)	Cerciórese de que los cables MIDI no hayan sido desconectados y que estén en buen estado.
MIDI Buffer Full!	La unidad ha recibido una gran cantidad de mensajes MIDI en un intervalo de tiempo corto y no ha sido capaz de procesarlos completamente.	Confirme que el aparato MIDI externo está conectado correctamente. Si el problema sigue, reduce la cantidad de mensajes MIDI siendo enviados al TD-20.
No Empty Backup!	No queda espacio de copia de seguridad libre en la tarjeta de memoria.	Suprima la copia de seguridad innecesaria (p. 72).
No Empty Backup Pattern!	No quedan patrones de copia de seguridad libres en la tarjeta de memoria.	Suprima el patrón de copia de seguridad innecesario (p. 68).
Power On Too Long. Please Turn Off!	La unidad lleva demasiado tiempo ENCENDIDA.	Apague el TD-20 y vuelva a encenderlo.
Auto Shutdown Completed. Please Turn Off!		

Lista de Instrumentos de Percusión

Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios
KICK			KICK ELEC			SNARE BRUSH		
1	22" Birch	K	58	Cosmic	K	109	Brush1	S *BRUSH
2	22" Solid	K	59	Hi-Q	K	110	Brush1	SR
3	22" StdMple	K	60	Analog1	K	111	Brush2	S *BRUSH
4	22" Maple	K	61	Analog2	K	112	Brush2	SR
5	24" Carbon	K	62	Analog3	K	SNARE PROCESSED		
6	22" CbnMple	K	63	ClascElec1	K	113	Basis	S *X
7	22" GT	K	64	ClascElec2	K	114	Chunk	S *X
8	22" TitanHp	K	65	ClascElec3	K	115	ClapTail	S *X
9	22" Mahogany	K	66	ClascElec4	K	116	ClubDry	S *X
10	20" Lite	K	67	ClascElec5	K	117	Dump	S *X
11	22" RoseWd	K	68	ClascElec6	K	118	HopRim1	S *X
12	22" Oak	K	69	TR808	Kick	119	HopRim2	S *X
13	Recording1	K	70	TR909	Kick	120	HopRim3	S *X
14	Recording2	K	SNARE			121	LzrGate	S *X
15	Universal	K	71	RoundBdge	S *P *I	122	Pick	S *X
16	BigOpen	K	72	RoundBdge	SR *P *I *X	123	Planet	S *X
17	JazzCombo1	K	73	CoolyMple	S *P *I	124	RB	S *X
18	JazzCombo2	K	74	CoolyMple	SR *P *I *X	125	2Step	S *X
19	Cannon	K	75	70'sMetal	S *P *I	126	Lo-Fi	S *X
20	Roto	K	76	70'sMetal	SR *P *I *X	127	Round	XStik
21	Booth	K	77	WoodBrass	S *P *I	128	Cooly	XStik
22	Ballad	K	78	WoodBrass	SR *P *I *X	129	70's	XStik
23	Swing	K	79	13"Hole	S *P *I	130	WoodBr	XStik
24	Heavy	K	80	13"Hole	SR *P *I *X	131	13"	XStik
25	Can	K	81	Aluminum	S *P *I	132	Alumi	XStik
26	Fusion	K	82	Aluminum	SR *P *I *X	133	Titan	XStik
27	Latin	K	83	Titanium	S *P *I	134	Skanky	XStik
28	Meat	K	84	Titanium	SR *P *I *X	135	30's	XStik
29	Pillow	K	85	Skanky	S *P *I	136	Reggae	XStik
30	DryMed	K	86	Skanky	SR *P *I *X	137	Ballad	XStik
31	Dry	K	87	30'sMaple	S *P *I	138	Studio	XStik
32	Solid	K	88	30'sMaple	SR *P *I *X	139	Swing	XStik
33	Reso	K	89	BrassPico	S *P *I	140	Hard	XStik
34	Raw	K	90	BrassPico	SR *P *I *X	141	Maple	XStik
35	Vintage	K	91	Booth	S *I	SNARE ELEC		
36	OldMple	K	92	Booth	SR *I *X	142	ClascElec1	S
37	Hard	K	93	Studio	S *I	143	ClascElec2	S
38	BigLow	K	94	Studio	SR *I *X	144	ClascElec3	S
39	Hybrid	K	95	Ballad	S *I	145	ClascElec4	S
40	Gabba1	K	96	Ballad	SR *I *X	146	ClascElec5	S
41	Gabba2	K	97	Swing	S *P *I	147	TR808	Snare
42	Gabba3	K	98	Swing	SR *I *X	148	TR808	SnrRim
KICK PROCESSED			99	Street	S *P *I *X	149	TR909	Snare
43	Cartoon	K	100	Lite	S *P *I *X	150	TR909	SnrRim
44	Chicken	K	101	LA Fat	S *I *X			
45	Jive	K	102	Ring	S *I *X			
46	RB	K	103	Whack	S *I *X			
47	Layered	K	104	Impulse	S *I *X			
48	Lazy	K	105	Cruddy1	S *I *X			
49	HardLow	K	106	Cruddy2	S *I *X			
50	Alley	K	107	HotRod	S *I			
51	DaFloor	K	108	HotRod	SR *I *X			
52	Croak	K						
53	Plastic	K						
54	Trip	K						
55	Gokigen	K						
56	FX-Wah	K						
57	Lo-Fi	K						

Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios
TOM			207	8"Roto T1		265	Brush T1	
151	12"Birch T1		208	8"Roto T1R		266	Brush T2	
152	12"Birch T1R	*P	209	10"Roto T2		267	Brush T3	
153	13"Birch T2		210	10"Roto T2R		268	Brush T4	
154	13"Birch T2R	*P	211	12"Roto T3		TOM ELEC		
155	16"Birch T3		212	12"Roto T3R		269	ClscElec1 T1	
156	16"Birch T3R	*P	213	14"Roto T4		270	ClscElec1 T2	
157	18"Birch T4		214	14"Roto T4R		271	ClscElec1 T3	
158	18"Birch T4R	*P	215	16"Roto T5		272	ClscElec1 T4	
159	12"GT T1		216	16"Roto T6		273	ClscElec2 T1	
160	12"GT T1R	*P	217	18"Roto T7		274	ClscElec2 T2	
161	13"GT T2		218	18"Roto T8		275	ClscElec2 T3	
162	13"GT T2R	*P	219	18"RotoExLo1		276	ClscElec2 T4	
163	16"GT T3		220	18"RotoExLo2		277	ClscElec3 T1	
164	16"GT T3R	*P	221	Ballad T1		278	ClscElec3 T2	
165	18"GT T4		222	Ballad T2		279	ClscElec3 T3	
166	18"GT T4R	*P	223	Ballad T3		280	ClscElec3 T4	
167	10"Univ T1		224	Ballad T4		281	ClscElec4 T1	
168	10"Univ T1R	*P	225	Swing T1		282	ClscElec4 T2	
169	12"Univ T2		226	Swing T2		283	ClscElec4 T3	
170	12"Univ T2R	*P	227	Swing T3		284	ClscElec4 T4	
171	14"Univ T3		228	Swing T4		285	TR808 T1	
172	14"Univ T3R	*P	229	Pop1 T1		286	TR808 T2	
173	16"Univ T4		230	Pop1 T2		287	TR808 T3	
174	16"Univ T4R	*P	231	Pop1 T3		288	TR808 T4	
175	12"Clasc T1		232	Pop1 T4		289	TR909 T1	
176	12"Clasc T1R	*P	233	Pop2 T1		290	TR909 T2	
177	13"Clasc T2		234	Pop2 T2		291	TR909 T3	
178	13"Clasc T2R	*P	235	Pop2 T3		292	TR909 T4	
179	16"Clasc T3		236	Pop2 T4				
180	16"Clasc T3R	*P	237	Round T1				
181	18"Clasc T4		238	Round T2				
182	18"Clasc T4R	*P	239	Round T3				
183	12"Fiber T1		240	Round T4				
184	12"Fiber T1R	*P	241	80'sDry T1				
185	14"Fiber T2		242	80'sDry T2				
186	14"Fiber T2R	*P	243	80'sDry T3				
187	16"Fiber T3		244	80'sDry T4				
188	16"Fiber T3R	*P	245	90'sBig T1				
189	18"Fiber T4		246	90'sBig T2				
190	18"Fiber T4R	*P	247	90'sBig T3				
191	12"Maple T1		248	90'sBig T4				
192	12"Maple T1R	*P	249	90'sPower T1				
193	14"Maple T2		250	90'sPower T2				
194	14"Maple T2R	*P	251	90'sPower T3				
195	16"Maple T3		252	90'sPower T4				
196	16"Maple T3R	*P	253	OctaTom C Hi				
197	18"Maple T4		254	OctaTom B				
198	18"Maple T4R	*P	255	OctaTom A				
199	12"Oak T1		256	OctaTom G				
200	12"Oak T1R	*P	257	OctaTom F				
201	14"Oak T2		258	OctaTom E				
202	14"Oak T2R	*P	259	OctaTom D				
203	16"Oak T3		260	OctaTom C				
204	16"Oak T3R	*P	261	Mallet T1				
205	18"Oak T4		262	Mallet T2				
206	18"Oak T4R	*P	263	Mallet T3				
			264	Mallet T4				

Lista de Instrumentos de Percusión

Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios	Nº	Nombre	Comentarios
HI-HAT			CHINA			PERCUSSION		
293	14"P-HatHH		341	12"PgyBack		384	Bongo Hi	
294	14"P-HatHHEg		342	12"PgyBackEg	*I	385	Bongo HiSlap	
295	13"Hatz HH		343	16"Swish		386	Bongo Lo	
296	13"Hatz HHEg		344	16"Swish Eg	*I	387	Bongo LoSlap	
297	14"Hatz HH		345	18"CB Low		388	Conga Hi	
298	14"Hatz HHEg		346	18"CB Low Eg	*I	389	Conga HiMute	
299	14"Dark HH		347	20"U-China	*I	390	Conga HiSlap	
300	14"Dark HHEg		348	China PgBack	*I	391	Conga Lo	
301	14"Edge HH		349	Crash PgBack	*I	392	Conga LoMute	
302	14"Edge HHEg		RIDE			393	Cajon Bass	
303	13"Lite HH		350	18"PRideRd	*P	394	Cajon Mute	
304	13"Lite HHEg		351	18"PRideRdB1		395	Cajon Slap	
305	Brush HH		352	18"PRideRdEg	*I	396	Cowbell Hi	
306	CR78 HH		353	18"Bop Rd	*P	397	Cowbell Lo	
307	TR808 HH		354	18"Bop RdBl		398	Cowbell Mute	
308	TR909 HH		355	18"Bop RdEg	*I	399	CowbellMambo	
309	Tekno HH		356	20"HeavyRd	*P	400	Claves	
310	Elec HH		357	20"HeavyRdB1		401	SquareBlock	
CRASH			358	20"HeavyRdEg	*I	402	Block Hi	
311	16"DarK CrBw		359	20"Med Rd	*P	403	Block Lo	
312	16"DarK CrEg	*I	360	20"Med RdBl		404	Maracas	
313	16"Thin CrBw		361	20"Med RdEg	*I	405	Caxixi	
314	16"Thin CrEg	*I	362	20"TurkyRd	*P	406	Shaker	
315	16"PaperCrBw		363	20"TurkyRdB1		407	Tambourine1	
316	16"PaperCrEg	*I	364	20"TurkyRdEg	*I	408	Tambourine2	
317	16"FsPwrCrBw	*P	365	19"NY Rd	*P	409	Tambourine3	
318	16"FsPwrCrEg	*I	366	19"NY RdBl		410	Guiro Long	
319	18"PowerCrBw		367	19"NY RdEg	*I	411	Guiro Short	
320	18"PowerCrEg	*I	368	20"Lite Rd	*P	412	Timbale Hi	
321	18"Med CrBw		369	20"Lite RdBl		413	Timbale HiRm	
322	18"Med CrEg	*I	370	20"Lite RdEg	*I	414	Timbale Lo	
323	19"NY CrBw		371	22"CleanRd	*P	415	TimbalePaila	
324	19"NY CrEg	*I	372	22"CleanRdB1		416	Agogo Hi	
325	18"Fast CrBw		373	22"CleanRdEg	*I	417	Agogo Lo	
326	18"Fast CrEg	*I	374	18"FormuRd	*P	418	Cabasa	
327	18"Fast CrBl		375	18"FormuRdB1		419	Cuica Hi	
328	Brush Cr		376	18"FormuRdEg	*I	420	Cuica Lo	
329	Brush CrEg	*I	377	20"Bell Rd	*P	421	Cuica Acc	
330	Mallet Cr	*I	378	20"Bell RdBl		422	Pandeiro	
SPLASH			379	20"Bell RdEg	*I	423	PandeiroMute	
331	6"SplazhSpBw		380	Brush Rd		424	PandeiroSlap	
332	6"SplazhSpEg		381	Brush RdEg		425	Surdo Hi	
333	8"Thin SpBw		382	Mallet1 Rd	*I	426	Surdo HiMute	
334	8"Thin SpEg		383	Mallet2 Rd	*I	427	Surdo Lo	
335	8"Bell SpBw					428	Surdo LoMute	
336	8"Bell SpEg					429	Whistle	
337	8"Open SpBw					430	WhistleShort	
338	8"Open SpEg					431	VibraSlap	
339	10"Med SpBw					432	Tabla Na	
340	10"Med SpEg					433	Tabla Te	
						434	Tabla Ti	
						435	Tabla Tin	
						436	Tabla Tun	
						437	Baya Ge	
						438	Baya Gin	
						439	Baya Ka	
						440	Baya Slide	
						441	PotDrum	
						442	PotDrum Acc	
						443	PotDrum Mute	
						444	Djembe Tone	
						445	Djembe Slap	
						446	Djembe Bass	

Nº	Nombre	Comentarios
447	TalkingDr	
448	TalkingDr Up	
449	Castanet	
450	WoodBlock	
451	Timpani C	
452	Timpani G	
453	ConcertBD	
454	ConcertBD Mt	
455	HandCymbal	
456	HandCymbalMt	
457	Triangle	
458	TriangleCls	
459	Triangle2	
460	Triangle2Cls	
461	Crotale	
462	BellTree	
463	SleighBell	
464	TreeChimes	
465	ThaiGong	
466	TinyGong	
467	Gong	
468	OrchestraHit	
469	SnareRoll	
470	ConcertSnare	
471	SteelDrum	
472	Celesta	
473	Glockenspiel	
474	Kalimba	
475	Marimba	
476	TubularBell	
477	Vibraphone	
478	Xylophone	

PERC ANALOG

479	CR78Cowbell
480	CR78Guiro
481	CR78Maracas
482	CR78MtlBeat
483	CR78Tamb
484	TR808Clap
485	TR808Claves
486	TR808Cowbell
487	TR808Maracas
488	TR808XStick
489	TR909Clap

SFX

490	Hi-Q
491	Poa
492	Pyon
493	Picoon
494	Byon
495	Kyun
496	Psyun
497	Boom
498	SuperLow
499	TimeWarp1
500	TimeWarp2
501	Transform1
502	Transform2
503	Tramsform3
504	Tekno FX1
505	Tekno FX2
506	Tekno FX3

Nº	Nombre	Comentarios
507	Ring FX	
508	Drop Out	
509	LaserGun	
510	Spiral	
511	Emergency	
512	Wonderer	

OTHER

513	Click
514	Beep
515	Sticks
516	Sticks2
517	MetroBell
518	MetroClick
519	FingerSnaps
520	Clap
521	R8Slap
522	Motor
523	Engine
524	Glass
525	Burt
526	Boing1
527	Boing2
528	Bounce
529	VerbyHit
530	AfroStomp
531	Bomb!
532	TuningTom
533	ReverseCrash
534	ReverseChina
535	PhaseCrash
536	PhaseRide
537	Scratch1
538	Scratch2
539	Scratch3
540	Scratch4
541	TapeStop
542	TapeRewind
543	Voice OK
544	Voice Yeah
545	Vocoder1
546	Vocoder2
547	TeknoHit
548	PhillyHit
549	FunkHit
550	Bass Gliss
551	Guitar Gliss
552	GuitarScrth
553	CutGt Down
554	CutGt Up
555	WahGt1 Down
556	WahGt1 Up
557	WahGt2 Down
558	WahGt2 Up
559	Sine 440Hz
560	For PadCheck
561	Off

Acerca de los Comentarios

***P (Posición):**

Puede obtener varios cambios en el timbre en relación con el punto en que golpea el pad con la baqueta. En los sonidos de aro, puede obtener variaciones en el sonido variando la porción de la baqueta que entra en contacto con el parche.

***I (Intervalo):**

Puede obtener ataques ininterrumpidos ejecutando redobles o golpes continuos con baquetas.

***X (XStick):**

Al ajustar el interruptor Cross Stick Switch en ON, podrá utilizar ambas técnicas "Rim Shot" y "Cross Stick" en el aro.

***BRUSH:**

Puede utilizar la técnica "Brush Sweep."

Acerca de los instrumentos Caja/Tom

La última letra de cada instrumento indica el sonido del golpea de parche o del golpe de aro.

(Ejemplo)

S: sonido de parche de Caja
 SR: sonido de aro de Caja
 T1: sonido de parche de Tom 1
 T1R: sonido de aro de Tom 1

Acerca de los Instrumentos Cymbal (platos)

La última letra del nombre de cada instrumento indica el sonido de golpe de superficie media, golpe de canto o golpe de campana.

(Ejemplo)

HH: superficie media del charles
 HHEg: canto del charles
 CrBw: superficie media del plato crash
 CrEg: canto del plato crash
 Rd: superficie media del plato ride
 RdBl: campana del plato ride
 RdEg: canto del plato ride

** Damos nuestro agradecimiento a Spectrasonics.*

Nº de Nota	
Do4	60 Bongo_Hi
	61 Bongo_Lo
62	62 Conga_Hi
	63 Conga_HiSlap
64	64 Conga_Lo
	65 Timbale_Hi
65	66 Timbale_Lo
	67 Agogo_Hi
67	68 Agogo_Lo
	69 Cabasa
69	70 Maracas
	71 WhistleShort
	72 Whistle
Do5	73 Guiro_Short
	74 Guiro_Long
74	75 Claves
	76 Block_Hi
76	76 Block_Lo
	77 Cuica_Hi
77	78 Cuica_Lo
	79 TriangleCls
79	80 Triangle
	81 Shaker
81	82 SleighBell
	83 BellTree
Do6	84 Castanet
	85 Surdo_LoMute
86	86 Surdo_Lo
	87 Bongo_HiSlap
88	88 Bongo_LoSlap
	89 Conga_HiMute
89	90 Conga_LoMute
	91 PandeiroMute
91	92 Pandeiro
	93 PandeiroSlap
93	94 TreeChimes
	95 Crotales
Do7	96 Gong
	97 Cajon_Bass
98	98 Cajon_Mute
	99 Cajon_Slap
100	100 CowbellMambo
	101 SquareBlock
101	102 Caxixi
	103 Timbale_HiRm
103	104 TimbalePaila
	105 Cuica_Acc
105	106 Surdo_Hi
	107 Surdo_HiMute
Do8	108 PotDrum
	109 PotDrum_Acc
110	110 PotDrum_Mute
	111 Djembe_Tone
112	112 Djembe_Slap
	113 Djembe_Bass
113	114 TalkingDr
	115 TalkingDr_Up
115	116 Tabla_Na
	117 Tabla_Te
117	118 Tabla_Ti
	119 Tabla_Tun
Do9	120 Baya_Ge
	121 Baya_Gin
122	122 Baya_Ka
	123 Baya_Slide
124	124 ConcertBD
	125 HandCymbal
125	126 Off
126	127

- Puede guardar hasta ocho sets de percusión.
- Puede cambiar los instrumentos utilizados en cada set de percusión.
Para detalles, vea **Ajustes de los Sets de Percusión** (p. 55)

Lista de Instrumentos de Acompañamiento

PC	CC0	Nombre	VOCES
----	-----	--------	-------

PIANO

1	0	PIANO 1	1
	8	PIANO 1W	2
	16	PIANO 1D	1

2	0	PIANO 2	1
	8	PIANO 2W	2

3	0	PIANO 3	1
	8	PIANO 3W	2

4	0	HONKY-TONK	2
	8	HONKY-TONK W	2

E. PIANO

5	0	E.PIANO 1	1
	8	DETUNED EP 1	2
	24	60'S E.PIANO	1
	64	FM+SA EP	2
65		HARD RHODES	2

6	0	E.PIANO 2	2
	64	BRIGHT FM EP	2

CLAVI

7	0	HARPSICHORD	1
	8	COUPLED HPS.	2
	16	HARPSI.W	2
	24	HARPSI.O	2

8	0	CLAV.	1
	64	FUNK CLAV.	2

CHROMATIC PERCUSSION

9	0	CELESTA	1
---	---	---------	---

10	0	GLOCKENSPIEL	1
----	---	--------------	---

11	0	MUSIC BOX	1
----	---	-----------	---

12	0	VIBRAPHONE	1
	8	VIB.W	2

13	0	MARIMBA	1
----	---	---------	---

14	0	XYLOPHONE	1
----	---	-----------	---

15	0	TUBULAR-BELL	1
	8	CHURCH BELL	1
	9	CARILLON	1

16	0	SANTUR	1
----	---	--------	---

ORGAN

17	0	ORGAN 1	1
	8	DETUNED OR.1	2
	16	60'S ORGAN 1	1
	32	ORGAN 4	2
	64	SC88 ORGAN 4	1
	65	EVEN BAR	2

18	0	ORGAN 2	1
	8	DETUNED OR.2	2
	32	ORGAN 5	2

19	0	ORGAN 3	2
----	---	---------	---

20	0	CHURCH ORG.1	1
	8	CHURCH ORG.2	2
	16	CHURCH ORG.3	2

21	0	REED ORGAN	1
----	---	------------	---

22	0	ACCORDION FR	2
	8	ACCORDION IT	2

23	0	HARMONICA	1
----	---	-----------	---

24	0	BANDONEON	2
----	---	-----------	---

GUITAR

25	0	NYLON-STR.GT	1
----	---	--------------	---

26	0	STEEL-STR.GT	1
	8	12-STR.GT	2
	64	NYLON+STEEL	2

27	0	JAZZ GT.	1
	8	HAWAIIAN GT.	1

28	0	CLEAN GT.	1
	8	CHORUS GT.	2

29	0	MUTED GT.	1
	64	MUTED GT.2	2
	65	POP GT.	1
	66	FUNK GT.	1 *
	67	FUNK GT.2	1 *

30	0	OVERDRIVE GT	1
	64	FDBK.ODRV.GT	2

31	0	DISTORTIONGT	1
	8	FEEDBACK GT.	2
	64	HEAVY GT.	1
	65	FDBK. HVY.GT	2
	66	MUTED DIS.GT	1
	67	ROCK RHYTHM	2

32	0	GT.HARMONICS	1
	8	GT. FEEDBACK	1

*: VELOCITY SWITCH
The tone switches at velocity 116.

BASS

33	0	ACOUSTIC BS.	2
	64	ELCTRC.AC.BS	2

34	0	FINGERED BS.	1
	64	FUNK BASS	2
	65	REGGAE BASS	2

35	0	PICKED BS.	1
	64	MUTE PICKBS1	1
	65	MUTE PICKBS2	1

36	0	FRETLESS BS.	1
----	---	--------------	---

37	0	SLAP BASS 1	1
	64	SLAP BASS 3	1
	65	RESO SLAP	1
	66	SLAP BASS 4	1

38	0	SLAP BASS 2	1
----	---	-------------	---

SYN. BASS

39	0	SYNTH BASS 1	1
	1	SYNTHBASS101	1
	8	SYNTH BASS 3	1
	64	TB33 BS 1	1
	65	TB33 BS 2	1
	66	TB33 BS 3	1

40	0	SYNTH BASS 2	2
	16	RUBBER BASS	2
	64	SH101 BS 1	1
	65	SH101 BS 2	1
	66	SH101 BS 3	1
	67	MODULAR BASS	2

ORCHESTRA

41	0	VIOLIN	1
	8	SLOW VIOLIN	1

42	0	VIOLA	1
----	---	-------	---

43	0	CELLO	1
----	---	-------	---

44	0	CONTRABASS	1
----	---	------------	---

45	0	TREMOLO STR	1
----	---	-------------	---

46	0	PIZZICATOSTR	1
----	---	--------------	---

47	0	HARP	1
----	---	------	---

48	0	TIMPANI	1
----	---	---------	---

STRINGS

49	0	STRINGS	1
	8	ORCHESTRA	2

50	0	SLOW STRINGS	1
----	---	--------------	---

51	0	SYN.STRINGS1	1
	8	SYN.STRINGS3	2
	64	SYN.STRINGS4	2
	65	OB STRINGS	2

52	0	SYN.STRINGS2	2
----	---	--------------	---

53	0	CHOIR AAHS	1
	32	CHOIR AAHS 2	1

54	0	VOICE OOHS	1
----	---	------------	---

55	0	SYNVOX	1
----	---	--------	---

56	0	ORCHESTRAHIT	2
----	---	--------------	---

BRASS

57	0	TRUMPET	1
----	---	---------	---

58	0	TROMBONE	1
	1	TROMBONE 2	2

59	0	TUBA	1
----	---	------	---

60	0	MUTEDTRUMPET	1
----	---	--------------	---

61	0	FRENCH HORN	2
	1	FR.HORN 2	2

62	0	BRASS 1	1
	8	BRASS 2	2

Lista de Instrumentos de Acompañamiento

SYN. BRASS

63	0	SYNTH BRASS1	2
	8	SYNTH BRASS3	2
	16	ANALOGBRASS1	2
	64	SYNTH BRASS5	2
	65	POLY BRASS	2
	66	QUACK BRASS	2
	67	OCTAVE BRASS	2
64	0	SYNTH BRASS2	2
	8	SYNTH BRASS4	1
	16	ANALOGBRASS2	2
	64	SOFT BRASS	2
	65	VELO BRASS 1	2
	66	VELO BRASS 2	2

REED

65	0	SOPRANO SAX	1
66	0	ALTO SAX	1
67	0	TENOR SAX	1
68	0	BARITONE SAX	1
69	0	OBOE	1
70	0	ENGLISH HORN	1
71	0	BASSOON	1
72	0	CLARINET	1

PIPE

73	0	PICCOLO	1
74	0	FLUTE	1
75	0	RECORDER	1
76	0	PAN FLUTE	1
77	0	BOTTLE BLOW	2
78	0	SHAKUHACHI	2
79	0	WHISTLE	1
80	0	OCARINA	1

SYN. LEAD

81	0	SQUARE WAVE	2
	1	SQUARE	1
	8	SINE WAVE	1
82	0	SAW WAVE	2
	1	SAW	1
	8	DOCTOR SOLO	2
	64	BIG LEAD	2
	65	WASPY SYNTH	2
83	0	SYN.CALLIOPE	2
84	0	CHIFFER LEAD	2
85	0	CHARANG	2
	64	DIST. LEAD 1	2
	65	DIST. LEAD 2	2
	66	FUNK LEAD	2
86	0	SOLO VOX	2
87	0	5TH SAW WAVE	2
	64	BIG FIVES	2
88	0	BASS & LEAD	2

64	BIG & RAW	2
65	FAT & PERKY	2

SYN. PAD

89	0	FANTASIA	2
90	0	WARM PAD	1
	64	THICK PAD	2
	65	HORN PAD	2
91	0	POLYSYNTH	2
	64	80'S POLYSYN	2
92	0	SPACE VOICE	1
93	0	BOWED GLASS	2
94	0	METAL PAD	2
	64	PANNER PAD	2
95	0	HALO PAD	2
96	0	SWEEP PAD	1
	64	POLAR PAD	1
	65	CONVERGE	1

SYN. SFX

97	0	ICE RAIN	2
98	0	SOUNDTRACK	2
	64	ANCESTRAL	2
	65	PROLOGUE	2
99	0	CRYSTAL	2
	1	SYN MALLET	1
100	0	ATMOSPHERE	2
101	0	BRIGHTNESS	2
102	0	GOBLIN	2
103	0	ECHO DROPS	1
	1	ECHO BELL	2
	2	ECHO PAN	2
	64	ECHO PAN 2	2
	65	BIG PANNER	2
	66	RESO PANNER	2
104	0	STAR THEME	2

ETHNIC MISC

105	0	SITAR	1
	1	SITAR 2	2
106	0	BANJO	1
107	0	SHAMISEN	1
108	0	KOTO	1
	8	TAISHO KOTO	2
109	0	KALIMBA	1
110	0	BAGPIPE	1
111	0	FIDDLE	1
112	0	SHANAI	1

PERCUSSIVE

113	0	TINKLE BELL	1
114	0	AGOGO	1
115	0	STEEL DRUMS	1

116	0	WOODBLOCK	1
	8	CASTANETS	1

117	0	TAIKO	1
	8	CONCERT BD	1

118	0	MELO. TOM 1	1
	8	MELO. TOM 2	1

119	0	SYNTH DRUM	1
	8	808 TOM	1
	9	ELEC PERC.	1

120	0	REVERSE CYM.	1
-----	---	--------------	---

GUITAR BASS FX

121	0	GT.FRETNOISE	1
	1	GT.CUT NOISE	1
	64	WAH BRUSH GT	1
	65	GT. SLIDE	1
	66	GT. SCRATCH	1
	67	BASS SLIDE	1

SFX

122	0	BREATH NOISE	1
	1	FL.KEY CLICK	1

123	0	SEASHORE	1
	1	RAIN	1
	2	THUNDER	1
	3	WIND	1
	5	BUBBLE	2

124	0	BIRD	2
	1	DOG	1
	3	BIRD 2	1

125	0	TELEPHONE 1	1
	1	TELEPHONE 2	1
	3	DOOR	1
	5	WIND CHIMES	2

126	0	HELICOPTER	1
	2	CAR-STOP	1
	9	BURST NOISE	2
	64	SPACE TRI.	1

127	0	APPLAUSE	2
	3	PUNCH	1

128	0	GUN SHOT	1
	2	LASERGUN	1
	3	EXPLOSION	2

PC: Número de Programa
(Número del Instrumento)

CC0: Valor del número de
cambio de control 0

VOCES: Número de Voces

* Para cambiar de instrumento en el aparato MIDI externo, envíe "0" en CC32# (Selección de Banco de Cambio de Control) desde el aparato externo al TD-20.

* El valor del CC32# (Selección de Banco de Cambio de Control) transmitido por el TD-20 siempre es "0."

Tabla de MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O 9nH, v = 1-127 O 8nH, v = 64	O O *4	
After Touch	Key's Channel's	O *3 X	O *3 X	
Pitch Bend		X	O *4	
Control Change	0, 32	O	O *4	Bank Select
	1	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Modulation
	2	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Breath Controller
	4	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Foot Controller
	6, 38	X	O *4	Data Entry
	7	X	O	Volume
	10	X	O *4	Panpot
	11	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	Expression
	16-19	O (Pad, Pedal) *1 *2 *3	O *1 *2 *3	General Purpose Controller 1-4
	64	X	O *4	Hold 1
	91	X	O *4	Effects 1 (Reverb Send Level)
93	X	O *4	Effects 3 (Chorus Send Level)	
100, 101	X	O *4	RPN LSB, MSB	
Program Change :	True Number	O 0-127 *5 *****	O 0-127 *5 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	O X	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123-127) O X	
Puntos Importantes		*1 Uno se selecciona como posición del golpe. *2 Sólo la parte de acompañamiento. *2 Uno se selecciona como pedal de control del charles. *3 O X es seleccionable. *3 Sólo la parte de Percusión.		

Tabla de MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O 9nH, v = 1-127 O 8nH, v = 64	O O	
After Touch	Key's Channel's	O *3 X	O *3 X	
Pitch Bend		O *4	O *4	
Control Change	0, 32	O *6 *7	X	Bank Select
	1	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Modulation
	2	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Breath Controller
	4	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Foot Controller
	6, 38	O *4 *6 *7	X	Data Entry
	7	O *6 *7 *10	X	Volume
	10	O *4 *6 *7	X	Panpot
	11	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 Expression
	16-19	O *1 *2 *3	O	*1 *2 *3 General Purpose Controller 1-4
	64	O *4	O	*4 Hold 1
	91	O *4 *6 *7	X	Effects 1 (Reverb Send Level)
93	O *4 *6 *7	X	Effects 3 (Chorus Send Level)	
100, 101	O *4 *6 *7	X	RPN LSB, MSB	
Program Change	: True Number	O 0-127 *5 *6 *7 *****	X	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	Only reception/transmission of Bulk Data.
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	O *8 O *9	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X	O O X O (123-127) X X	
Puntos Importantes	<p>*1 Uno se selecciona como posición del golpe. *7 Transmite cuando hay modificaciones. *2 Uno se selecciona como pedal de control del charles. *8 Recibe cuando el ajuste de Sync Mode es "EXTERNAL" o "AUTO." *3 Sólo la parte de percusión. *9 Recibe cuando el ajuste de Sync Mode es "EXTERNAL," "AUTO," o "REMOTE." *4 Sólo la parte de acompañamiento. *5 O X es seleccionable. *10 Excepto la parte de percusión. *6 Transmite cuando hay un patrón seleccionado.</p>			

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Características Técnicas

TD-20: Módulo de Sonido de Percusión

Generador de Sonido

Modelado Variable de Instrumentos de Percusión

Polifonía Máxima

64 Voces

Instrumentos

Instrumentos de Percusión: 560

Instrumentos de Acompañamiento: 262

Kits de Percusión

50

Cadenas de Kits de Percusión

16 cadenas (32 pasos por cadena)

Parámetros de Instrumento

V-EDIT (Bombo):

Shell Depth, Beater Type, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz, Mic Position

V-EDIT (Caja):

Shell Material, Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Strainer Adjustment, Mic Position

V-EDIT (Tom):

Shell Depth, Head Type, Head Tuning, Muffling, Snare Buzz, Mic Position

V-EDIT (Charles):

Cymbal Size, Add Tambourine, Mic Position, Fixed Hi-Hat

V-EDIT (Plato):

Cymbal Size, Sizzle Type, Sustain, Mic Position

EDIT:

Pitch, Decay

Parámetros del efecto Ambience

Room Type, Room Size, Wall Type, Mic Position, Room Shape

Parámetros de Mezclador

Volume, Pan, Minimum Volume, Output Assign

Tipos de Efecto

Ecuador de Pad (para cada pad)

Compresor de Pad (para cada pad)

Multiefectos: 14 tipos

Compresor Master (general)

Ecuador Master (general)

Reverb (para la parte de acompañamiento)

Chorus (para la parte de acompañamiento)

Sets de Percusión

8

Secuenciador

Patrones del Usuario: 100

Patrones Preset: 100

Partes: 6

Tipo de Ejecución: Oneshot, Loop, Tap

Tempo: 20–260

Resolución: 192 clics por negra

Método de Grabación: A Tiempo Real

Almacenamiento Máxima de Notas: aproximadamente. 20,000

Notas

Instrumentos "Clic" (metrónomo): 20

Pantalla

64 x 240 puntos (LCD gráfico retroiluminado)

7 segmentos, 3 caracteres (LED)

Indicador del Nivel del Disparador (LED)

Deslizadores

8

Botón Preview

Conectores

Jack Trigger Input x 15
Jack Hi-Hat Control (VH-12, FD-7, FD-8)
Jacks Master Output (L/MONO, R)
Jack Direct Output x 8
Jack Digital Output (COAXIAL)
Jack Headphones (Tipo fono de 1/4 pulgadas estéreo)
Jack de entrada Mix (Tipo fono de 1/4 pulgadas estéreo)
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)
Jack para Interruptor de Pie (Tipo fono TRS de 1/4 pulgadas)
Ranura para Tarjeta CompactFlash
Entrada AC

Impedancia de Salida

1.0 k ohms

Alimentación

AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz)
AC 220 V (60 Hz)

Consumo

16 W

Dimensiones

307 (ancho) x 256 (hondo) x 105 (alto) mm

Peso

2.9 kg.

Accesorios

Manual del Usuario
Cable de Alimentación

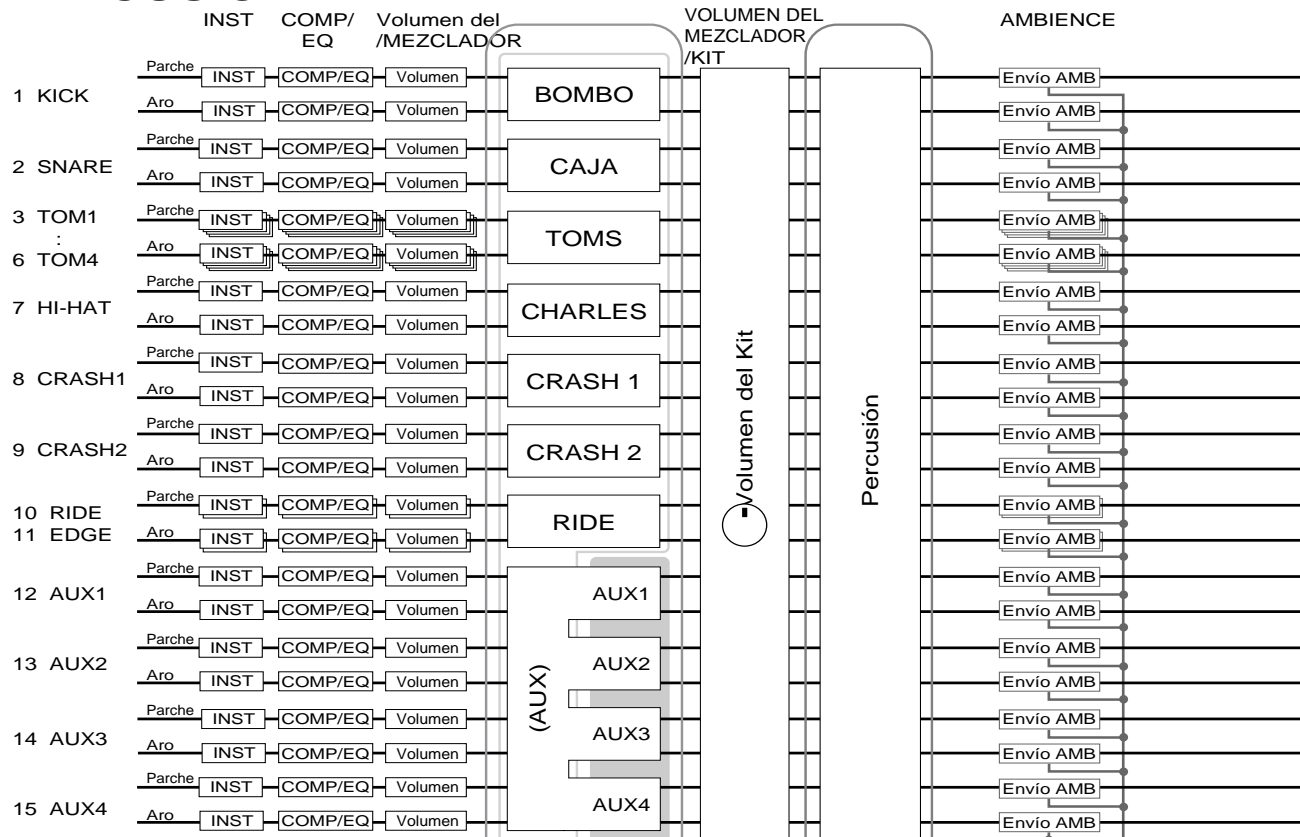
Opciones

Pads (PD-7, PD-8, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-105BK, PD-125BK)
Platos (CY-8, CY-12H, CY-12R/C, CY-14C, CY-15R)
Disparadores de Bombo (KD-7, KD-8, KD-80, KD-120BK)
Charles (VH-12)
Pedal de Control de Charles (FD-8)
Soportes (MDS-20)
Soporte para Plato (MDY-10U)
Soporte para Pad (MDH-10U)

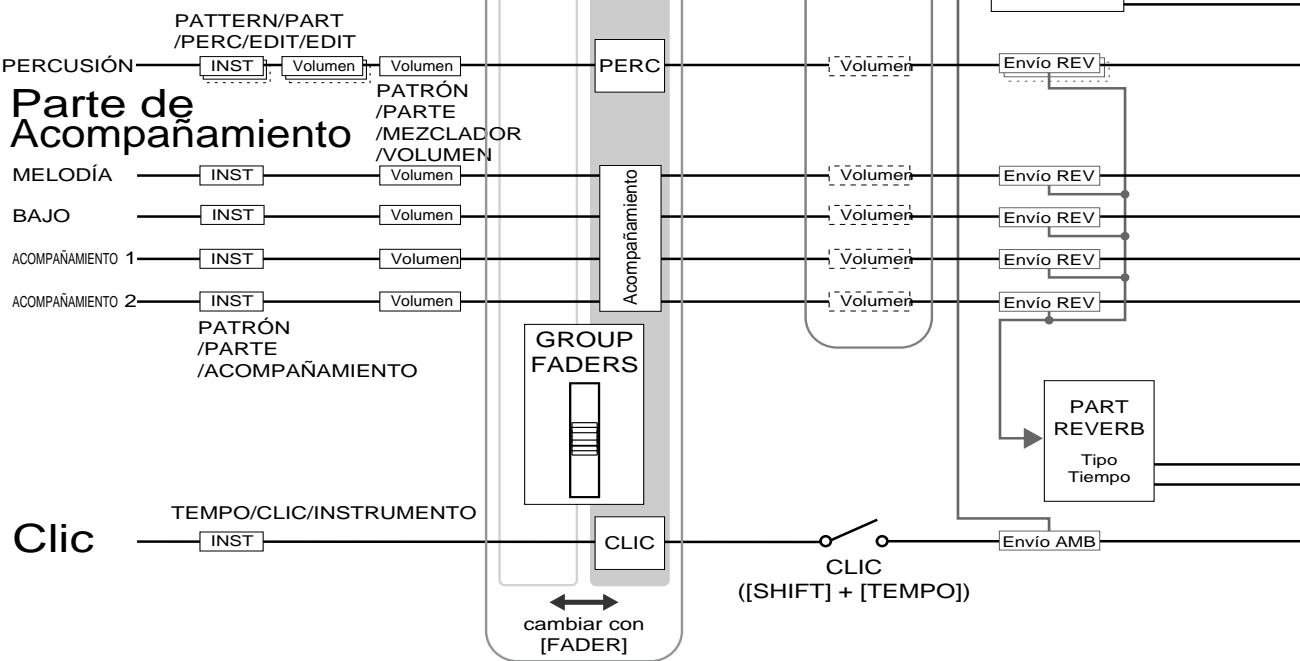
* También tiene a su disposición el documento separado "MIDI Implementado". Proporciona detalles completos acerca de la manera en que MIDI ha sido implementado en esta unidad. Si requiere esta publicación (por ejemplo, si propone llevar a cabo programación a nivel de byte), contacte con el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado.

* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso.

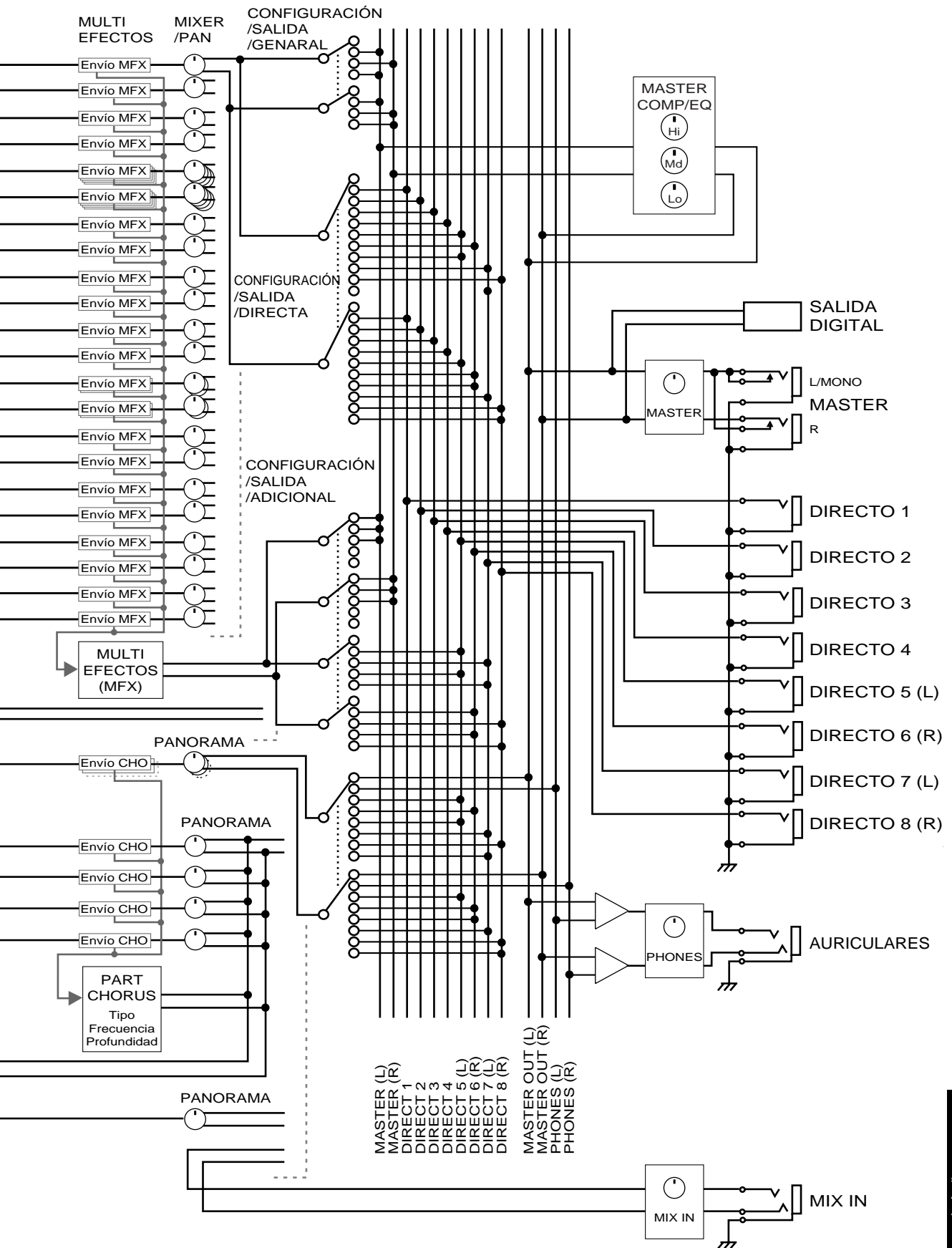
PERCUSIÓN



Set de Percusión



Esquema del TD-20



Índice

Símbolos

+/- 14, 23

Numérico

3-WAY 48

A

Kit de Percusión Acústico 32

Parámetro Add Tambourine 33

ADVANCE 48

AMB SEND LEVEL 37

Parámetro Amb Send Level 60

APPEND 65

B

Instrumento de Acompañamiento 98

Parte de Acompañamiento 57

BANK 44

BASIC 45

Tipo de Batidor 33

Golpe de Campana 27

Bend Range 54

Esquema 104

Golpe de superficie media 26–27

BR MIDI 36

BRUSH 29

Escobillas 36

Número de Nota de Escobillas 36

Parámetro Brush Switch 29

BULK 77

Volcado de Datos 77

C

CARD 14, 67, 70, 84

Card 16

CC Max 46

Resolución del CC 46

CHAIN 13, 82–83

Canal 74

CHAR 30, 59, 71, 83

CHINA 34

Técnica Choke 27

CHORUS 57

Clic 25, 59–60, 78

Instrumentos de Clic (metrónomo) 60

COMP 81

CompactFlash 16, 70

Conexión 18–19, 84

CONTROL 35, 79

COPY 13, 64, 69

COUNT 60

Count In Play 60

Count In Rec 60

CRASH 34

Técnica Cross Stick 26, 30, 36

Fenómeno crosstalk 47

CTRL 76

CURSOR 14

Cursor 23

Curva 45

CY-15R/14C 27

Plato 27, 34

D

Tiempo de Caída 34

DELETE 30, 59, 66, 68, 71–72, 82–83

Canción de Autodemostración 22

Profundidad 57

Número de Identificación de Aparato 75

DIGITAL OUT 15

DIRECT OUT 15

Pantalla 13

Contraste de la Pantalla 25, 81

Instrumento de Percusión 92

DRUM KIT 14

Kit de Percusión 28, 30

Cadena de Kits de Percusión 82–83

Durante la Ejecución 60

Durante la Grabación 60

Dinámica 80

E

Golpe de Canto 26–27

EDIT 32, 56, 64

Edición 32

EDIT LOCK 31

Efecto 57

EQ 81

ERASE 65

Mensaje de Error 90

EXCHNG 69

EXIT 14

Placa de Ampliación 86

F

F RESET	81
Reajuste de Fábrica	81
FADER	24, 37
FIXED	33
Charles Fijo	33
Parámetro Foot Splash Sens	46
FOOT SW	79
FOOT SWITCH	15
Interruptor de Pie	79
FORMAT	72
FUNC	29
Botón de Funciones	23

G

Puerta	36
Tiempo de Puerta	36
GLOBAL	74
GROUP FADERS	14, 24, 37

H

H & R	31, 37–38, 40
HEAD	33
Golpe de Parche	26
Afinación de Parche	33
Tipo de Parche	33
Auriculares	19
Parámetro HH MIDI	36
Parámetro HH Note# Border	76
HI-HAT	33
Charles	21, 26, 35–36
Parámetro Hi-Hat Ctrl Type	46
Parámetro Hit Pad Start	63

I

INFO	73, 84
INSERT	30, 59, 71, 82–83
INST	31
Inst	54, 60
Instrumento	
Percusión	31
Nombre de Instrumento	32, 55
Número de Instrumento	55
Intervalo	60

K

Desplazamiento de Tecla	54
KICK	33
KIT	14, 28
Parámetro de Kit	29

Tempo del Kit	29
KIT VOL	37
Volumen de Kit	29, 37

L

LCD	81
Pantalla LED	13
LIST	28, 32, 56
LOAD	68, 71
Control Local	75
LOCK	31
LOOP	58, 63

M

Tiempo de Mask	49
MASTER	14
Efecto General	81
MASTER OUT	15
Afinación General	55
Material	33
MEMORY	84
Tarjeta de Memoria	67–68, 70–73
Parche de Rejilla	21
Mensaje	91
Metrónomo	25, 59
MX SEND LEVEL	37
MIC	33
Posición de Micrófono	33
MIDI	36, 74, 100
MIDI CH	74
Canal MIDI	62
MIDI IN	15
MIDI OUT/THRU	15
MIN VOL	37
Volumen Mínimo	37
MIX EDIT	37
MIX IN	14–15, 19, 78
MIXER	37, 57
MONITOR	29, 84
MOUNT TYPE	47
MUFFLE	33
Sordina	33

N

NAME	30, 56, 59, 71, 82–83
Cancelación de Ruido	46
n° de Nota	36
Número de Nota	36, 96

O

Offset	21, 46
--------------	--------

ONESHOT	58
Golpe de Aro Abierto	26
OPTION	80
Otros Instrumentos	34
OUTPUT	78
Salida	60
Salida de Destino	78
Nivel de Salida	29, 84

P

Pad	18, 21, 26
Patrón de Pad	35
Pad Ptn Velocity	35
PAD SW	80
Tipo de Pad	44
Panorama	37, 60
PART	54
Parte	57
PART CHORUS SEND LEVEL	57
PART PAN	57
PART REVERB SEND LEVEL	57
PART VOLUME	57
Patrón	25, 52, 64
PATTERN EDIT	64
Duración de Patrón	58, 62
PD-125/105	21, 26
PDLBEND	35
Pedal	18
Gama del Bender de Pedal	35
Parámetro Pedal CC	76
Volumen de Pedal de Charles	29, 37
PERC	55
Instrumento de Percusión	55–56
Parte de Percusión	55
Set de Percusión	55–56
PHONES	14, 16
Afinación	34
Tipo de Ejecución	58
Método de Reproducción	58
Método de Ejecución	26
Position Ctrl	36
Detección de Posición	27
POWER	15
Encendido	20
Kit de Percusión Preset	25
Patrón Preset	51
Presión	26
PREVIEW	14, 24, 55
PROG	76
Cambio de Programa	76

Q

Cuantificar	63
Función Quick Play	58

R

Frecuencia	57
Grabación a Tiempo Real	61
REC	61
Modo Rec (grabación)	63
Grabar	61–63
Método de Grabación	63
Ensayo	63
REPLACE	63
Parámetro Retrig Cancel	48
Parámetro Retrigger Cancel	48
REV/CHO	57
REVERB	57
RIDE	34
Parámetro Ride CC	76
RIM	24, 48
Ganancia de Aro	49
Golpe de Aro	26
Parámetro RimShot Adjust	49

S

SAVE	67, 70
SCAN	48
Tiempo de Escaneo	48
Sensibilidad	45
SEQUENCER	14
Secuenciador	51, 61
SETUP	14, 58, 74
Golpe de Aro Corto	26
SHELL	33
Parámetro Shell Depth	33
SHIFT	14
Tamaño	33–34
Parámetro Sizzle Type	34
SNARE	33
Parámetro Snare Buzz	33
Parámetro Snare CC	76
Función Soft Thru	74
SPACE	30, 59, 71, 83
SPLASH	34
Soporte	17
fijación de soporte	17
paso	82
Strainer Adj.	33
Sustain	34
Modo Sync	53

T

TAMB 33
 TAP 58-59
 Parámetro Tap Ptn Mute Grp 35
 Parámetro Tap Reset Time 58-59
 TEMPO 29
 Tempo 25, 53, 58, 62
 Umbral 45
 Tiempo..... 57
 Tipo de Compás 58, 60, 62
 TIMESIG 60
 TOM 33
 Parámetro Toms CC 76
 TOOLS 13, 84
 TRIG SELECT 14, 24
 TRIGGER 14, 44
 Banco de Disparadores 44
 TRIGGER INPUT 15
 Indicador de Nivel de Disparador 13
 Selección de Disparador 31
 Tipo de Disparador 44
 Afinación 55
 Canal Tx (de Transmisión) 36
 Tx/Rx 74

U

Patrón del Usuario 51

V

VALUE 14, 23
 Variación 55
 V-EDIT 32
 Velocidad 80
 Curva de Velocidad 45
 VERSION 84
 VH-12 21, 26
 V-LINK 58-59, 84-85
 Número de Identificación V-LINK 75
 Canal MIDI de V-LINK 75
 VOLUME 29
 Volumen 37

X

XSTICK 30
 N° de Nota XStick 36
 Parámetro XStick Threshd 49
 Parámetro XStick Volume 29, 37
 XTALK 47
 XTALK CANCEL 47
 XTALK GROUP 47

APUNTES

Contiene Pilas de Litio**ADVARSEL!**

Lithiumbatteri - Eksplosjonsfare ved feilagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Ekspløsjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

PRECAUCIÓN

Si se reemplacen las pilas incorrectamente, existe la posibilidad de explosión. Debe reemplazarlas sólo con pilas del mismo tipo o del tipo equivalente recomendado por el fabricante. Siga las instrucciones del fabricante para deshacerse de las pilas.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/EEC.

NORMATIVA SOBRE INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogar. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación:

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Normas de la FCC. Su uso queda sujeto a las dos siguientes condiciones:

- (1) Este aparato no puede ocasionar interferencias dañinas y
- (2) Este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar el funcionamiento incorrecto.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo. Este equipo requiere cables de interfaz blindados para cumplir el Límite FCC de Clase B

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple con los requisitos de las Normativas Sobre Aparatos Electrónicos de Canadá.

AVIS

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

