



SP-303 Dr. Sample

Manual del Usuario

Gracias y felicidades por elegir el BOSS SP-303 Dr. Sample.

Antes de utilizar esta unidad, les atentamente las secciones tituladas:

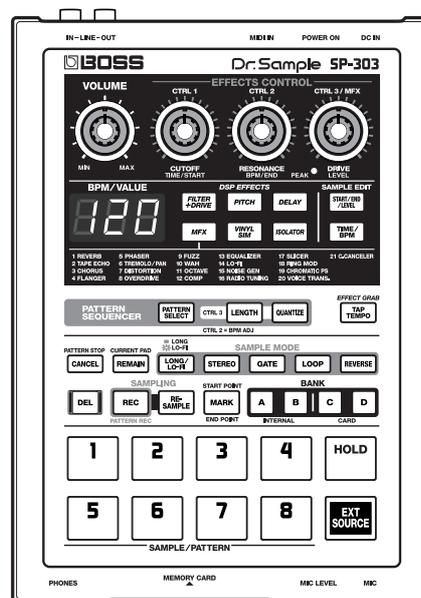
- **UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA (p. 2-3)**
- **NOTAS IMPORTANTES (p. 10)**

Estas secciones contienen información importante relativa al correcto funcionamiento de la unidad.

Además, debería leer todo el Manual del Usuario para asegurarse de haber asimilado las funciones que proporciona la unidad. Guarde este manual en un sitio seguro para posibles consultas.

Copyright © 2001 BOSS CORPORATION

Todos los derechos reservados. No se puede reproducir ninguna parte de esta publicación bajo ninguna forma sin permiso escrito de BOSS CORPORATION.



UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

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

Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN

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

Los símbolos

	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

ATENCIÓN

- Antes de utilizar la unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra (ni modifique) la unidad ni el cable de CA de la misma. 
- No intente reparar la unidad, ni sustituya ninguno de sus componentes (a menos que este manual incluya instrucciones específicas para ello). Póngase siempre en contacto con su proveedor, el Centro de Atención al Cliente de Roland, o un distribuidor Roland autorizado, consulte la lista de la página "Información". 
- No utilice nunca ni guarde el equipo en lugares:
 - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre un equipo generador de calor); o 
 - Húmedos (p.ej., baños, lavaderos, sobre suelos húmedos); o 
 - Expuestos a la lluvia; o
 - Con mucho polvo; o
 - Sujetos a fuertes vibraciones.
- Compruebe que la unidad esté siempre en posición horizontal y sobre una superficie estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalear, o sobre superficies inclinadas. 
- Utilice sólo el cable de CA que se proporciona con la unidad. Compruebe también que el voltaje de su instalación se ajusta al voltaje de entrada especificado en el cable de CA. Si utiliza otros cables de CA, con polaridad o voltaje diferente, pueden causar daños, problemas de funcionamiento o descarga eléctrica.  

ATENCIÓN

- No doble ni tuerza excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados sobre él. Podría dañar el cable de alimentación, provocando problemas de funcionamiento y cortocircuitos. Los cables dañados son un peligro de incendio y de descargas eléctricas. 
- Este equipo, ya sea sólo o en combinación con un amplificador y altavoces o auriculares, puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar lesiones permanentes en el oído. No utilice el equipo durante un tiempo largo a un volumen muy alto o que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de capacidad auditiva o zumbidos en el oído, deje de utilizar el equipo, y acuda al otorrinolaringólogo. 
- No permita que penetren objetos (p.ej., materiales inflamables, monedas, alfileres); ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo.  
- Desactive inmediatamente la unidad, desenchufe el cable de CA, y consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland, o a un distribuidor Roland autorizado, listados en la página "Información" cuando:
 - El cable de CA o el cable de alimentación estén dañados; o
 - Hayan caído objetos o filtrado líquidos dentro de la unidad; o
 - La unidad haya sido expuesta a la lluvia (o a mucha humedad); o
 - La unidad no funcione normalmente o se note algún cambio notable al tocar.

⚠️ ATENCIÓN

- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar siempre la utilización del instrumento hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para un uso correcto del equipo. 
- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (No la deje caer.) 
- No conecte muchos instrumentos en una misma toma de corriente. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos —la potencia total utilizada por todos los equipos conectados a la toma del alargo no debe exceder nunca la potencia nominal (vatios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede calentar el aislamiento del cable, y eventualmente podría derretirse. 
- Antes de utilizar este instrumento en el extranjero, póngase en contacto con su proveedor, el Centro de Atención al Cliente de Roland más cercano, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen en la página “Información”. 

⚠️ PRECAUCIÓN

- El equipo y el cable de CA deben estar colocados de manera que no interfieran con la ventilación adecuada de la unidad. 
- Coja siempre el cable de CA por la parte del conector, al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o de la unidad. 
- Si cree que no va a utilizar la unidad durante un largo período de tiempo, desconecte el cable de CA. 
- Evite que los cables se enreden. Además, también debe colocarlos de manera que queden fuera del alcance de los niños. 
- No suba nunca sobre el instrumento, ni coloque objetos pesados sobre él. 
- No manipule nunca el cable de CA, ni los conectores, con las manos húmedas cuando lo conecte o desconecte de una toma de corriente o de la unidad. 
- Antes de desplazar la unidad, desconecte el cable de CA y todos los cables procedentes de equipos externos. 
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de CA de la toma de corriente. 
- Siempre que exista el riesgo de tormenta eléctrica en su zona, desconecte el cable de CA de la toma de corriente. 
- Si tiene que extraer los tornillos, asegúrese de guardarlos en un sitio seguro, fuera del alcance de los niños, para evitar que se los traguen accidentalmente. 

Contenido

Utilizar la Unidad de Manera Segura 2

Características generales 6

Descripción de los paneles 7

NOTAS IMPORTANTES..... 10

COMIENZO RÁPIDO 11

Realizar conexiones.....11

Activar el equipo12

Desactivar el equipo12

Escuchar las muestras13

Añadir efectos a las muestras14

Intentar reproducir un patrón15

Reproducir con el tempo cambiado 15

Muestrear sus propios sonidos.....16

Extraer la protección de memoria del SP-303 16

Si el sonido muestreado no sale como esperaba..... 17

Capítulo 1. Reproducir muestras.. 18

Composición de muestras18

Cambiar los bancos de muestra.....18

Número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente (Polifonía)18

Hacer que una muestra continúe tocando incluso cuando de libera el Pad (Hold).....19

Reproducir la entrada de sonidos desde dispositivos externos (Pad EXT SOURCE).....19

Ajustar el volumen de los sonidos de entrada externa.. 20

Capítulo 2. Utilizar los efectos .. 21

Añadir efectos a las muestras21

Activar y desactivar los efectos (Effect Grab) 22

Seleccionar un efecto de MFX 22

Aplicar efectos a múltiples muestras.....22

Aplicar efectos a todas las muestras simultáneamente.....23

Lista de efectos24

MFX.....24

Capítulo 3. Muestrear27

Antes de muestrear..... 27

Seleccionar un muestreo de alta calidad, muestreo extenso, o Muestreo Lo-Fi (Gradación de muestreo)..... 27

Seleccionar entre muestreo estéreo y mono 27

Acerca del tiempo de muestreo..... 27

Muestrear desde un micrófono..... 28

Muestrear desde un CD o MD 29

Tomar muestras con el tempo especificado previamente 30

Muestrear automáticamente (Auto Sampling)..... 31

Detener el muestreo automático 32

Crear muestras con efectos añadidos (Resampling) 32

Borrar una muestra individual 33

Borrar todas las muestras a la vez..... 34

Cambiar la asignación de muestras de los pads 34

Comprobar el tiempo de muestreo restante..... 35

Capítulo 4. Cambiar los ajustes de muestreo.....36

Reproducir frases repetidamente (Reproducción Loop)/Reproducir el sonido sólo una vez (Reproducción One Shot)..... 36

Reproducir muestras sólo cuando el pad está pulsado (Reproducción Gate)..... 36

Reproducir muestras incluso si el pad no se mantiene pulsado (Reproducción Trigger)..... 36

Reproducir muestras en la dirección inversa (Reproducción Reverse)..... 37

Ajustar el volumen de la muestra 38

Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)..... 38

Ajustar los puntos de inicio y los puntos de final 38

Ajustar sólo el punto final..... 39

Ajustar sólo el Punto de inicio (El punto final es el final de la muestra) 39

Ajustar con precisión el punto de inicio y el punto final ... 40

Eliminar porciones no deseadas (Truncar) 41

Cambiar el BPM de la muestra..... 41

Cambiar la longitud de una muestra sin cambiar la afinación (Time Modify) 42

Capítulo 5. Grabar interpretaciones de muestra (Pattern Sequencer) 43

Composición de patrones	43
Cambiar el tempo de un patrón	43
Sincronizar con un tempo de CD o de giradiscos	43
Detener los patrones	44
Cambiar los patrones durante la reproducción ...	44
Grabar el patrón	44
Borrar los datos de errores en la interpretación	46
Eliminar patrones	46
Especificar y eliminar un único patrón.....	46
Borrar todos los patrones a la vez.....	47
Cambiar la asignación de patrones de los pads ..	47

Capítulo 6. Utilizar tarjetas de memoria..... 48

Tarjetas de memoria	48
Insertar una tarjeta de memoria.....	48
Inicializar tarjetas de memoria (Formatear).....	49
Guardar muestras en tarjetas de memoria (Sample Save).....	49
Cargar muestras desde una tarjeta de memoria (Sample Load)	50
Guardar patrones en tarjetas de memoria (Pattern Save).....	50
Cargar patrones desde una tarjeta de memoria (Pattern Load).....	51
Proteger la información en tarjetas de memoria (Protect)	51
Importar información de ondas en el SP-303 desde un ordenador.....	52

Capítulo 7. Utilizar el SP-303 con otros dispositivos MIDI 53

Utilizar el SP-303 con un teclado MIDI	53
Cómo cambiar el canal MIDI	53
Nota para trabajar con MIDI	54
Utilizar el SP-303 con un secuenciador MIDI (Tempo Sync)	54
Sincronizar el Tempo y el inicio/fin de los patrones en el secuenciador MIDI	54

Sincronizar sólo el Tempo de los patrones con un secuenciador MIDI.....	55
Reproducir muestras sin sincronizar el Tempo.....	55

Utilizar el SP-303 como un módulo de grupos de percusión 56

Utilizar el SP-303 con una unidad de percusión... 56

Sincronizar la interpretación de los patrones del SP-303 con un tempo de unidad de percusión	56
Utilizar los mensajes de nota de la unidad de percusión para reproducir las muestras del SP-303	57

Restablecer los ajustes MIDI a los ajustes originales.. 58

Capítulo 8. Ejemplos de utilización del SP-303.....59

Utilizar el secuenciador de patrón para crear un patrón de percusión..... 59

Utilizar el SP-303 con dispositivos MIDI 61

Utilizar el SP-303 como módulo de sonido de percusión ..	61
--	----

Utilizar el SP-303 con un giradiscos 62

Añadir efectos al sonido giradiscos.....	62
Reproducir una muestra junto con el sonido desde un giradiscos.....	63

Apéndices64

Diagrama de operaciones	64
Solucionar Problemas	66
Inicializar la memoria del SP-303.....	68
Lista de mensajes	69
Diagrama de implementación MIDI.....	71
Especificaciones	72

Índice.....73

Características generales

Tarjetas de memoria de gran capacidad (SmartMedia) para tiempos de muestreo ampliados

El mismo SP-303 proporciona hasta tres minutos y doce segundos de muestreo.

Además, utilizando tarjetas de memoria opcionales (SmartMedia: 8 MB–64 MB) podrá efectuar muestreos de mayor duración.

Por ejemplo, utilizando una tarjeta SmartMedia de 64 MB en el modo Estándar obtendrá 33 minutos de muestreo, y en el modo Lo-Fi, hasta 200 minutos.

- * No podrá utilizar tarjetas SmartMedia de 1 MB, 2 MB y 4 MB.
- * SmartMedia es una marca comercial de Toshiba Corporation.

26 Efectos internos perfectos para música Groove

El SP-303 dispone de veintiséis efectos internos que son indispensables para crear e interpretar música Groove, incluyendo un Vinyl Simulator que imita las cualidades sónicas de los grabadores analógicos, efectos de filtro que son esenciales en la música Techno, un efecto Isolator—esencial para remezclas—un poderoso transformador de voz para efectos vocales, y más.

También puede utilizar estos efectos en la entrada de sonidos desde fuentes externas.

Polifonía de ocho voces

Utilizando muestras monofónicas, puede conseguir hasta ocho voces interpretando simultáneamente. Y además, puede utilizar efectos y tarjetas de memoria sin reducción en polifonía, por lo que dispondrá de mucho espacio con que trabajar, incluso en interpretaciones que utilicen muestras superpuestas con efectos añadidos.

¿Remuestreo? No hay problema

El remuestreo de la reproducción de sonidos muestreados con efectos internos añadidos le permitirá crear incluso más sonidos nuevos. Y dado que el proceso es totalmente digital, no se produce ninguna degradación en la calidad del sonido. Esto hace que sea útil para crear diferentes variaciones de sonidos que ya se han muestreado.

Reproducción automática de sonidos muestreados (Secuenciador de patrón)

Puede ejecutar una reproducción de algunos sonidos muestreados, y después reproducir la secuencia de sonidos como un único patrón.

Esto le permitirá crear fácilmente combinaciones de ritmos y muestras y combinar diferentes frases para crear una única canción.

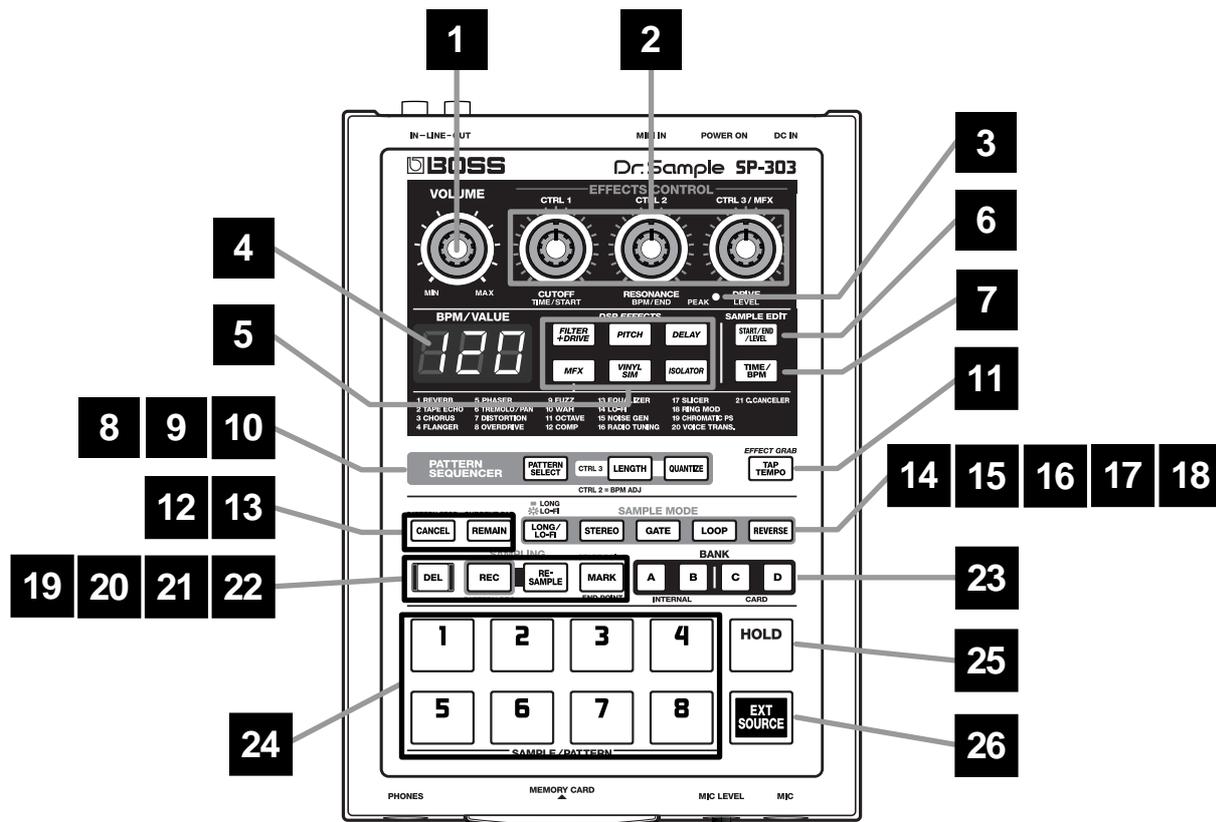
■ Convenciones de este Manual

- El texto o numerales entre corchetes [] se refieren a botones o pads.

[REC]	Botón REC
BANK [A]	Botón Bank A
[1]	Pad 1
[HOLD]	Pad Hold

- Las referencias como (p. **) indican páginas de este manual a las que puede referirse.

Descripción de los paneles



1 Mando VOLUME

Ajusta el nivel de volumen de LINE OUT y de los conectores de auriculares.

2 Mandos EFFECTS CONTROL

Controlan los parámetros asignados a cada uno de los mandos relacionados con el efecto seleccionado. También puede utilizar estos mandos en las siguientes situaciones.

Mando CTRL 1 (Control 1)

Utilícelo para cambiar el punto de inicio y el tiempo de reproducción de la muestra.

Mando CTRL 2 (Control 2)

Utilícelo para cambiar el BPM (tempo) del patrón o para cambiar el punto en el cual la muestra dejará de sonar.

Mando CTRL 3/MFX (Control 3/MFX)

Utilícelo para seleccionar el tipo de MFX, o para cambiar el nivel de muestreo o el volumen de muestreo.

3 Indicador PEAK

Este indicador le ayuda a ajustar el nivel mientras realiza el muestreo. Par un muestreo óptimo, ajuste el nivel de forma que el indicador se ilumina ocasionalmente.

4 Pantalla

Visualiza la muestra y el patrón BPM (tempo), valores de ajustes, mensajes de error, y otra información. También podrá visualizar el tiempo que le queda para muestrear.

5 Botones EFFECTS

Seleccionan los efectos que desea utilizar. El botón se ilumina cuando el efecto está activado y se apaga cuando el efecto se desactiva.

* No es posible aplicar dos o más efectos simultáneamente.

6 Botón START/END/LEVEL

Utilícelo para cambiar el punto donde la muestra se debe iniciar y detener, y para ajustar el nivel.

7 Botón TIME/BPM

Utilícelo para ajustar la duración del tiempo de grabación y el BPM (tempo).

8 Botón PATTERN SELECT

Púlselo para interpretar o grabar patrones. Cuando este botón está iluminado, se pueden seleccionar patrones pulsando los pads.

9 Botón LENGTH (Longitud del patrón)

Especifica la longitud del patrón.

10 Botón QUANTIZE

Corrige (cuantifica) la temporización de las grabaciones de patrones automáticamente.

11 Botón TAP TEMPO

Pulse este botón varias veces para cambiar el tempo de forma que coincida con la temporización utilizada mientras lo pulsa.

12 Botón CANCEL

Si pulsa este botón cancelará el muestreo o borrará muestras que se están reproduciendo.

También puede detener la reproducción de un patrón que se está reproduciendo.

13 Botón REMAIN

Si se pulsa este botón, la pantalla indicará el tiempo que queda disponible para muestrear.

Además, si pulsa los pads mientras mantiene pulsado este botón, podrá seleccionar las muestras en las que se desea añadir efectos o cambiar ajustes.

14 Botón LONG/LO-FI

Cambia el grado del muestreo (alta calidad/tiempo ampliado/Lo-Fi).

El tiempo ampliado se selecciona cuando el botón está iluminado, la alta calidad cuando el botón no está iluminado y Lo-Fi cuando parpadea.

15 Botón STEREO

Especifica si la muestra será mono o estéreo.

Si el botón está iluminado, el muestreo será en estéreo; si no lo está, el muestreo será en mono.

16 Botón GATE

Cambia entre "Reproducción Gate," en la que las muestras sólo se reproducen mientras el pad se mantiene pulsado, y "Reproducción Trigger," por medio de la cual se pulsa el pad para cambiar entre reproducir o detener la muestra.

La reproducción Gate es operativa cuando el botón está iluminado; cuando no lo está, se aplica la reproducción Trigger.

17 Botón LOOP

Así se cambia entre "Reproducción Loop," en la que las muestras se reproducen repetidamente cuando se pulsa el pad, y "Reproducción One Shot," en la que la muestra se reproduce una sola vez.

La reproducción Loop es operativa cuando el botón está iluminado; cuando no lo está, se aplica la reproducción One Shot.

18 Botón REVERSE

Cambia el SP-303 a la "Reproducción Reverse," en la que se reproducen las muestras hacia atrás.

La reproducción Reverse es operativa cuando el botón está iluminado; cuando no lo está, se aplica la reproducción normal.

19 Botón DEL (Eliminar)

Utilice este botón para eliminar una muestra o un patrón. El botón se ilumina mientras se produce la eliminación.

20 Botón REC (Grabar)

Utilícelo al iniciar y detener el muestreo, y al iniciar y detener los patrones de grabación.

21 Botón RESAMPLE (Remuestreo)

Utilícelo al crear nuevas muestras creadas a partir de la reproducción de muestras anteriores con efectos añadido (remuestreo).

22 Botón MARK

Utilice este botón si desea escuchar sólo una parte del sonido muestreado. Mientras este botón está iluminado, sólo se reproducirá la parte especificada.

23 Botones BANK A/B/C/D

Si el botón PATTERN SELECT no está iluminado, cambian los bancos de muestra; y si PATTERN SELECT está iluminado, estos botones cambian los bancos de patrón.

El banco interno A o B del SP-303 se selecciona pulsando A o B. Pulsando C o D para seleccionar bando C o D en la tarjeta de memoria.

24 Pads (1-8)

Si [PATTERN SELECT] no está iluminado, al pulsar un pad se reproduce la muestra asignada al pad. El pad está iluminado mientras se reproduce la muestra.

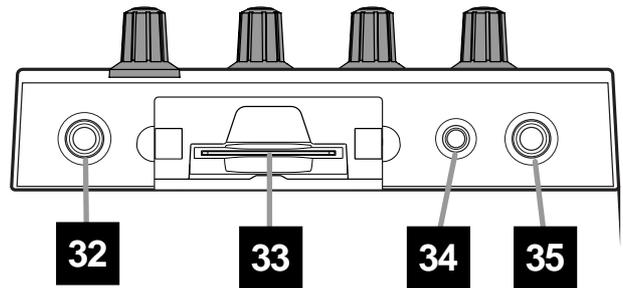
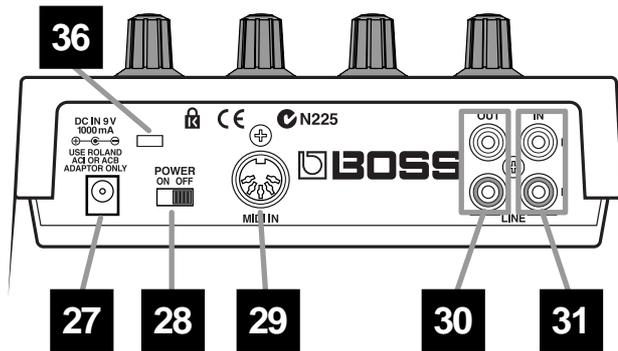
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, al pulsar el pad se reproducen los patrones y se detienen.

25 Pad HOLD

Si mantiene este pad mientras otro pad está pulsado, la muestra se seguirá reproduciendo incluso después de dejar de pulsar el pad.

26 Pad EXT SOURCE (Fuente externa)

Utilizando este pad puede escuchar/silenciar el sonido de una entrada externa sin tener que muestrearla, y puede aplicar efectos al sonido.



27 Jack adaptador CA

Conecta el adaptador CA a este conector.

* Compruebe que sólo utiliza el adaptador CA especificado. De lo contrario podría dañar la unidad.

28 Conmutador de alimentación

Activa y desactiva el equipo.

29 Conector MIDI IN

Puede conectar un dispositivo MIDI externo (como un secuenciador, teclado, o unidad de percusión), y utilizar el dispositivo para controlar el SP-303. Utilice el cable MIDI (adquirido por separado) para realizar las conexiones.

30 Jacks LINE OUT (L/R)

Estas salidas de audio son jacks de tipo RCA phono para la conexión al amplificador o mezclador a través del cual desea reproducir los sonidos muestreados.

31 Jacks LINE IN (L/R)

Los jacks de entrada de audio del tipo RCA phono para conectar un reproductor de CD u otro dispositivo de fuente utilizados para tomar muestras.

32 Jack PHONES (Auriculares)

Se puede conectar un grupo de auriculares para escuchar el mismo sonido que en las salidas de línea. El jack acepta conector de teléfono de 1/4 pulgadas.

33 Ranura MEMORY CARD

Una tarjeta de memoria (SmartMedia: opcional) se puede insertar. También se pueden utilizar los bancos de tarjeta C/D para grabar muestras largas que la memoria interna no podría acumular.

Se puede utilizar una tarjeta para almacenar (copia de seguridad) los datos de la memoria interna.

34 Mando MIC LEVEL

Ajusta el volumen del sonido del micrófono.

35 Jack MIC

Conecta un micrófono.

36 Ranura de MicroSaver Security (K)

Aquí se puede conectar un cable de seguridad de Kensington (opcional).

MicroSaver y Kensington son marcas comerciales registradas de Kensington Microware Limited.

© 1997 Kensington Microware Limited

Kensington Microware Limited
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403 U.S.A.

Web: www.kensington.com

NOTAS IMPORTANTES

Además de los elementos que aparecen en la lista “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” en las páginas 2–3, lea y observe lo siguiente:

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).
- El adaptador CA empezará a generar calor después de unas horas de uso continuado. Es normal, no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros dispositivos, desactive la alimentación de todas las unidades. Ayudará a prevenir mal funcionamientos y/o daños en los altavoces u otros aparatos.

Colocación

- Si utiliza esta unidad cerca de amplificadores de potencia (u otro equipamiento que contenga transformadores de potencia) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad; o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- No exponga la unidad a la luz solar directa, ni lo coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar posibles fallos, no utilice la unidad en zonas mojadas, como por ejemplo una zona expuesta a lluvia o humedad.

Mantenimiento

- En la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o un poco humedecido con agua. Para extraer la suciedad que todavía pueda quedar, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

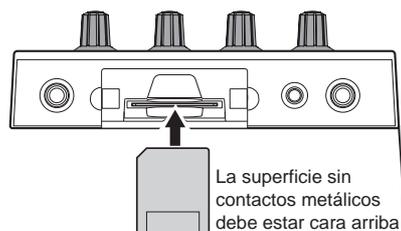
Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria se pueden perder irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o un funcionamiento inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que realice periódicamente una copia de seguridad de la información importante guardada en la memoria de la unidad en una tarjeta de memoria (SmartMedia).
- Lamentablemente, puede que no sea posible recuperar los contenidos de la información guardada en la memoria de la unidad, y en una tarjeta de memoria (SmartMedia) cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera cuando utilice sus jacks y conectores. Un uso inapropiado puede provocar un mal funcionamiento.

- Nunca golpee la pantalla ni aplique presiones fuertes sobre ella.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano—nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable.
- 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.
- Utilice un cable de Roland para la conexión. Si utiliza cualquier otro cable de conexión, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
 - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No utilice cables que incorporen reóstatos para conectar a esta unidad.
Utilizar estos cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para más información acerca de las especificaciones de cable, póngase en contacto con el fabricante del cable.

Antes de utilizar las tarjetas Utilizar las tarjetas de memoria

- Nunca introduzca ni extraiga una tarjeta de memoria mientras el equipo SP-303 está activado.
- Introduzca completamente la tarjeta de memoria con cuidado—hasta que esté correctamente colocada.



- Nunca toque los terminales de la tarjeta DATA. Además, evite que se le ensucien los terminales.

Copyright

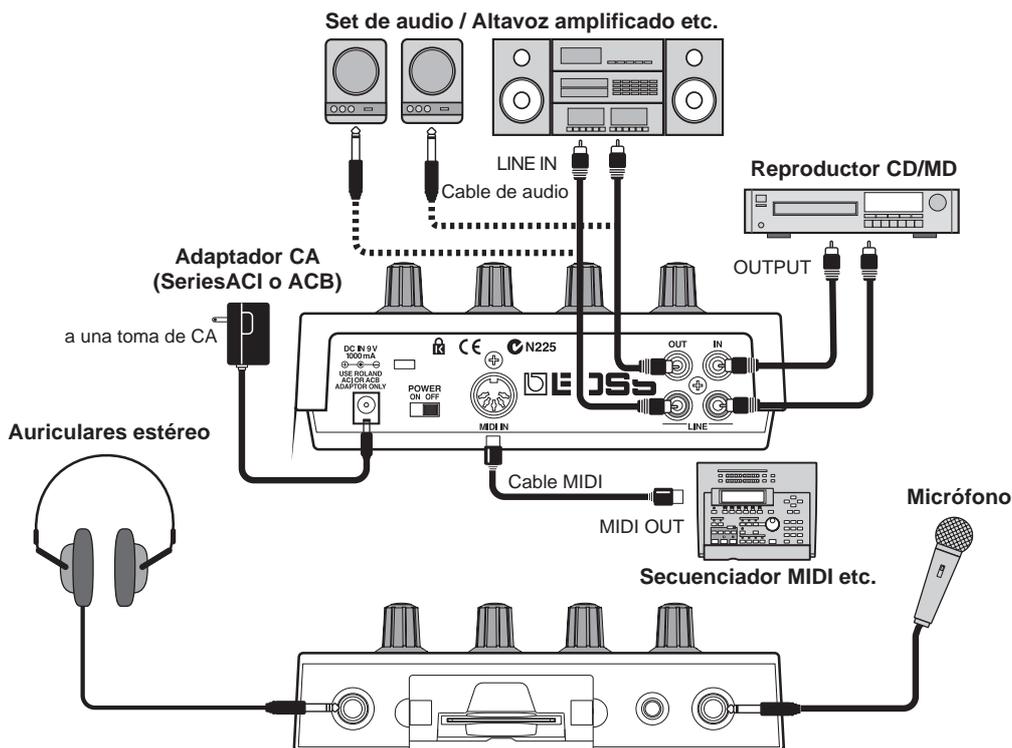
- La grabación, distribución, venta, préstamo, reproducción pública, emisión, o similares no autorizadas, en la totalidad o en parte de un trabajo (composición musical, vídeo, emisión, reproducción pública o similares) cuyo copyright es propiedad de un tercero está prohibido por la ley.
- No utilice esta unidad para finalidades que podrían infringir el copyright de un tercero. Roland no se responsabiliza de lo referente a las infracciones de los copyrights de terceros que se produzcan por el uso de esta unidad.

COMIENZO RÁPIDO

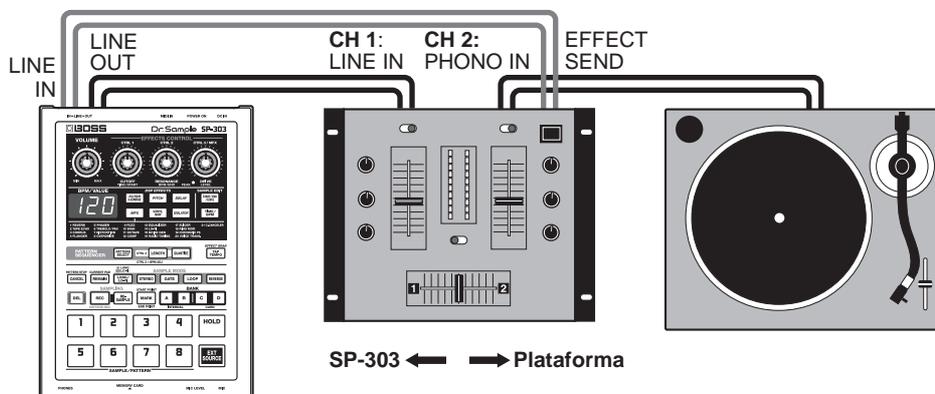
Realizar conexiones

El SP-303 no contiene amplificadores ni altavoces. Para escuchar sonido, conecte un amplificador y los altavoces o utilice auriculares. Consulte el siguiente diagrama y conecte el SP-303 al otro equipo.

- * Los cables de audio, cables MIDI, auriculares estéreo y micrófonos no van incluidos. Deberá comprarlos por separado en su distribuidor.
- * Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.



Configuración del sistema DJ



Cuando muestree desde un grabador, ajuste el deslizador del mezclador a la posición de Giradiscos (máximo).

El nivel de volumen durante el muestreo se ajusta mediante el nivel REC del SP-303 (p. 28, 30) y mediante el nivel de envío del efecto del mezclador.

Ajustes del mezclador

Entrada CH 1: línea Efecto: OFF

Entrada CH 2: PHONO Efecto: ON

- * Los ajustes pueden variar según el mezclador. Para más detalles, consulte el manual del usuario del mezclador.

Activar el equipo

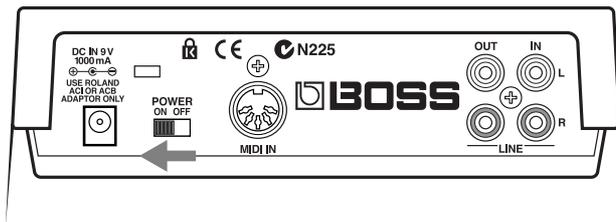
Una vez completadas las conexiones (p. 11), active los diferentes dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, existe el riesgo de provocar un mal funcionamiento y/o daños a los altavoces y a los demás dispositivos.

1. Antes de activar el equipo, compruebe los siguientes puntos.

- ¿Los dispositivos periféricos están conectados correctamente?
- ¿Los niveles de volumen en el SP-303 y cualquier amplificador o mezclador conectado están a los ajustes más bajos?

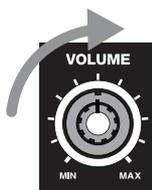
2. Desplace el conmutador de alimentación del SP-303 a ON.

Aparecerá "303" en la pantalla durante unos segundos. Los **puntos** también parpadearán.



3. Active el amplificador/mezclador etc.

4. Gire el mando VOLUME para ajustar el volumen del SP-303.



5. Ajuste también el volumen del amplificador/mezclador etc.

- * Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar la unidad para que ésta funcione con total normalidad.

- * Si activa la unidad con una tarjeta de memoria insertada, los puntos parpadearán hasta que se detecte la tarjeta. La unidad no funcionará durante este tiempo.



Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean.

Desactivar el equipo

1. Antes de desactivar el equipo, compruebe que los volúmenes del SP-303 y el amplificador/mezclador conectado estén ajustados al mínimo.

2. Desactive el amplificador/mezclador etc.

3. Desactive la alimentación del SP-303.



Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede dañar la información de la memoria interna o de las tarjetas de memoria del SP-303.

Escuchar las muestras

Con los ajustes originales del SP-303, 1–8 del banco A ya contiene muestras. Vamos a escuchar a estas muestras.

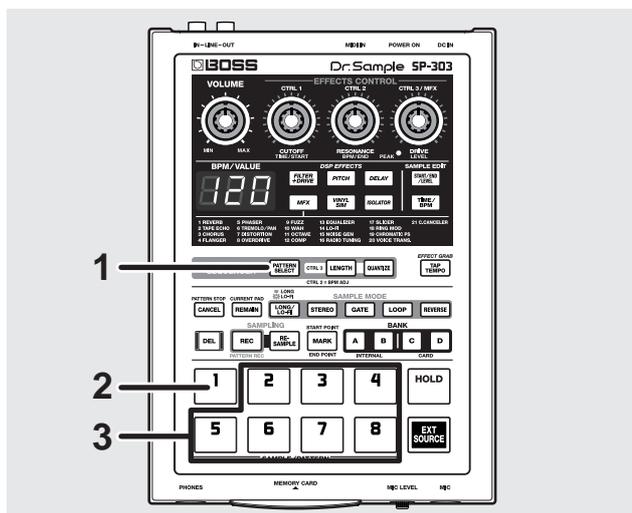
● ¿Qué es una muestra?

Una muestra es un trozo de sonido muestreado (una “forma de onda”) junto con diferentes ajustes que determinan cómo puede reproducirse durante una interpretación, que haya sido asignada a un pad.

● ¿Qué es un banco de muestra?

Las muestras que se asignan a cada uno de los ocho pads se conocen colectivamente como un banco. El SP-303 dispone de cuatro bancos de muestras: A–D.

- * El SP-303 puede hacer sonar hasta ocho pads a la vez. Si pulsa pads adicionales en un intento de interpretar más, el sonido del pad pulsado en primer lugar se desactivará (pad apagado) para crear espacio para el pad pulsado nuevamente (prioridad de la última nota). Sin embargo, según los ajustes puede que no sea posible hacer sonar ocho pads a la vez. Para una información más detallada, consulte “Número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente (Polifonía)” (p. 18).
- * Una vez eliminadas, las muestras asignadas en los ajustes originales no podrán recuperarse. Si existe alguna información que desee conservar, adquiera una tarjeta de memoria (SmartMedia: 8 MB–64 MB) por separado, y guarde el patrón en la tarjeta de memoria. Para más detalles acerca de cómo guardar muestras en las tarjetas de memoria, consulte “Guardar muestras en tarjetas de memoria (Sample Save)” (p. 49).



- 1. Compruebe que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
- 2. Pulse el pad 1.**
El pad se mantendrá iluminado mientras se reproduzca la muestra.
- 3. Una vez verifique que se oye sonido, intente pulsar los pads 2–8.**
 - * Si pulsando un pad no se oye sonido, compruebe que selecciona dicho banco de muestra A (BANK [A] esté iluminado). Si selecciona un banco diferente, pulse el botón BANK [A] para pasar al banco A.
 - * El volumen no cambia en respuesta a la reproducción de dinámicas. Si aplica una fuerza excesiva a un pad provocará un mal funcionamiento. Para más información acerca de cómo ajustar los niveles de volumen de la muestra, consulte “Ajustar el volumen de la muestra” (p. 38).

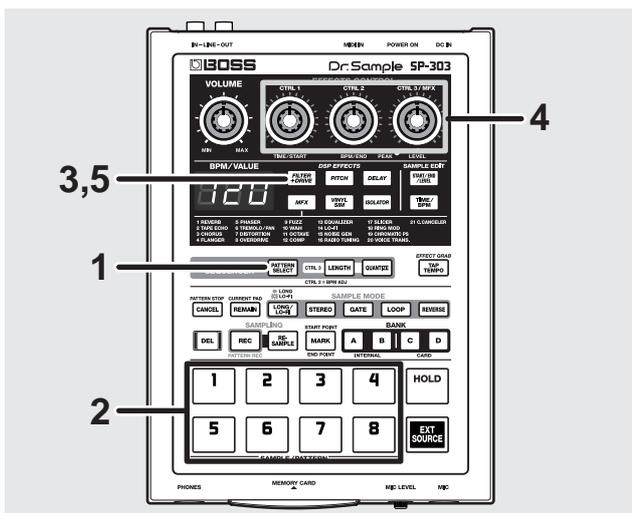
Añadir efectos a las muestras

El SP-303 dispone de 26 efectos que pueden añadir caracteres especiales al sonido.

A continuación, se describe cómo probar estos efectos y escuchar qué pueden hacer.

De los veintiséis efectos, puede seleccionar cinco de ellos—Filter + Overdrive, Pitch Shifter, Delay, Vinyl Simulator y Isolator—pulsando directamente sus botones. Los veintiún efectos restantes se agrupan en MFX (los multiefectos). Mantenga pulsado [MFX] y gire el mando CTRL 3/MFX para seleccionar cuáles de estos veintiún efectos se deben utilizar.

Ahora, intente aplicar Filter + Overdrive a la muestra.



- 1. Compruebe que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
- 2. Pulse el pad que contiene la muestra a la que desea aplicar el efecto Filter + Overdrive.**
El pad se iluminará y la muestra sonará.
- 3. Pulse [FILTER+DRIVE], y confirme que el botón está iluminado.**
Filter + Overdrive se aplican al sonido de muestra.

- 4. Gire los mandos CTRL 1–3 para ajustar la cantidad de Filter + Overdrive que se debe aplicar.**

CTRL 1 (CUTOFF):

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Cuanto más gire el mando hacia la izquierda más apagado será el sonido; contrariamente, si lo gira hacia la derecha (en sentido horario) proporcionará al sonido una sensación de más brillante, más claro.

CTRL 2 (RESONANCE):

Ajusta la resonancia del filtro. Cuanto más gire el mando hacia la derecha, más se enfatizan las características particulares del sonido.

CTRL 3 (DRIVE):

Ajusta la cantidad de distorsión en el filtro. Cuanto más gire el mando hacia la derecha, mayor será la cantidad de distorsión, creando un sonido más violento.

- 5. Para desactivar Filter + Overdrive, pulse [FILTER+DRIVE]; el indicador luminoso se apaga.**

Para más información acerca de los efectos Pitch Shifter, Delay, Vinyl Simulator e Isolator, así como las instrucciones para seleccionar efectos utilizados en MFX y las funciones de estos efectos, consulte “Capítulo 2 Utilizar los efectos” (p. 21).

Intentar reproducir un patrón

Con el SP-303, puede pulsar un número de pads en secuencia para interpretar una serie de muestras y grabar dicha secuencia como se reproduce. Dicho arreglo secuencial de muestras interpretadas se conoce como un “patrón.”

En los ajustes originales, un patrón de demostración se asigna al Pad 1 en el banco de patrón A. Intente escuchar este patrón.

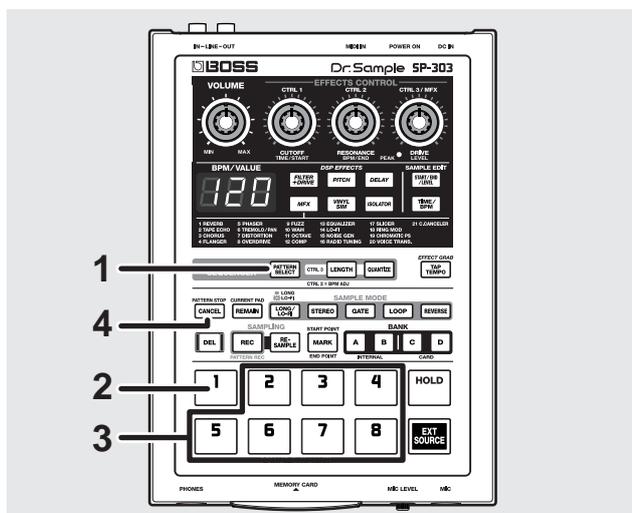
- * Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos no privados ni de disfrute personal se considera una violación de las leyes aplicables.
- * Una vez eliminado, el patrón de demostración no puede recuperarse. Si desea conservar el patrón de demostración, adquiera una tarjeta de memoria (SmartMedia: 8 MB–64 MB) por separado y guarde el patrón en la tarjeta de memoria. Para más detalles acerca de cómo guardar muestras en las tarjetas de memoria, consulte “Guardar patrones en tarjetas de memoria (Pattern Save)” (p. 50).

● Bancos de patrón

Igual que con las muestras, los patrones se asignan a los pads. Un grupo de patrones asignado a los ocho pads se conoce colectivamente como un “banco de patrón.”

El SP-303 dispone de cuatro bancos de patrón: A–D.

Los bancos de patrón y bancos de muestra son diferentes. Por ejemplo, no necesariamente debe utilizar las muestras del banco A en el banco de patrón A.



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.

“Ptn” aparece en la pantalla.

2. Pulse el pad 1.

El Pad 1 se ilumina momentáneamente, luego se apaga y el indicador luminoso [PATTERN SELECT] también se apaga.

La interpretación del patrón de demostración se inicia.

- * Si un patrón no empieza a reproducirse incluso si se pulsa el pad, compruebe que [PATTERN SELECT] esté iluminado y que el banco A esté seleccionado (BANK [A] está iluminado). Si selecciona un banco diferente, pulse [PATTERN SELECT], de forma que se ilumine el botón y a continuación pulse BANK [A] para seleccionar el banco A.

3. Una vez verifique que se oye sonido, intente pulsar los pads 2–8.

La muestra para el pad que se pulsa se reproduce.

- * Después de que el patrón empiece a reproducirse, se activa la reproducción de muestras si se pulsan los pads.

Ahora, puede reproducir muestras junto con la interpretación del patrón.

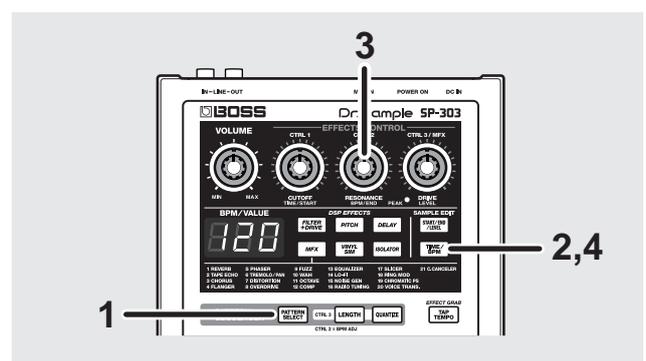
4. Pulse [CANCEL] (PATTERN STOP).

El patrón se detiene.

- * Después de reproducir o conmutar patrones, se activa de forma automática la reproducción de muestras si se pulsan los pads.

Reproducir con el tempo cambiado

A continuación se describe cómo cambiar el tempo al cual se reproducirá un patrón.



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.

2. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está iluminado.

3. Gire el mando CTRL 2.

El tempo de interpretación del patrón cambia. El tempo de interpretación se indica mediante BPM en la pantalla.

? BPM es la abreviatura de “tiempos por minuto,” o el número de negras reproducidas en el intervalo de un minuto.

4. Pulse [TIME/BPM] una vez más y compruebe que el botón se desactiva.

Muestrear sus propios sonidos

Vamos a intentar muestrear en el Pad 1 en el banco de muestra B, que no dispone de muestras asignadas en los ajustes originales.



Tomar muestras sin autorización de un CD, disco, cinta, producción de vídeo, o emisión cuyo copyright es propiedad de un tercero está prohibido por la ley, con la excepción de casos especiales como el uso privado.



Extraer la protección de memoria del SP-303

La (protección de memoria) del SP-303 “Protect” se **activa** en los ajustes originales para prevenir la sobrescritura accidental o borrado de las muestras y del patrón de demostración guardado en la memoria del SP-303.

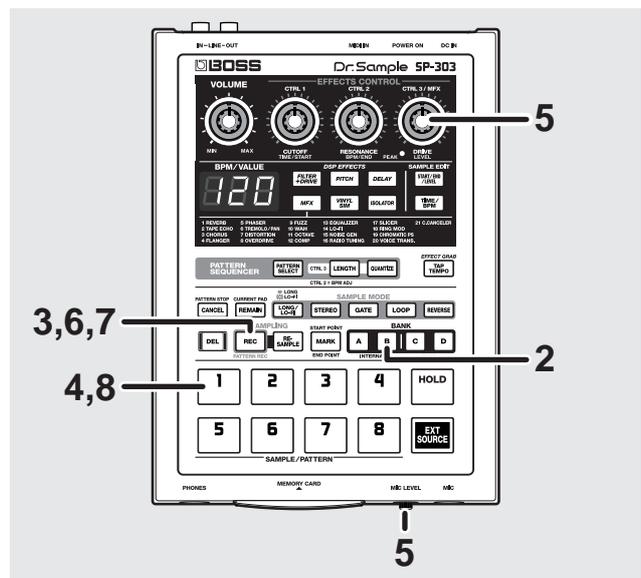
Si intenta muestrear, borrar, grabar patrones o realizar otras operaciones mientras Protect está activado, “Prt” aparece en la pantalla y no serán permitidas más operaciones.

Si en primer lugar muestrea o graba después de adquirir el SP-303, utilice el procedimiento descrito a continuación para retirar la función Protect.

1. Desactive el equipo.
2. Mantenga pulsado [CANCEL] y deslice el conmutador POWER a ON.

De esta forma se elimina la protección (Protección desactivada).

- * El ajuste Protect se guarda incluso después de desactivar el equipo, de manera que después de eliminar la protección después de adquirir el SP-303, éste permanece desactivado.
- * Si desea activar Protect de nuevo, mantenga pulsado [REMAIN] mientras coloca el conmutador POWER a ON.



1. Consulte la p. 11 para instrucciones acerca de cómo conectar los reproductores CD y MD, micrófonos y otros dispositivos.
2. Pulse BANK [B], y confirme que el botón está iluminado.
3. Pulse [REC] y compruebe que el botón se ilumine.
El SP-303 pasa al modo de espera del muestreo, y un pad que no tenga ninguna muestra asignada se selecciona de forma automática y empieza a parpadear.
* Si en este momento decide no muestrear, pulse [CANCEL]. El indicador [REC] se apaga.
4. Pulse el pad 1.
Cuando pulsa el Pad 1, los otros indicadores de pad se apagan.
[REC] parpadeará.
5. Ajusta el nivel de muestreo.
 - Mientras se reproduce el sonido muestreado, gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL), ajuste el nivel de manera que el indicador PEAK se ilumine sólo de vez en cuando.
 - * Si el indicador PEAK no se ilumina incluso cuando gira el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) totalmente en sentido horario, puede que sea que el nivel de volumen del dispositivo conectado a la entrada sea demasiado alto. Mientras no haya problemas concretos con el muestreo bajo estas condiciones, es aconsejable que el volumen del dispositivo de entrada conectado sea alto hasta que el indicador PEAK se ilumine de vez en cuando.
 - Al muestrear con un micro, gire el mando MIC LEVEL completamente hacia la derecha (en sentido horario), y a continuación ajuste el nivel de manera que el indicador

PEAK se ilumine sólo de vez en cuando.

- * Si la entrada del sonido se distorsiona, gire el mando MIC LEVEL hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj) hasta que el sonido no se distorsione más.

6. Reproduzca el sonido que desea muestrear y a continuación pulse [REC] en el punto donde desee que empiece el muestreo.

El botón [REC] parpadeará y se iniciará el muestreo.

7. Pulse [REC] en el punto donde desea que finalice el muestreo.

De esta manera se completa el muestreo y el pad y el indicador [REC] se apagan.

- * Si se excede el tiempo de muestreo disponible, aparece "FuL" en la pantalla y el muestreo se detiene automáticamente. Consulte "Lista de mensajes" (p. 69) para más información acerca del contenido del mensaje.

8. Pulse el pad 1 y oirá el sonido que acaba de muestrear.

Si grabó un sonido o silencio no deseado al principio o final de la muestra, puede definir ajustes de manera que sólo se reproduzca el punto deseado.

Para más información, consulte "Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)" (p. 38).

[DEL] pasa de intermitente a estar iluminado permanentemente, y los puntos en la pantalla parpadean.

La eliminación finaliza cuando los puntos permanecen apagados.

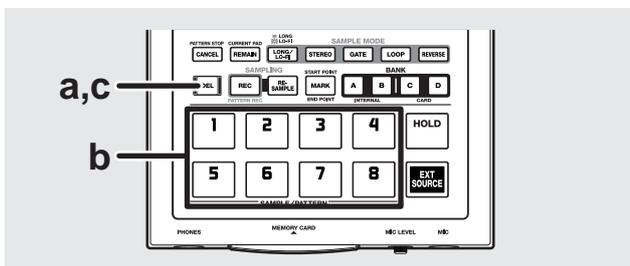
- * El proceso de eliminación puede tardar desde varios segundos hasta aproximadamente un segundo para completarse; espere hasta que finalice el proceso.



Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la información de la muestra que se está borrando y también las demás muestras.

Si el sonido muestreado no sale como esperaba

Borre el sonido muestreado y empiece de nuevo desde el paso 3. El procedimiento se describe a continuación.



a. Pulse [DEL] y compruebe que el botón se ilumina.

El pad al que se asigna la muestra parpadea.

"dEL" aparece en la pantalla.

b. Pulse el pad al que se asigna la muestra no deseada.

El indicador luminoso del pad permanece iluminado, y [DEL] parpadea.

c. Pulse [DEL].

Capítulo 1. Reproducir muestras

En el SP-303, puede reproducir muestras pulsando los pads 1–8 y los botones BANK.

El pad se mantendrá iluminado mientras se reproduzca la muestra.

El pad pulsado más recientemente para reproducir una muestra se denomina “**pad actual.**” La información de los ajustes del pad actual se indican en el panel.

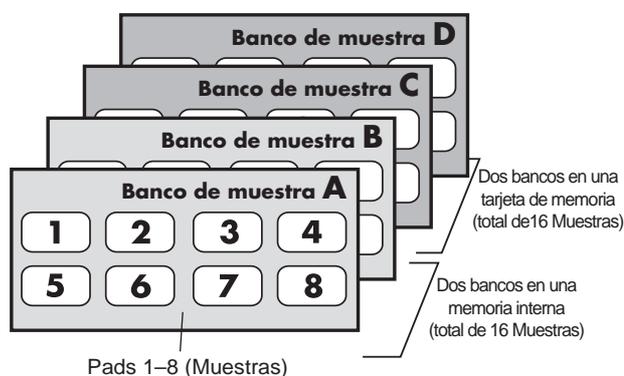
MEMO

Siempre que se cambien los ajustes de muestra, es la muestra asignada al pad actual la que queda afectada.

Composición de muestras

Se puede asignar una muestra a cada uno de los Pads 1–8 en el panel. Las ocho muestras asignadas a los ocho pads se denominan colectivamente como un “**banco de muestra,**” y el SP-303 le permite utilizar cuatro bancos, A–D. Los bancos A y B son los bancos internos propios del SP-303, y los bancos C y D son bancos guardados en tarjetas de memoria.

* Cuando se activa la unidad, se selecciona el banco de muestra A.



Cambiar los bancos de muestra

Para cambiar los bancos de muestra, pulse uno de los botones BANK [A]–[D]. El botón pulsado se ilumina, y el SP-303 pasa a tener dicho banco.

* Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada en la ranura, no podrá seleccionar ninguno de los bancos C o D, incluso si pulsa BANK [C] o BANK [D].

* Cuando el SP-303 se envía desde fábrica, sólo el banco A contiene muestras.

* Cuando cambie los bancos, todas las muestras que se reproducen actualmente dejan de sonar, y el pad 1 del banco seleccionado siempre será el “pad actual.”

NOTA

Nunca extraiga una tarjeta de memoria mientras se reproduzcan muestras en el banco C o D. Esto puede producir ruidos inesperados que pueden causar daños a los altavoces y a los amplificadores. También puede dañar la misma tarjeta.

Si inserta una tarjeta de memoria no utilizada (es decir, no formateada en el SP-303), y pulse BANK [C] o [D], y a continuación BANK [C], BANK [D], y [REC] para empezar a parpadear.

Si pulsa [REC] aquí se ejecuta el formateo de la tarjeta de memoria. Al formatear la tarjeta de memoria se elimina toda la información en la tarjeta de memoria a utilizar con el SP-303.

Número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente (Polifonía)

El SP-303 puede reproducir hasta ocho muestras simultáneamente (polifonía de ocho voces). Sin embargo, cuando se ajusta una muestra a estéreo, ésta utiliza dos de estas voces.

* Un ajuste estéreo/mono de una muestra sólo se puede realizar al muestrear, y no se puede cambiar posteriormente. Para instrucciones sobre como realizar ajustes al muestrear, consulte “Muestrear desde un CD o un MD” (p. 29).

También tenga en cuenta que la polifonía máxima durante el remuestreo es de cuatro voces.

* Para información más detallada acerca del remuestreo, consulte “Crear muestras con efectos añadidos (Remuestrear)” (p. 32).

Número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente

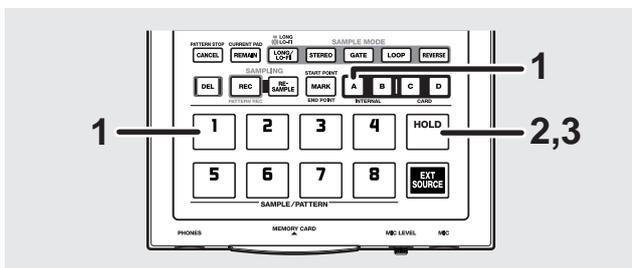
	Mono Muestra	Estéreo Muestra
Con Uso normal	8	4
Durante el remuestreo	4	2

Hacer que una muestra continúe tocando incluso cuando se libera el Pad (Hold)

Puede utilizar la función Hold para que la muestra continúe sonando incluso después de liberar el pad.

Es adecuado para la reproducción repetida continua de muestras (Loop Playback: p. 36)

Con el siguiente procedimiento, explicaremos cómo utilizar la función Hold con la muestra en el Pad 1 del banco A como un ejemplo.



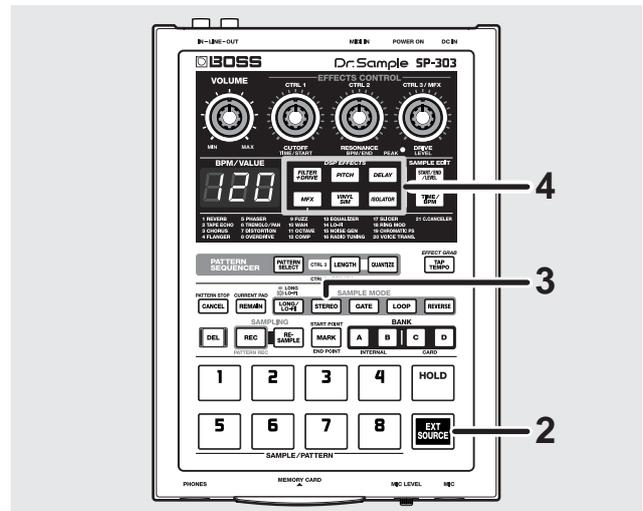
1. Asegúrese de que el banco [A] está iluminado, y pulse el pad [1] para que la muestra suene.
2. Pulse [HOLD] antes de liberar el pad.
Esto activa Hold, y la muestra continuará sonando incluso después de liberar el pad.
* Aunque Hold esté activado, [HOLD] no se ilumina.
3. Vuelva a pulsar el pad [HOLD] para detener el sonido.
* El pad se mantendrá iluminado mientras se reproduzca la muestra.

CONSEJO

Hold es válido sólo para muestras ajustadas para Gate Playback (cuando [GATE] está iluminado). Con grupos de muestras para Trigger Playback ([GATE] no iluminado), no se producirá ningún cambio en el funcionamiento incluso si [HOLD] está pulsado. Se puede especificar la reproducción Gate/Trigger independientemente para cada pad. Para más información, consulte p. 36.

Reproducir la entrada de sonidos desde dispositivos externos (Pad EXT SOURCE)

Como con las muestras, puede utilizar el SP-303 para controlar el inicio y el final del sonido desde fuentes externas, incluyendo reproductores de CD o MD y otros dispositivos conectados al jack AUX IN, y la entrada de sonidos de micrófono desde el jack MIC; también puede añadir efectos a estos sonidos.



1. Empiece a reproducir el CD o MD. Alternativamente, introduzca voces desde el micrófono.
2. Pulse [EXT SOURCE], y confirme que el pad esté iluminado.

La entrada externa suena mientras que el pad permanece iluminado.

Si [GATE] está iluminado, el sonido se escuchará sólo cuando pulse el pad [EXT SOURCE], y dejará de sonar cuando libere el pad (el pad se apagará).

Si [GATE] no está iluminado, puede pulsar [EXT SOURCE] para cambiar para que los sonidos suenen (pad iluminado), y enmudecerlos (pad apagado). GATE se ilumina/apaga pulsando [GATE].

3. Pulse [STEREO], y confirme que los botones se han activado o desactivado, para cambiar entre la entrada externa mono y estéreo.

[STEREO] iluminado:

Los sonidos desde la entrada externa se escuchan en estéreo.

[STEREO] no iluminado:

Los sonidos desde la entrada externa se escuchan en mono.

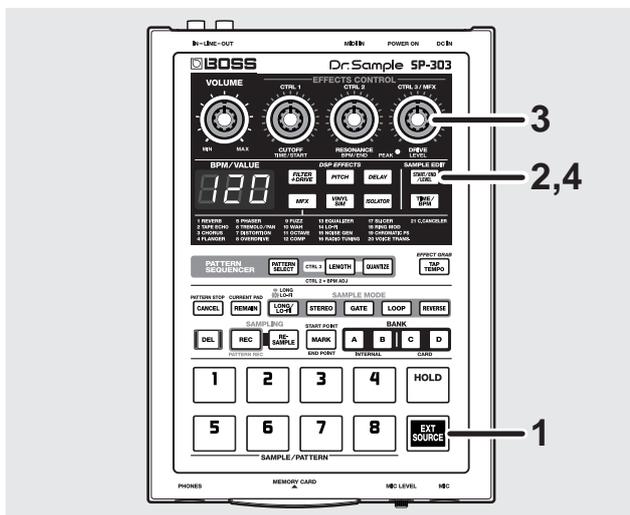
Con CDs, MDs, y otras entradas grabadas originalmente en estéreo, deberá tener [STEREO] iluminado.

4. Puede añadir efectos a los sonidos de entrada externa pulsando uno de los botones de efectos, iluminando el botón.

* Si al pulsar un botón de efectos aún no se añaden efectos al sonido de entrada externa, mantenga pulsado [REMAIN] (CURRENT PAD) y pulse [EXT SOURCE]. Se debería aplicar al efecto de la entrada externa.

Ajustar el volumen de los sonidos de entrada externa

Si los niveles de volumen de entrada son excesivos y hacen que el sonido se distorsione, o las interferencias se notan porque los niveles son demasiado bajos, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el volumen.



1. Pulse [EXT SOURCE], y confirme que el pad esté iluminado.
Se reproducen los sonidos de entrada externa.
2. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón se ha iluminado.
3. Active el mando LEVEL (el mando CTRL 3/MFX) para ajustar el volumen de los sonidos de entrada externa.
Si gira hacia la izquierda disminuirá el volumen, y si gira hacia la derecha se incrementará. Ajuste el nivel para que el indicador PEAK se ilumine ocasionalmente.
* Si el volumen de entrada de la fuente externa no cambia ni cuando gira el mando LEVEL (el mando CTRL 3/MFX), mantenga pulsado [REMAIN] y presione [EXT SOURCE] (esto selecciona la entrada externa como objetivo del ajuste de volumen). A continuación, vuelva a pulsar [START/END/LEVEL], y realice el ajuste con el mando LEVEL.
4. Vuelva a pulsar [START/END/LEVEL].
El indicador [START/END/LEVEL] se apaga, y se guarda el ajuste de volumen.

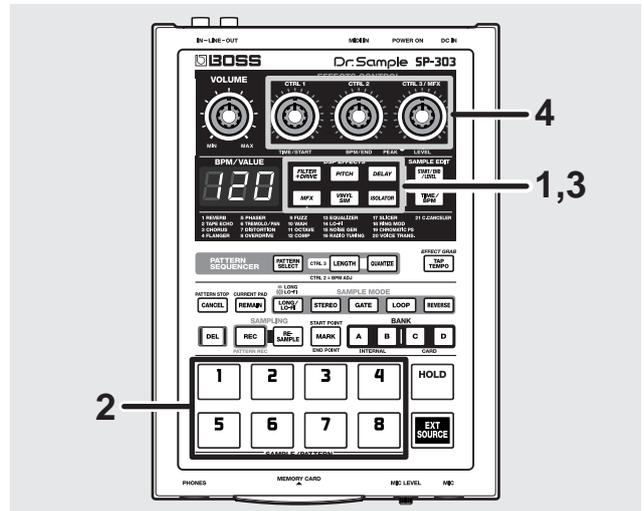
* A veces, el nivel de volumen de los sonidos desde un CD, MD, u otra fuente similar puede que sea demasiado alto, o si utiliza un micrófono, la distorsión podría ser aún audible incluso después de ajustar el volumen, o contrariamente, puede que no tenga suficiente volumen en el sonido. En estas situaciones, ajuste el volumen del reproductor de CD o de MD, o si utiliza un micrófono, active el mando MIC LEVEL, ajustando el volumen hasta que consiga el nivel adecuado.

Capítulo 2. Utilizar los efectos

El SP-303 dispone de veintiséis efectos internos, de forma que puede añadir efectos a las muestras para alterar los sonidos, sólo con esta unidad.

- De los veintiséis efectos, puede seleccionar cinco de ellos—Filter + Overdrive, Pitch Shifter, Delay, Vinyl Simulator, y Isolator—pulsando directamente sus botones. Los veintiún efectos restantes se agrupan en MFX (los multiefectos). Si mantiene pulsado [MFX] y gira el mando CTRL 3/MFX, puede seleccionar cuáles de estos veintiún efectos desea utilizar.
- Puede activar cualquier efecto en un momento determinado. Los efectos múltiples no pueden activarse a la vez. Si desea utilizar efectos múltiples en una muestra, o si necesita aplicar un efecto diferente a cada efecto individual, entonces utilice “resampling.” El remuestreo le permite utilizar una muestra que tenga efectos añadidos a ésta como una nueva muestra. Para información más detallada, consulte “Crear muestras con efectos añadidos (Resampling)” (p. 32).

Añadir efectos a las muestras



1. Compruebe que ninguno de los botones de efectos esté iluminado.

Si alguno de estos botones está iluminado, púlselo de manera que su indicador luminoso se apague.

2. Pulse el pad que contiene la muestra a la que desea aplicar efectos.

El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

3. Pulse uno de los botones de efectos.

El botón pulsado se iluminará.

Un efecto está activado cuando el botón está iluminado, y desactivado cuando está apagado.

* Con ciertos efectos, puede haber un ligero retardo después de que se haya activado el efecto y antes de que se aplique el efecto.

4. Gire los mandos CTRL 1–3/MFX para ajustar la aplicación del efecto.

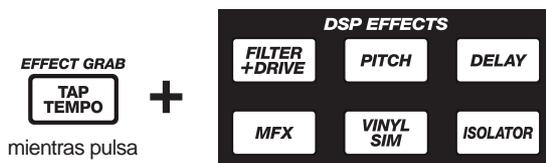
Los ajustes definidos al girar los mandos CTRL 1–3/MFX cambian según el efecto seleccionado. Para más información, consulte “Lista de efectos” (p. 24).

Activar y desactivar los efectos rápidamente (Effect Grab)

Si utiliza los botones de efectos normales, ya que los efectos se activan o desactivan cada vez que los botones se pulsaran, para que un efecto se active y desactive de forma repetida, debe pulsar el botón muchas veces. Esto puede resultar difícil, especialmente si activa o desactiva el efecto de forma repetida en un intervalo breve.

En tales casos, utilice la función **Effect Grab**.

Para utilizar la función Effect Grab, mantenga pulsado [TAP TEMPO] (EFFECT GRAB) y pulse el botón del efecto.



Con [TAP TEMPO] (EFFECT GRAB) pulsado, el efecto sólo está activado mientras el botón del efecto esté pulsado, por lo tanto puede activar y desactivar los efectos rápidamente al mismo tiempo con lo que está reproduciendo.

Seleccionar un efecto de MFX

Utilice el siguiente procedimiento para seleccionar el efecto de MFX (el tipo de MFX) que desea utilizar.



1. Mantenga pulsado [MFX] y gire el mando CTRL 3/ MFX.

El número que indica el tipo de MFX, desde 1 a 21, aparece en la pantalla. Si gira el mando hacia la derecha aumentará el número, y girándolo hacia la izquierda disminuirá.

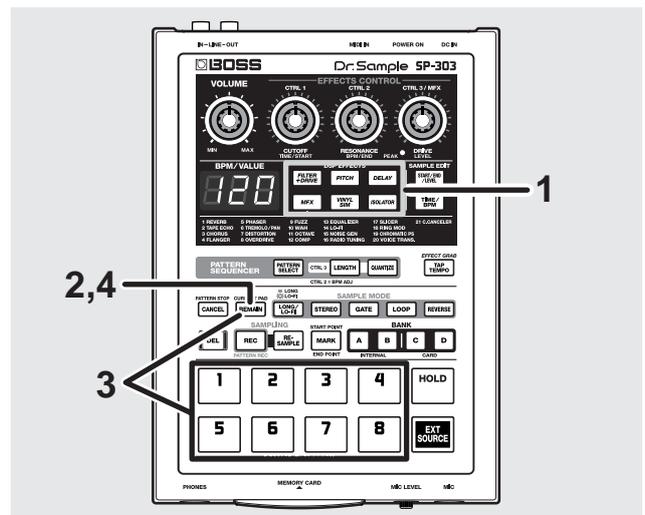
2. Cuando se visualice el número para el tipo de MFX que desee seleccionar, deje de pulsar [MFX].

[MFX] se ilumina y el MFX se activa.

Aplicar efectos a múltiples muestras

Normalmente, cuando se activa un efecto, el efecto sólo se aplica a la muestra asignada al pad actual, sin otras muestras que utilicen el efecto.

Sin embargo, si sigue el procedimiento descrito a continuación, puede aplicar los efectos a múltiples efectos, incluyendo al del pad actual.



1. Pulse el botón para el efecto que se debe utilizar, y confirme que el botón se haya iluminado.
2. Pulse [REMAIN] (CURRENT PAD). El pad actual parpadea.
3. Mientras mantiene pulsado [REMAIN] (CURRENT PAD), pulse los pads para los que desea aplicar el efecto, en orden.

El pad pulsado parpadea y pasa a ser el nuevo pad actual.

Todos los pads pulsados diferentes al pad actual permanecen iluminados.

	Efecto
Pad iluminado	O
Pad sin iluminar	X
Pad actual: Parpadeos largos	O
Pad actual: Parpadeos cortos	X

El efecto para un pad se activa y desactiva alternativamente cada vez que se pulsa el mismo pad mientras [REMAIN] (CURRENT PAD) está pulsado.

4. Cuando haya pulsado los pads para todas las muestras de forma que se haya aplicado el efecto, deje de pulsar [REMAIN] (CURRENT PAD).

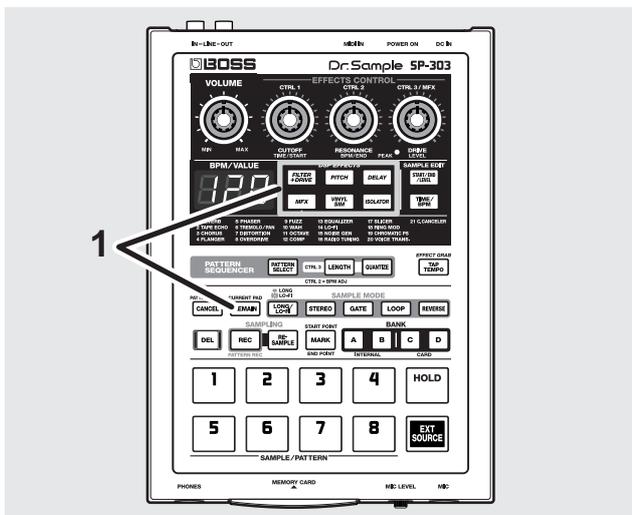
* No puede aplicar un efecto diferente a cada uno de los pads.

Aplicar efectos a todas las muestras simultáneamente

Si desea que un efecto se aplique a todos los pads a la vez, sería una pérdida de tiempo que tuviera que pulsar todos los pads.

Afortunadamente, puede utilizar un procedimiento simple al aplicar un efecto a todos los pads incluidos.

* Esta operación aplica el efecto a todos los pads en los Bancos A-D.



1. Mientras mantiene pulsado [REMAIN] (CURRENT PAD), pulse el botón para el efecto que se debe utilizar.

El botón del efecto pulsado parpadea.

Todos los pads se iluminan (el pad actual parpadea), y el efecto se aplica a todos los pads.

Botón del efecto	Efecto
Iluminado	El efecto se aplica a una o más muestras.
Intermitente	El efecto se aplica a las 32 muestras (4 bancos x 8 pads).

- * Un pad al que no se asigna una muestra no se ilumina.
- * Para que se aplique de nuevo el efecto sólo al pad actual, mantenga pulsado [REMAIN] (CURRENT PAD) y pulse el botón del efecto intermitente.
- * No puede aplicar/eliminar efectos para pads individuales mientras el botón del efecto está parpadeando.

Lista de efectos

Efectos que pueden seleccionarse directamente con los botones de efectos

DSP EFFECTS	CTRL 1 (pantalla)	CTRL 2 (pantalla)	CTRL 3 (pantalla)
FILTER + DRIVE	CUTOFF (CoF)	RESONANCE (rES)	DRIVE (drV)
Filtro pasa bajos con saturación. Corta las frecuencias altas y añade distorsión.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta el nivel máximo en la frecuencia de corte.	Añade distorsión.
PITCH	PITCH (Pit)	FEEDBACK (Fdb)	DIRECT/EFFECT BALANCE (dAL)
Modifica la afinación.	Cambia la afinación más grave o más aguda dos octavas.	Ajusta el total de retroalimentación del sonido desafinado.	Ajusta el balance del volumen entre el sonido de efecto y el sonido directo.
DELAY	DELAY TIME (t32–t1)	FEEDBACK (Fdb)	E.LEVEL (LEV)
Repite el sonido.	Ajusta el tiempo del sonido retardado. (*1)	Ajusta el número de veces que se repetirá el delay.	Especifica el volumen del delay.
VINYL SIM	COMPRESSOR (CMP)	NOISE LEVEL (noS)	WOW FLUTTER (FLu)
Proporciona al sonido las cualidades sónicas de un grabador analógico.	Ajusta el sentido de compresión en el sonido que es característico de los grabadores analógicos.	Ajusta el volumen de interferencias del grabador analógico.	Ajusta las irregularidades giratorias que se producen al tocar un grabador analógico.
ISOLATOR	LOW (Lo)	MID (Mid)	HIGH (Hi)
Extrae y elimina sonidos en la gama de frecuencia baja, media, o alta.	Extrae/elimina sonidos en la gama de frecuencia baja.	Extrae/elimina sonidos en la gama de medios.	Extrae/elimina sonidos en la gama de frecuencia alta.

(*1) El tiempo (Delay Time) se basa en el tiempo de la muestra más larga a la que se aplica el efecto; el ajuste se define en unidades de nota.

Los tipos de notas que se pueden ajustar:

fusa	(t32)
semicorchea	(t16)
semicorchea punteada	(t16.)
tresillos de corcheas	(t8.3)
corchea	(t8)
corchea punteada	(t8.)
tresillos de negras	(t4.3)
negra	(t4)
negra punteada	(t4.)
tresillos de blancas	(t2.3)
blanca	(t2)
blanca punteada	(t2.)
redonda	(t1)

Sin embargo, no puede seleccionar ajustes del tiempo de retardo que excedan aproximadamente 1450 milisegundos.

Además, la reproducción de un patrón se basa en el tiempo de éste.

MFX

DSP EFFECTS	CTRL 1 (pantalla)	CTRL 2 (pantalla)	CTRL 3 (pantalla)
1. REVERB	REVERB TIME (tiM)	TONE (ton)	E.LEVEL (LEV)
Añade reverberación al sonido	Ajusta el tiempo de la reverberación.	Ajusta la calidad de la reverberación.	Ajusta el volumen de la reverberación.
2. TAPE ECHO	REPEAT RATE (rAt)	INTENSITY (int)	E.LEVEL (LEV)
Efecto de eco de cinta clásico.	Ajusta la velocidad de la cinta.	Define la cantidad de repetición del sonido de eco.	Ajusta el volumen del sonido de eco.

DSP EFFECTS	CTRL 1 (pantalla)	CTRL 2 (pantalla)	CTRL 3 (pantalla)
3. CHORUS	DEPTH (dPt)	RATE (rAt)	E.LEVEL (LEV)
Añade amplitud y profundidad al sonido.	Ajusta la profundidad del chorus.	Especifica la proporción de modulación.	Ajusta el volumen del sonido de efecto.
4. FLANGER	DEPTH/MANUAL (dPt)	RATE (rAt)	RESONANCE (rES)
Añade una ondulación similar a un avión despegando y aterrizando.	Ajusta la profundidad de la ondulación. Cuando el mando CTRL 2 (RATE) esté completamente hacia el sentido contrario a las agujas del reloj, se ajusta la afinación (MANUAL).	Ajusta la frecuencia de la ondulación. Si lo gira totalmente en sentido antihorario, la ondulación se detiene, y la afinación (MANUAL) puede ajustarse con el mando CTRL 1 (DEPTH).	Añade una ondulación concreta al sonido.
5. PHASER	DEPTH/MANUAL (dPt)	RATE (rAt)	RESONANCE (rES)
Añade un tipo de ondulación cíclica al sonido.	Ajusta la profundidad de la ondulación. Cuando el mando CTRL 2 (RATE) esté completamente hacia el sentido contrario a las agujas del reloj, se ajusta la afinación (MANUAL).	Ajusta la frecuencia de la ondulación. Si lo gira totalmente en sentido antihorario, la ondulación se detiene, y la afinación (MANUAL) puede ajustarse con el mando CTRL 1 (DEPTH).	Añade una ondulación concreta al sonido.
6. TREMOLO/PAN	DEPTH (dPt)	RATE (rAt)	TREMOLO/PAN WAVEFORM (trM/PAn)
Cambia cíclicamente el volumen o la panoramización.	Ajusta el total de cambio en el volumen o panoramización.	Ajusta la frecuencia de cambio en el volumen o panoramización.	Modifica la curva periódica del cambio de volumen o pan. En sentido contrario a las agujas del reloj, el volumen cambia; en sentido horario, la panoramización cambia.
7. DISTORTION	DRIVE (drV)	TONE (ton)	LEVEL (LEV)
Distorsiona firmemente el sonido.	Ajusta la profundidad de distorsión.	Ajusta el carácter tonal.	Especifica el volumen.
8. OVERDRIVE	DRIVE (drV)	TONE (ton)	LEVEL (LEV)
Distorsiona ligeramente el sonido.	Ajusta la profundidad de distorsión.	Ajusta el carácter tonal.	Especifica el volumen.
9. FUZZ	DRIVE (drV)	TONE (ton)	LEVEL (LEV)
Añade armónicos y distorsiona el sonido.	Ajusta la profundidad de distorsión.	Ajusta el carácter tonal.	Especifica el volumen.
10. WAH	SENS (SnS)	FREQUENCY (Frq)	RESONANCE (rES)
Produce un efecto "wah"	Ajusta la sensibilidad del efecto Wah.	Ajusta la afinación del sonido de efecto.	Ajusta el volumen máximo del wah.
11. OCTAVE	-2OCT LEVEL (oC2)	-1OCT LEVEL (oC1)	DIRECT LEVEL (dir)
Añade al sonido octavas inferiores.	Añade al sonido dos octavas inferiores a las del sonido original.	Añade al sonido una octava inferior a la del sonido original.	Ajusta el nivel de volumen del sonido directo.
12. COMP	SUSTAIN (SuS)	ATTACK (Att)	LEVEL (LEV)
Hace que el volumen sea más consistente.	Ajusta la cantidad de efecto de compresor que se aplica.	Ajusta el ataque del sonido.	Especifica el volumen.
13. EQUALIZER	LOW (Lo)	MID (Mid)	HIGH (Hi)
Ajusta el nivel de volumen de cada gama de frecuencias individuales.	Ajusta el volumen de la gama de frecuencia baja.	Ajusta el volumen de la gama de medios.	Ajusta el volumen de la gama de frecuencia alta.
14. LO-FI	SAMPLE RATE (rAt)	BIT (bit)	FILTER (FLt)
Proporciona al sonido un carácter de "baja fidelidad".	Ajusta la frecuencia de muestreo.	Ajusta el contador de bits.	Ajusta la sensibilidad con la que se verá afectada el filtro.
15. NOISE GEN	COLOR (CoL)	QUALITY (qLt)	LEVEL (LEV)
Genera interferencias.	Ajusta el tone de las interferencias de silbidos.	Ajusta cuántas veces se producen los chirridos.	Ajusta el nivel de volumen de las interferencias de silbidos.

Capítulo 2. Utilizar los efectos

DSP EFFECTS	CTRL 1 (pantalla)	CTRL 2 (pantalla)	CTRL 3 (pantalla)
16. RADIO TUNING	TUNING (tun)	NOISE LEVEL (noS)	FREQUENCY RANGE (Frg)
Reproduce el sonido que se está interpretando en la radio.	Establece el grado de interferencias que se producen cuando afina una radio.	Especifica el volumen de las interferencias.	Ajusta el carácter tonal.
17. SLICER	TIMING PTN (P01–16)	RATE (rAt)	FEEDBACK (Fdb)
Corta continuamente el sonido. Incluye un efecto flanger.	Selecciona un patrón para especificar la temporización a la que se cortará el sonido. (*2)	Ajusta la longitud de TIMING PTN. (*3)	Establece el grado del efecto flanger.
18. RING MOD	FREQUENCY (Frg)	EFFECT LEVEL (EFF)	DIRECT LEVEL (dir)
Crea una calidad de sonido metálico.	Ajusta la afinación del sonido metálico.	Ajusta el volumen del sonido de efecto.	Ajusta el nivel de volumen del sonido directo.
19. CHROMATIC PS	PITCH 1 (-C-CC)	PITCH 2 (-C-CC)	DIRECT/EFFECT BALANCE (bAL)
Desafinador de dos voces que cambia la afinación en intervalos de semitono.	Cambia Pitch 1 más grave o más agudo una octava en intervalos de semitono.	Cambia Pitch 2 más grave o más agudo una octava en intervalos de semitono.	Ajusta el balance del sonido de efecto y el sonido directo.
20. VOICE TRANS.	FORMANT (For)	EFFECT LEVEL (EFF)	DIRECT LEVEL (dir)
Procesa voces humanas para producir una variedad de voces diferentes.	Ajusta las características vocálicas (formante).	Ajusta el nivel de volumen del sonido de efecto.	Ajusta el nivel de volumen del sonido directo.
21. C.CANCELER	L-R BALANCE (bAL)	LOW BOOST (Lo)	HIGH BOOST (Hi)
Elimina las voces y otros sonidos situados en el centro.	Localiza el mejor punto para la eliminación.	Impulsa el bajo y otros sonidos de frecuencia baja del centro.	Impulsa los sonidos de frecuencia alta.

(*2) Las siguientes opciones están disponibles para TIMING PTN cuando la selección se realiza utilizando el mando CTRL 1, y se selecciona "17. SLICER" para MFX.

The image displays 16 musical patterns, labeled P01 through P16, arranged in two columns. Each pattern is written on a single staff with a 4/4 time signature. The patterns consist of various rhythmic figures using quarter notes, eighth notes, and rests. Some patterns (P13, P14, P15, P16) feature triplet markings over groups of notes.

(*3) El período de TIMING PTN se sincroniza a las muestras más largas a las que se aplica el efecto.

No obstante, si se reproduce un patrón, luego éste se sincroniza al tempo del patrón.

La frecuencia de sincronización puede ajustarse con el ajuste RATE como se muestra a continuación.

Con RATE en el mínimo (el mando CTRL 2 girado completamente hacia la izquierda):

un ciclo de TIMING PTN corresponde a un compás.

Con RATE en el máximo (el mando CTRL 2 girado completamente hacia la derecha):

un ciclo de TIMING PTN corresponde a una octava parte de un compás.

Es posible ajustar el ciclo a un compás, medio compás, una cuarta parte de compás o una octava parte de compás según la posición del mando CTRL 2.

Capítulo 3. Muestrear



NOTA

Tomar muestras sin autorización de un CD, disco, cinta, producción de vídeo, o emisión cuyo copyright es propiedad de un tercero está prohibido por la ley, con la excepción de casos especiales como el uso privado.

Antes de muestrear

Antes de iniciar el muestreo de sonido, tenga en cuenta las descripciones de los parámetros que se deben definir en el procedimiento y el tiempo de la toma de muestras.

Seleccionar un muestreo de alta calidad, muestreo extenso, o Muestreo Lo-Fi (Gradación de muestreo)

Puede seleccionar un grado de entre tres (gradación de muestreo), STANDARD, LONG, o LO-FI, para cada pad.

Puede cambiar el grado de muestreo pulsando en [LONG/LO-FI].

Cuando [LONG/LO-FI] no está iluminado → STANDARD:

Seleccione esta opción si desea obtener un sonido de alta calidad.

Cuando [LONG/LO-FI] está iluminado → LONG:

El tiempo de muestreo es el doble que en STANDARD. La calidad de sonido es algo inferior.

Cuando [LONG/LO-FI] está iluminado → LO-FI:

Se crea un sonido de baja fidelidad, y el tiempo de muestreo es mucho mayor.

- * El grado de muestreo no se puede cambiar después de tomar la muestra.

Seleccionar entre muestreo estéreo y mono

Puede definir si se graba la muestra en estéreo o en mono para cada pad individual.

Si pulsa [STEREO], el muestreo se realiza en estéreo cuando el botón está iluminado; el muestreo se realiza en mono cuando el botón no está iluminado.

- * Cuando se ha tomado la muestra del sonido, no se puede cambiar de mono a estéreo, o de estéreo a mono.

Acerca del tiempo de muestreo

El tiempo de muestreo para el SP-303 (la memoria interna) y las tarjetas de memoria disponibles aparecen a continuación.

- * Los tiempos que aparecen aquí son para el muestreo mono. Sólo para la memoria interna, indica el tiempo total de Bancos de muestras A y B; con tarjetas de memoria, aparece el tiempo total de los dieciséis bancos, incluyendo los Bancos de muestras C y D.
- * Cuando el muestreo es en estéreo, el tiempo de muestreo disponible se divide por dos.

Memoria interna (Tiempo aproximado)

STANDARD	LONG	LO-FI
31 segundos	63 segundos	3 minutos 10 segundos

Tarjetas de memoria (Tiempo aproximado)

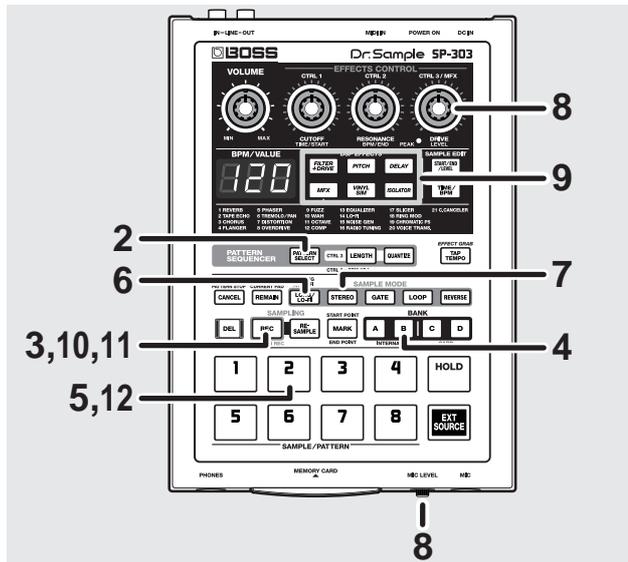
Capacidad	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 minutos	8 minutos	25 minutos
16 MB	8 minutos	16 minutos	50 minutos
32 MB	16 minutos	33 minutos	101 minutos
64 MB	33 minutos	66 minutos	202 minutos

- * Al guardar la información (muestras y patrones) desde el SP-303 a las tarjetas de memoria (p. 49, 50), y según la cantidad de información que contengan las muestras, el tiempo de muestreo disponible puede que sea inferior que el que se menciona anteriormente.

Si ya ha tomado una muestra de sonido a cada pad, o si ha utilizado todo el tiempo de muestreo disponible, deberá borrar primero una o más muestras no deseadas, y guardar la nueva muestra a un pad vacante. (Consulte "Borrar una muestra individual" en la página 33.)

Muestrear desde un micrófono

Tomar una muestra de la entrada de micrófono (mono).
A continuación aparece un ejemplo que describe el procedimiento para muestrear en mono al Pad 2 en el banco B.



1. Consulte la p. 11 para instrucciones acerca de conectar el micrófono al jack MIC.
2. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
3. Pulse [REC], y confirme que el botón está iluminado. Los pads a los que puede tomar muestras parpadearán, y el SP-303 entrará en modo de espera.
 - * Si en este momento decide no muestrear, pulse [CANCEL]. El indicador [REC] se apaga.
4. Pulse BANK [B], y confirme que el botón está iluminado. El banco de muestras B está seleccionado.
5. Pulse el pad 2. El Pad 2 se ilumina, y [REC] parpadea.
6. Pulse [LONG/LO-FI] para elegir el grado de muestreo.
 - [LONG/LO-FI] no se ilumina: STANDARD (Muestra con sonido de alta calidad)
 - [LONG/LO-FI] se ilumina: LONG (El doble de tiempo de muestreo que en STANDARD)
 - [LONG/LO-FI] parpadea: LO-FI (tiempo de muestreo ampliado)
7. Si [STEREO] está iluminado, pulse [STEREO] de modo que el indicador se apague. Está seleccionado el muestreo en Mono.

* Puede seleccionar el muestreo en estéreo con entrada mono. Así, se dobla el número de voces, y utiliza el doble de memoria.

8. Gire el mando MIC LEVEL completamente hacia la derecha (sentido de las agujas del reloj), al dirigir sonidos al micrófono, gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el nivel de muestreo de modo que el indicador PEAK se ilumina de vez en cuando.

* Es posible que los sonidos no se acoplen según la posición de micrófonos en relación con los altavoces. Se puede evitar:

1. Cambiando la orientación del micrófono(s).
2. Colocando el micrófono(s) más alejados de los altavoces.
3. Bajando los niveles de volumen.

MEMO

Si el BPM (tempo) se define antes del inicio del muestreo, cuando finalice dicho muestreo, el temporizador que decide cuando se detiene el sonido (el End Point) se ajusta automáticamente para que se detenga en un ritmo que coincida con el valor BPM en efecto cuando se pulsa el botón, y [MARK] se ilumina.

Para más información de cómo ajustar el BPM, consulte la sección "Tomar muestras con el tempo especificado previamente" (p. 30).

Para más información acerca de como ajustar el punto final, y acerca de [MARK], consulte "Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)" (p. 38).

9. Si desea añadir efectos durante el muestreo, pulse el botón de efecto en este punto.

El botón de efecto pulsado se ilumina, y se añade el efecto al sonido desde el micrófono.

* En este punto, puede girar los mandos CTRL 1 y CTRL 2 para ajustar la cantidad y calidad del efecto. Sin embargo, el mando CTRL 3 se utiliza para ajustar el nivel de muestreo, y no se puede utilizar para ajustar el efecto.

10. Pulse [REC].

[REC] se ilumina, y se inicia el muestreo.

NOTA

Nunca desactive la alimentación mientras el muestreo está en curso. Puede resultar en corrupción de la muestra que se está realizando y también de las demás muestras.

11. Al llegar al punto donde desea detener el muestreo, pulse [REC].

Los indicadores de [REC] y del pad se apagan, y finaliza el muestreo.

Si se aplican los efectos mientras se realiza el muestreo, los botones de los efectos también se apagan.

* También puede detener el muestreo sin pulsar [REC] y

pulsando el pad (muestreo) iluminado. En este caso, una vez detenido el muestreo, el sonido del que se acaba de tomar una muestra se reproduce de forma automática.

El BPM se calcula automáticamente para que corresponda al tiempo de la muestra (si BPM está definido, el tiempo desde el punto de inicio al punto final), y dicho valor aparece en la pantalla.

* Si el tiempo del muestreo es de dos o más compases o inferior a un compás, el valor de visualización BPM puede ser el doble o la mitad del valor correcto. En este caso, pulse [TIME/BPM], se iluminará su indicador, y gire CTRL 2 (BPM) para corregir el valor hasta obtener el deseado (consulte la sección “Cambiar el BPM de la muestra” en la p. 41).

* Tenga en cuenta que el valor BPM visualizado es un valor aproximado del tiempo de muestreo, y puede que no sea del todo preciso.

12. Pulse el pad 2, y oirá el sonido que acaba de muestrear.

Si desea tomar una muestra a la tarjeta de memoria, introduzca una tarjeta de memoria en la ranura de las tarjetas, y pulse BANK [C] o [D] para seleccionar el banco de muestras para dicha tarjeta de memoria.

Si la tarjeta de memoria que se utiliza aquí no se ha formateado en el SP-303, los BANKS [C] y [D] parpadean, y “FMT” aparece en la pantalla.

Si desea formatearlo ahora, pulse BANK [C] o [D].

BANK [C] y [D] quedan iluminados, y [REC] empieza a parpadear. Al pulsar [REC], se inicia el formateo.

Si formatea la tarjeta de memoria, se borran todos los datos de la tarjeta y podrá utilizarla con el SP-303.

NOTA

Antes de introducir o extraer la tarjeta de memoria, se debe desactivar el SP-303. Si se introduce una tarjeta de memoria con la unidad activada, puede que se destruya la información de la tarjeta de memoria, o que dicha tarjeta quede inutilizable.

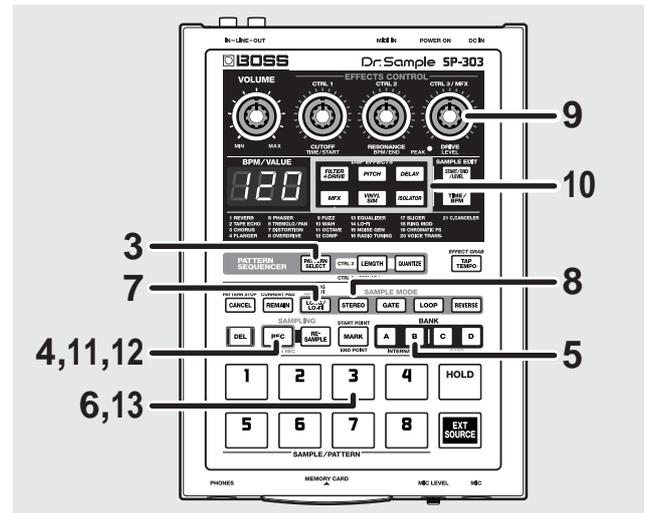
NOTA

Si selecciona un banco o pad, o realiza otra operación al tomar una muestra a la tarjeta de memoria, puede que los puntos de la pantalla parpadeen y que parezca que el SP-303 deja de funcionar durante unos momentos; pero no es indicio de mal funcionamiento. Asegúrese que no desactiva la unidad mientras los puntos parpadean.

* Según la capacidad de la tarjeta de memoria y la cantidad de información guardada en la tarjeta, puede que las operaciones se detengan durante un minuto.

Muestrear desde un CD o MD

Las entradas de sonido desde un CD o MD se muestrean en estéreo. A continuación aparece un ejemplo que describe el procedimiento para tomar muestras en estéreo al Pad 3 en el banco B.



1. Consulte la p. 11 para instrucciones acerca de conectar el reproductor de CD o MD al jack LINE IN.
2. Active el reproductor CD/MD, y colóquelo en el modo reproducción-reposo.
3. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
4. Pulse [REC], y confirme que el botón está iluminado. Los pads a los que puede tomar muestras parpadearán, y el SP-303 entrará en modo de espera.
 - * Si en este momento decide no muestrear, pulse [CANCEL]. El indicador [REC] se apaga.
5. Pulse BANK [B], y confirme que el botón está iluminado. El banco de muestras B está seleccionado.
6. Pulse el pad 3. El Pad 3 se ilumina, y [REC] parpadea.
7. Pulse [LONG/LO-FI] para seleccionar el grado de muestreo.
 - [LONG/LO-FI] no se ilumina: STANDARD (Muestra con sonido de alta calidad)
 - [LONG/LO-FI] se ilumina: LONG (El doble de tiempo de muestreo que en STANDARD)
 - [LONG/LO-FI] parpadea: LO-FI (tiempo de muestreo ampliado)

8. Pulse [STEREO], y confirme que el botón se ilumina.

Está seleccionado el muestreo en estéreo.

- * Si selecciona el muestreo en mono con entrada estéreo, se graba el mismo sonido en los canales izquierdo y derecho. En este caso, se pierde la dimensión estereofónica, pero como el número de voces es la mitad, la memoria que se utiliza también es la mitad que la que se utiliza en estéreo; defina los ajustes según las necesidades de uso.

9. Inicie la reproducción de CD o MD, gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el nivel de muestreo de modo que el indicador PEAK sólo se ilumine de vez en cuando.

Cuando haya definido este ajuste, detenga el reproductor CD/MD, y colóquelo de nuevo en el modo reproducción-reposo.

MEMO

Si el BPM (tempo) se define antes del inicio del muestreo, cuando finalice dicho muestreo, el temporizador que decide cuando se detiene el sonido (el End Point) se ajusta automáticamente para que se detenga en un ritmo que coincida con el valor BPM en efecto cuando se pulsa el botón, y [MARK] se ilumina.

Para más información sobre BPM, consulte "Tomar muestras con el tempo especificado previamente".

Para más información acerca de como ajustar el punto final, y acerca de [MARK], consulte "Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)" (p. 38).

10. Si desea añadir efectos durante el muestreo, pulse el botón de efecto en este punto.

El botón de efecto pulsado se ilumina, y se añade el efecto al sonido desde el CD/MD.

- * En este punto, puede girar los mandos CTRL 1 y CTRL 2 para ajustar la cantidad y calidad del efecto. Sin embargo, el mando CTRL 3 se utiliza para ajustar el nivel de muestreo, y no se puede utilizar para ajustar el efecto.

11. Inicie la reproducción del CD/MD, utilizando la temporización a la que desea que se inicie el muestreo, pulse [REC].

[REC] se ilumina, y se inicia el muestreo.

NOTA

Nunca desactive la alimentación mientras el muestreo está en curso. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la muestra que se está realizando y también las demás muestras.

12. Si alcanza el punto en el que desea detener el muestreo, pulse [REC].

Los indicadores de [REC] y del pad 3 se apagan, y finaliza el muestreo.

Si se aplican los efectos mientras se realiza el muestreo, los botones de efectos también se apagan.

- * También puede detener el muestreo sin pulsar [REC] y pulsando el pad (muestreo) iluminado. En este caso, una vez detenido el muestreo, el sonido del que se acaba de tomar una muestra se reproduce de forma automática.

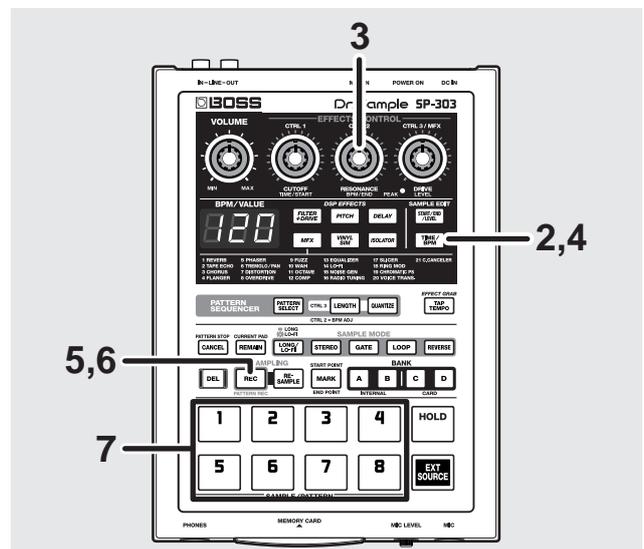
El BPM se calcula automáticamente de acuerdo con el tiempo de la muestra (si BPM está definido, el tiempo desde el punto de inicio al punto final), y dicho valor aparece en la pantalla.

- * Si el tiempo del muestreo es de dos o más compases o inferior a un compás, el valor de visualización BPM puede ser el doble o la mitad del valor correcto. En este caso, pulse [TIME/BPM], se iluminará su indicador, y gire CTRL 2 (BPM) para corregir el valor hasta obtener el deseado (consulte la sección "Cambiar el BPM de la muestra" en la p. 41).
- * Tenga en cuenta que el valor BPM visualizado es un valor aproximado del tiempo de muestreo, y puede que no sea del todo preciso.

13. Pulse el pad 3, y oirá el sonido que acaba de muestrear.

Tomar muestras con el tempo especificado previamente

Si el BPM (tempo) se define mientras el SP-303 está el modo muestreo reposo, cuando finaliza el muestreo, la temporización a la que se detiene el sonido (elEnd Point) se ajusta automáticamente para que se detenga en un ritmo que coincida con el valor BPM en efecto cuando se pulsa el botón.



1. Consulte los pasos 1–8 de “Tomar muestras desde un micrófono” o los pasos 1–9 of “Tomar muestras desde un CD o MD” para preparar el muestreo.
2. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está iluminado.
3. Gire el mando CTRL 2 (BPM) para definir el BPM.
Girando el mando hacia la derecha se aumenta el BPM (tempo más rápido); girando el mando hacia la izquierda se disminuye el BPM (tempo más lento). Si el mando se gira completamente hacia la izquierda, aparece “---”, y se borra el ajuste del tiempo.
Gama de ajustes: 40–200

MEMO

En este punto, puede definir el BPM utilizando el [TAP TEMPO] en lugar del mando CTRL 2 (BPM). Si pulsa el [TAP TEMPO] cuatro veces en intervalos fijos, el BPM se ajusta en negras que duran igual que dicho intervalo, y a continuación aparece el valor en la pantalla. Resulta útil cuando se toman muestras desde CD/MD y otras fuentes cuyos tempos puede que no estén claros.

4. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está desactivado.
5. Pulse [REC].
[REC] se ilumina, y se inicia el muestreo.
6. Si alcanza el punto en el que desea detener el muestreo, pulse [REC].
Los indicadores de [REC] y del pad se apagan, y finaliza el muestreo.

- * También puede detener el muestreo sin pulsar [REC] y pulsando el pad (muestreo) iluminado. En este caso, una vez detenido el muestreo, el sonido del que se acaba de tomar una muestra se reproduce de forma automática.
- Cuando finaliza el muestreo, el punto final se ajusta automáticamente de acuerdo con el BPM, y el [MARK] se ilumina (consulte “Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)” en la p. 38).
- * Si el tiempo del muestreo es de dos o más compases o inferior a un compás, el valor de visualización BPM puede ser el doble o la mitad del valor correcto. En este caso, pulse [TIME/BPM], se iluminará su indicador, y gire CTRL 2 (BPM) para corregir el valor hasta obtener el deseado (consulte la sección “Cambiar el BPM de la muestra” en la p. 41).
 - * Tenga en cuenta que el valor BPM visualizado es un valor aproximado del tiempo de muestreo, y puede que no sea del todo preciso.
 - * Según el valor de BPM, la temporización que corresponde con

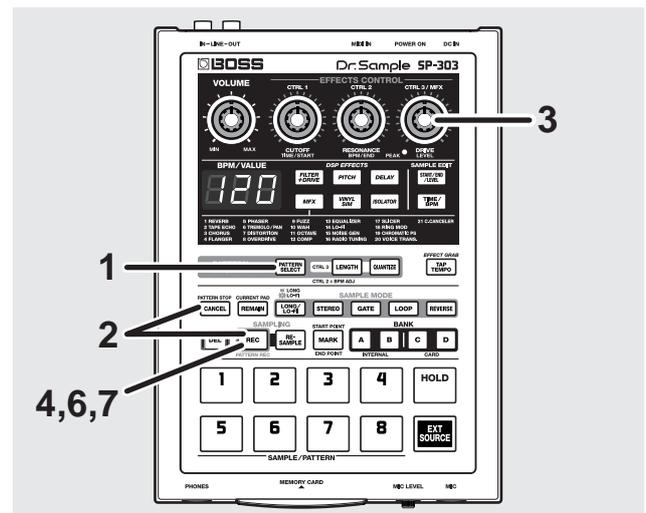
el BPM puede que no coincida con el tiempo entre el punto de inicio y el punto final. Puede provocar una discrepancia en la temporización si la muestra se reproduce continuamente durante mucho tiempo en Reproducción Loop (p. 36).

7. Si se pulsa el pad al que se tomó la muestra, se reproduce la muestra actual.

Muestrear automáticamente (Auto Sampling)

El SP-303 proporciona una función Auto Sampling que empieza automáticamente a muestrear cuando el sonido de entrada (señal) excede un nivel especificado. Resulta útil cuando desea iniciar el muestreo desde la introducción de una canción.

Si define los siguientes ajustes para especificar el nivel de inicio del muestreo, éste se iniciará cuando la entrada exceda el nivel especificado.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Mientras pulsa [CANCEL], pulse [REC].
[REC] parpadeará, y aparecerá “-0-” en la pantalla.
3. Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el nivel.
El nivel al que se ilumina el indicador PEAK será el nivel de inicio del muestreo. Girando el mando hacia la derecha se aumenta el nivel. Ahora aparecerá el ajuste del nivel (indicado en nueve pasos, 0–8).
Ejemplo de pantalla: -3-
* El muestreo normal (no Auto Sampling) es en efecto cuando se visualiza “-0-”.

* Ahora, con Auto Sampling detenido, pulse [CANCEL].
El indicador [REC] se apaga.

4. Pulse [REC] para definir el nivel de inicio del muestreo.

El indicador [REC] se apaga.

5. Consulte los pasos 1–8 de “Tomar muestras desde un micrófono” o los pasos 1–9 of “Tomar muestra desde un CD o MD” para preparar el muestreo.

6. Pulse [REC].

[REC] se iluminará, y el SP-303 esperará la señal de entrada. “rdY” (listo) aparece en la pantalla.

Cuando la entrada de LINE IN o MIC supera el nivel de inicio del muestreo, se empieza a tomar muestras.

Cuando se inicia el muestreo, la pantalla cambia a “rEC.”

NOTA

Nunca desactive la alimentación mientras el muestreo está en curso. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la muestra que se está realizando y también las demás muestras.

7. Si desea detener el muestreo, pulse el botón [REC].

Los indicadores de [REC] y del pad se apagan y finaliza el muestreo.

Detener el muestreo automático

Si desea detener el muestreo automático, utilice el siguiente procedimiento.

1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Mientras pulsa [CANCEL], pulse [REC].

[REC] parpadeará.

3. Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) hacia la izquierda hasta que aparezca “-0-” en la pantalla.

4. Pulse [REC].

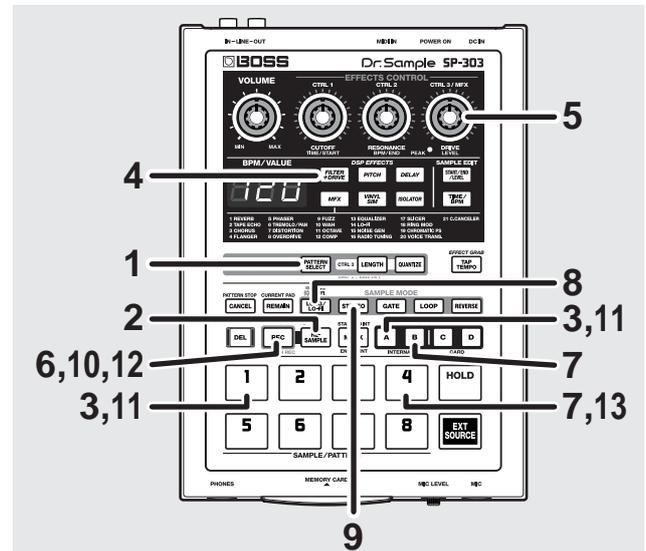
El indicador [REC] se apaga.

Crear muestras con efectos añadidos (Resampling)

Con el SP-303, puede reproducir una muestra que tiene efectos añadidos, y a continuación tomar la muestra de este sonido, que se trata como nueva muestra. Este proceso se denomina “resampling.”

A continuación aparece un ejemplo que describe el

procedimiento de remuestrear del Pad 1 en el BANK A con Filter + Overdrive añadidos, y guardarlo al Pad 4 en el BANK B.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Pulse [RESAMPLE], y confirme que el botón está iluminado.

“LEV” aparece en la pantalla.

3. Seleccione un pad al que ya se ha asignado una muestra para utilizar como fuente de remuestreo.

A continuación, seleccione el Pad 1 en el banco A.

Pulse BANK [A], se iluminará el botón, y pulse el Pad 1.

El Pad 1 se ilumina, y se reproduce la muestra asignada al Pad 1.

4. Pulse [FILTER+DRIVE], y confirme que el botón está iluminado.

El Filter + Overdrive se activa, y se aplica el efecto al sonido desde el Pad 1 en el banco A.

Ajuste el efecto como sea necesario girando los mandos CTRL 1 y CTRL 2.

* No puede cambiar el sonido del efecto con el mando CTRL 3/MFX cuando [RESAMPLE] está iluminado. Si desea utilizar el mando CTRL 3/MFX para cambiar el sonido del efecto, pulse [CANCEL]; a continuación el indicador de [RESAMPLE] se apagará.

5. Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el nivel de muestreo de modo que el indicador PEAK sólo se ilumina de vez en cuando.

6. Pulse [REC], y confirme que el botón parpadea.

Los botones BANK y los pads que están disponibles para retener muestras parpadean.

7. Seleccione el banco y el pad a los que se asignará la muestra después del remuestreo.

A continuación, seleccione el Pad 4 en el banco B.

Pulse BANK [B], confirme que el botón está iluminado y pulse Pad 4.

El Pad 4 se iluminará.

* No puede remuestrear al mismo pad como muestra de fuente.

8. Pulse [LONG/LO-FI] para seleccionar el grado de muestreo.

[LONG/LO-FI] no se ilumina:

STANDARD (Muestra con sonido de alta calidad)

[LONG/LO-FI] se ilumina:

LONG (El doble de tiempo de muestreo que en STANDARD)

[LONG/LO-FI] parpadea:

LO-FI (tiempo de muestreo ampliado)

9. Pulse [STEREO] para seleccionar el muestreo estéreo o mono.

[STEREO] iluminado: Muestreo estéreo

[STEREO] no iluminado: Muestreo mono

10. Pulse [REC], y confirme que el botón está iluminado.

* El remuestreo aún no se inicia en este punto.

11. Pulse el pad al que se ha asignado la muestra de fuente.

Pulse BANK [A], confirme que el botón está iluminado y pulse Pad 1.

La muestra asignada al Pad 1 empieza a reproducir, y simultáneamente se inicia el remuestreo.

NOTA

Nunca desactive la alimentación mientras el remuestreo está en curso. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la muestra que se está realizando y también las demás muestras.

12. Si alcanza el punto en el que desea detener el muestreo, pulse [REC].

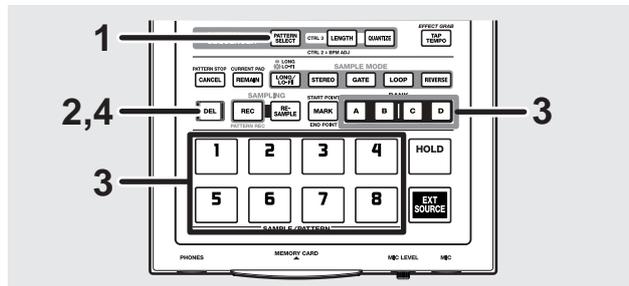
Los indicadores de [REC], del pad y del efecto se apagan y finaliza el remuestreo.

El indicador de BANK [A] se apaga, y el del BANK [B] se ilumina.

13. Si pulsa Pad 4, se reproduce el sonido que se acaba de remuestrear.

Borrar una muestra individual

Para borrar sólo una muestra, siga los siguientes pasos.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Pulse [DEL], y confirme que el botón está iluminado.

“dEL” aparece en la pantalla, y los pads a los que se han asignado las muestras empiezan a parpadear.

* Si no hay muestras asignadas a ningún pad, aparece “EMP” en la pantalla durante unos segundos, y no puede seguir con la eliminación.

3. Pulse el botón BANK y el pad de la muestra que desea borrar.

El pad seleccionado se ilumina, y [DEL] vuelve a parpadear.

* Si pulsa un pad que no tiene muestra asignada, no pasará nada.

* Si decide no borrar, pulse [CANCEL].

4. Pulse [DEL].

El [DEL] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean.

Durante el proceso de eliminación, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso de la eliminación.

La eliminación finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

* Tenga en cuenta que el proceso de eliminación puede tardar un minuto o más a realizarse.

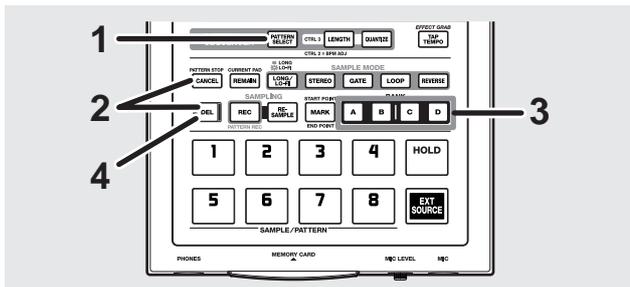
NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos de la pantalla parpadean. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la información de la muestra que se está borrando y también las demás muestras.

Borrar todas las muestras a la vez

Puede borrar todas las muestras de la memoria interna del SP-303 o de la tarjeta de memoria con una única operación.

- * Cuando se realiza este proceso en una tarjeta de memoria, se elimina el área de seguridad de dicha tarjeta de memoria (consulte la p. 48) al mismo tiempo. Por lo tanto, compruebe la información detenidamente antes de la eliminación.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Mantenga pulsado [CANCEL] y pulse [DEL].

“dAL” (Borrar todo) aparece en la pantalla.

[DEL] se ilumina, y los botones BANK parpadean.

3. Pulse el botón BANK para seleccionar la memoria que se debe borrar.

El banco de memoria seleccionado se ilumina, y [DEL] parpadea.

Si elimina las muestras en la memoria interna, pulse BANK [A] o [B]; si elimina muestras en la tarjeta de memoria, pulse BANK [C] o [D].

Si se pulsa BANK [A] o [B], se iluminan [A] y [B]. Si se pulsa BANK [C] o [D], se iluminan [C] y [D].

- * Si no se introduce ninguna tarjeta de memoria, al pulsar BANK [C] o [D] no se obtiene ninguna respuesta.
- * Si decide no borrar, pulse el botón [CANCEL].

4. Pulse [DEL].

[DEL] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean. Durante el proceso de eliminación, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso de la eliminación.

La eliminación finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

- * Tenga en cuenta que el proceso de eliminación puede tardar un minuto o más a realizarse.



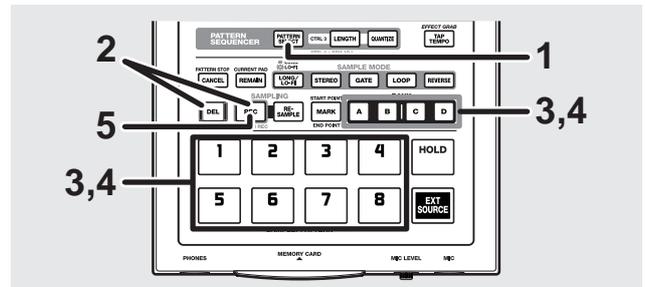
NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos de la pantalla parpadean. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la información de la muestra que se está borrando y también las demás muestras.

Cambiar la asignación de muestras de los pads

Puede cambiar la asignación de muestras de los pads intercambiando las muestras de dos pads.

También puede cambiar entre un pad al que se haya asignado una muestra y otro pad al que no se ha asignado ningún patrón.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Mientras pulsa [DEL], pulse [REC].

“CHG” aparece en la pantalla, y [DEL] y [REC] se iluminan.

Los pads a los que se hayan asignado muestras parpadean.

3. Pulse el botón BANK y el pad para una de las muestras que debe intercambiar.

El pad pulsado se queda iluminado.

4. Pulse el botón BANK y el pad para la otra muestra que debe intercambiar.

El pad pulsado se queda iluminado, y [REC] parpadea.

Los indicadores de los pads se apagan, excepto los de los dos seleccionados.

- * Para cancelar el intercambio, pulse [CANCEL].

5. Pulse [REC].

[DEL] y [REC] se iluminan, y los puntos de la pantalla parpadean.

Durante el proceso de intercambio, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno

a uno (empezando por [1]), indicando el proceso del intercambio.

El intercambio finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

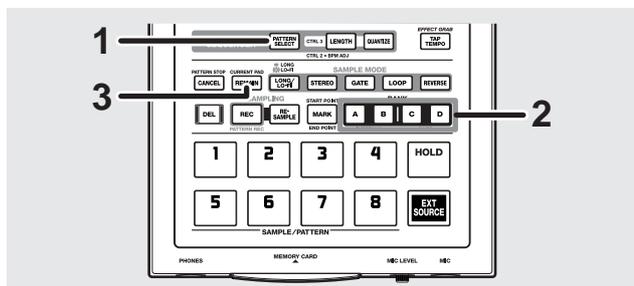
- * Tenga en cuenta que el proceso de intercambio puede tardar un minuto o más a realizarse.
- * Si el espacio libre es insuficiente al intercambiar muestras entre la memoria del SP-303 y la tarjeta de memoria, aparece “FuL”, y no se puede efectuar el intercambio. Tenga en cuenta que especialmente en la tarjeta de memoria, se requiere memoria suficiente.



Nunca desactive la unidad mientras los puntos de la pantalla parpadean. Si desactiva la unidad en este momento se puede dañar la información de la muestra que se está borrando y también las demás muestras.

Comprobar el tiempo de muestreo restante

Para comprobar el tiempo de muestreo restante, haga lo siguiente.



- 1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
- 2. Seleccione la memoria de la que desea comprobar el tiempo restante.**
Si comprueba el tiempo restante de la memoria interna, pulse o BANK [A] o [B], el botón se iluminará.
Si comprueba el tiempo restante de la tarjeta de memoria, pulse BANK [C] o [D], el botón se iluminará.
- * Se realiza la misma acción, sin tener en cuenta si se pulsa BANK [A] o [B] (o BANK [C] o [D]).
- 3. Pulse [REMAIN].**
Los tiempos de muestreo restantes para “STANDARD” y “MONO” se indican en la pantalla.



- * Tenga en cuenta que el tiempo restante que se visualiza puede que no sea muy preciso.
- * Al visualizar el tiempo de muestreo restante de una tarjeta de memoria, la indicación de minutos y segundos cambia según la cantidad de tiempo restante. Si hay diez minutos o más restantes, el tiempo se indica sólo en décimas de segundo



Además, cuando el tiempo de muestreo restante es de cien minutos o más, los segundos no se indican, sólo aparecen los “minutos”.

Capítulo 4. Cambiar los ajustes de muestreo

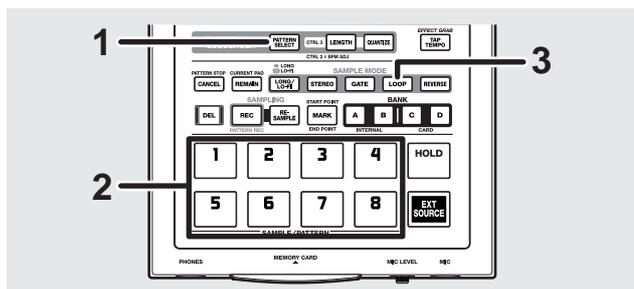


NOTA

Cuando cambie los ajustes de muestreo para una tarjeta de memoria, puede que los cambios tarden a completarse, y puede que parezca que la operación se haya detenido momentáneamente. Téngalo en cuenta de antemano.

Reproducir frases repetidamente (Reproducción Loop)/ Reproducir el sonido sólo una vez (Reproducción One Shot)

Si ha muestreado una frase de varios compases y desea reproducirlos repetidamente, utilice reproducción Loop. Para sonidos (como la percusión) que desee reproducir sólo una vez cuando pulse el pad, utilice Reproducción One Shot.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Pulse el pad al que se asigna la muestra cuyo ajuste Loop u One Shot desea definir. El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
3. Pulse [LOOP], y confirme que el botón se ha activado o desactivado.
[LOOP] iluminado: Reproducción Loop
[LOOP] no iluminado: Reproducción One Shot

Reproducir muestras sólo cuando el pad está pulsado (Reproducción Gate)

Reproducir muestras incluso si el pad no se mantiene pulsado (Reproducción Trigger)

Si selecciona reproducción Gate, la muestra se reproducirá cuando pulse el pad, y se detendrá cuando libere el pad. Es decir, la muestra se reproducirá sólo mientras el pad se pulse.

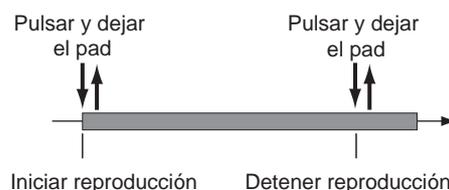


En reproducción Trigger, el sonido se reproduce cuando pulsa el pad y continua incluso después de liberar el pad.

La próxima vez que pulse un pad, el funcionamiento cambia según los ajustes de reproducción One Shot o Loop.

Cuando se ajusta a la reproducción One Shot ([LOOP] no iluminado):

El sonido se vuelve a reproducir desde el principio de la muestra.



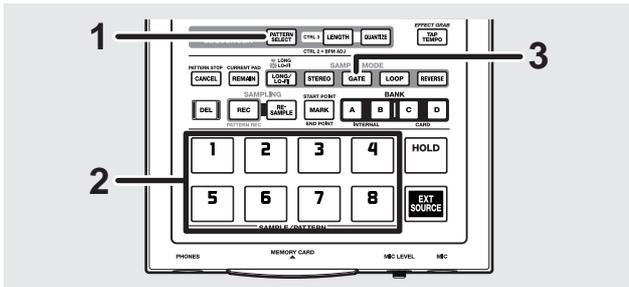
Cuando se ajusta a la reproducción Loop ([LOOP] iluminado):

El sonido se detiene.



Utilice la reproducción Trigger con Loop cuando desee continuar reproduciendo frases largas o frases en bucle. También utilizará la reproducción Trigger con reproducción One Shot para reproducir muestras como percusiones, de forma que la muestra se reproduzca hasta el final incluso si el pad se pulsa sólo unos breves momentos.

- * Cuando la muestra se graba, la reproducción Trigger se seleccionará automáticamente.
- * Puede que los sonidos dejen de reproducirse en muestras largas para las que se utiliza el ajuste reproducción Trigger con reproducción One Shot. Para detener que los sonidos se reproduzcan, cambie temporalmente el ajuste de reproducción a Loop, y a continuación pulse el pad.



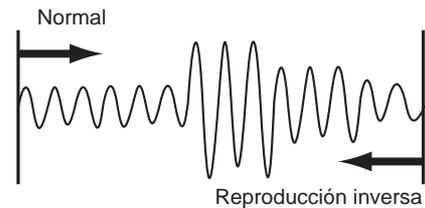
- 1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
- 2. Pulse el pad al que se asigna la muestra cuyo ajuste Gate o Trigger desea definir.**
El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
- 3. Pulse [GATE], y confirme que el botón se ha activado o desactivado.**

[GATE] iluminado: Reproducción Gate
[GATE] no iluminado: Reproducción Trigger

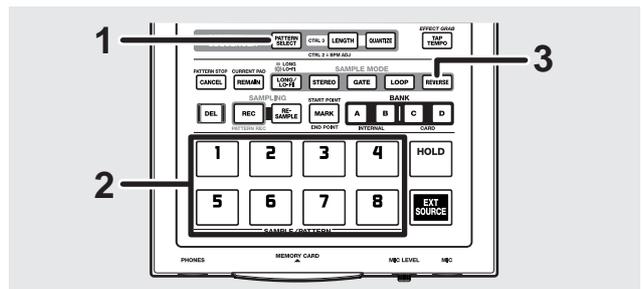
- * Si [LOOP] no está iluminado, cuando la muestra se reproduce hasta el final, la reproducción se detiene automáticamente, incluso si el pad se mantiene pulsado, y el pad se apaga.

Reproducir muestras en la dirección inversa (Reproducción Reverse)

La reproducción Reverse reproduce muestras empezando al final de la muestra, proporcionando un efecto similar a una cinta que se rebobina.



- * Time Modify (p. 42) y reproducción Reverse no se pueden seleccionar al mismo tiempo. Los ajustes Time Modify se descartan durante la reproducción Reverse.



- 1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
- 2. Pulse el pad que contiene la muestra que desea reproducir al revés.**
El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
- 3. Pulse [REVERSE], y confirme que el botón se ha iluminado.**

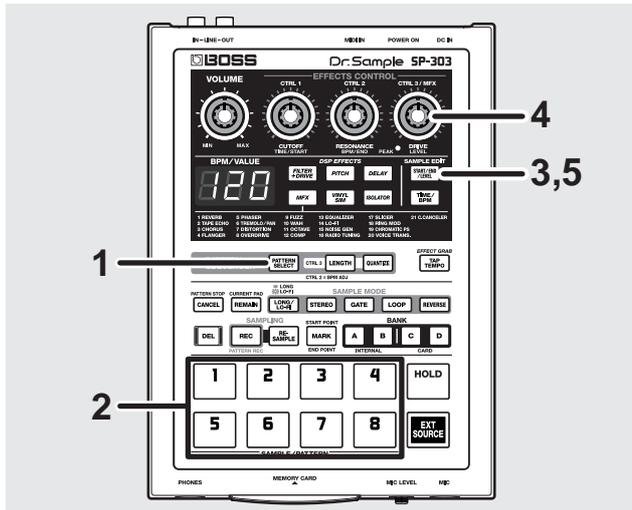
[REVERSE] iluminado: Reproducción Reverse

- * Al pulsar [REVERSE] se cambia entre reproducción Reverse y reproducción normal ([REVERSE] no iluminado).
- * Cuando se selecciona reproducción Reverse, se invierten los puntos de inicio y de final (p. 38).

Ajustar el volumen de la muestra

Con el SP-303, puede ajustar el nivel del volumen para cada muestra individualmente.

Es adecuado para equilibrar los niveles de volumen de las muestras en pads diferentes.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Pulse el pad al que se asigna la muestra cuyo volumen desee ajustar. El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
3. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón se ha iluminado.
4. Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el volumen de la muestra.

Girando el mando hacia la derecha se incrementa el volumen; girando el mando hacia la izquierda disminuye. El volumen alcanza su máximo cuando se selecciona el valor 127 utilizando el mando. Esto equivale al volumen del sonido cuando se muestrea directamente.

5. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón está desactivado.

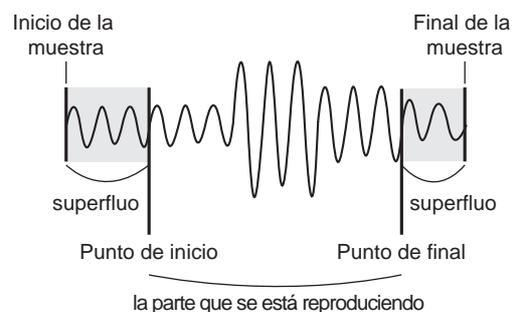
* Cuando [START/END/LEVEL] está iluminado, puede utilizar los mandos CTRL 1 y 2 para cambiar no sólo el volumen, sino también el punto de inicio y de fin. Si desplaza inadvertidamente el mando CTRL 1 o CTRL 2, vuelva los mandos CTRL 1 y 2 a la posición central. Esto restaura los ajustes que estaban en efecto antes de que los mandos se desplazaran. Si pulsa [START/END/LEVEL], apagando el indicador, sin volver los mandos a la posición central, los ajustes cambiados se graban y guardan.

Evitar que se reproduzcan partes innecesarias (Marcadores/Start Point/End Point)

En el SP-303, el área de la información de forma de ondas que se reproducirá realmente se puede especificar/memorizar independientemente para cada muestra.

El punto en que la información en forma de onda empieza a reproducirse se denomina **Start Point (Punto de inicio)**, y el punto en que se detiene se denomina **End Point (Punto final)**.

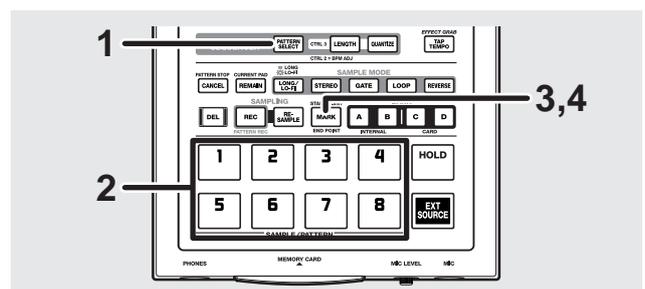
Si el sonido muestreado contiene material no deseado al principio, ajuste el punto de inicio de forma que la función no deseada no se escuche. Si el material no deseado se encuentra al final, ajuste el punto final. De esta forma, puede realizar sólo la reproducción de la parte deseada.



* Cuando modifica los ajustes Start Point o End Point, el BPM se calculará según el nuevo tiempo especificado, y se visualizará. Si el tiempo del muestreo es de dos o más compases o inferior a un compás, el valor de visualización BPM puede ser el doble o la mitad del valor correcto. En este caso, realice el procedimiento en "Cambiar el BPM de la muestra" (p. 41) para reajustar el valor deseado.

Además, tenga en cuenta que en algunos casos (como con contadores triples), puede que no sea posible calcular ni ajustar el valor BPM con precisión.

Ajustar los puntos de inicio y los puntos de final



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Pulse el pad al que se asigna la muestra que desea cambiar.

El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

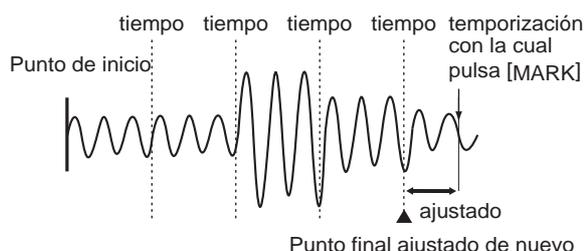
* Para la reproducción gate, continúe pulsando el pad.

3. En el punto en que desea ajustar el punto de inicio, pulse [MARK].

[MARK] parpadeará, y “---” aparecerá en la pantalla.

MEMO

Si ahora ajusta el BPM (tempo), el punto final se ajustará automáticamente en la ubicación del compás más cercano a la temporización (es decir, un intervalo de compases calculados desde el punto de inicio según el valor BPM) que se ajusta al pulsar [MARK] en el paso 4.



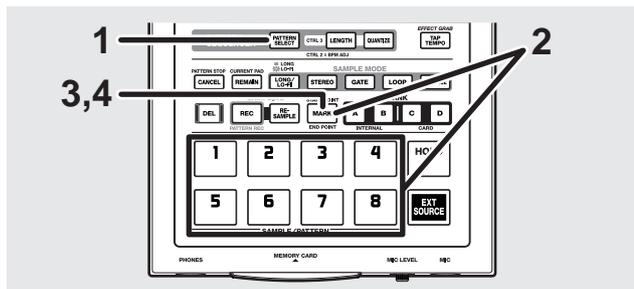
* Para ajustar el BPM, pulse [TIME/BPM], para que el botón se ilumine, y gire el mando CTRL 2 o pulse [TAP TEMPO] cuatro veces o más.

4. En el punto en que desea ajustar el punto final, vuelva a pulsar [MARK].

Cuando [MARK] se ilumina, el ajuste es completo.

* Si el ajuste no se ha realizado como deseaba, pulse el botón iluminado [MARK] mientras el sonido aún se reproduce para que se apague, y vuelva a realizar el procedimiento desde el paso 1.

Ajustar sólo el punto final



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado.

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Mantenga pulsado [MARK] y pulse el pad a to which the sample you wish to change is assigned.

El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

* Para la reproducción gate, continúe pulsando el pad.

3. Libere el dedo de [MARK].

[MARK] parpadeará, y “---” aparecerá en la pantalla.

MEMO

Si ahora ajusta el BPM (tempo), el punto final se ajustará automáticamente en la ubicación del compás más cercano a la temporización (es decir, un intervalo de compases calculados desde el punto de inicio según el valor BPM) que se ajusta al pulsar [MARK] en el paso 4.

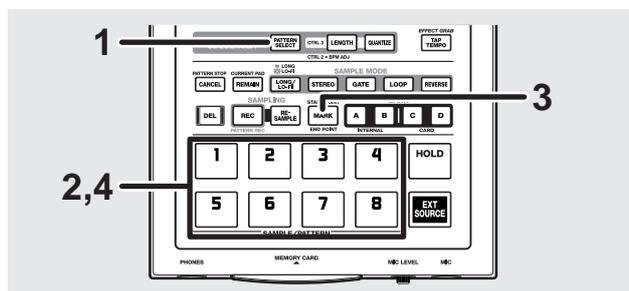
* Para ajustar el BPM, pulse [TIME/BPM], para que el botón se ilumine, y gire el mando CTRL 2 o pulse [TAP TEMPO] cuatro veces o más.

4. En el punto en que desea ajustar el punto final, pulse [MARK].

Cuando [MARK] se ilumina, el ajuste es completo.

* Si el ajuste no se ha realizado como deseaba, pulse el botón iluminado [MARK] mientras el sonido aún se reproduce para que se apague, y vuelva a realizar el procedimiento desde el paso 1.

Ajustar sólo el Punto de inicio (El punto final es el final de la muestra)



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Pulse el pad al que se asigna la muestra que desea cambiar.

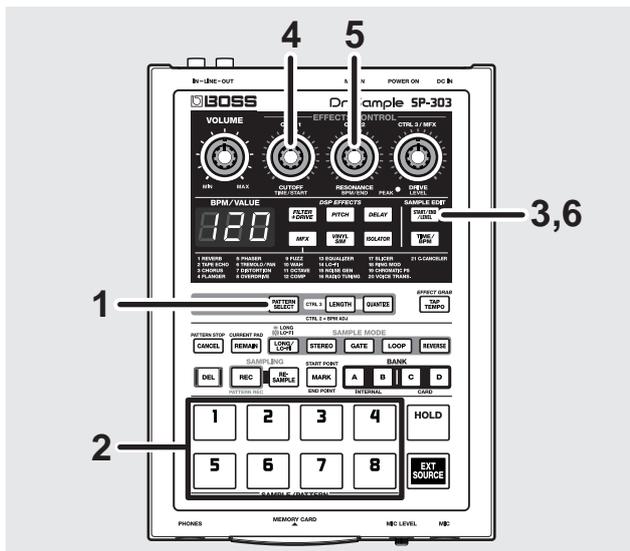
El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

* Para la reproducción gate, continúe pulsando el pad.

3. En el punto en que desee ajustar el punto de inicio, pulse [MARK].
[MARK] parpadeará.
4. Vuelva a pulsar el pad (o en el caso de reproducción Gate, libere el pad).
Cuando [MARK] se ilumina, el ajuste es completo.
 - * Si el ajuste no se ha realizado como deseaba, pulse el botón iluminado [MARK] mientras el sonido aún se reproduce para que se apague, y vuelva a realizar el procedimiento desde el paso 1.

Ajustar con precisión el punto de inicio y el punto final

Para realizar ajustes precisos en el Punto de inicio y en el Punto final, utilice el siguiente procedimiento.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Pulse el pad al que se asigna la muestra que desee cambiar.
El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
3. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón se ha iluminado.
4. Gire el mando CTRL 1 (START).
La posición central ajusta el punto de inicio actual; gire el mando hacia la izquierda para desplazarse a un punto anterior, o hacia la derecha para desplazar el punto de inicio a un punto posterior.
 - * Si el punto de inicio se ajusta al principio de la muestra, el

punto de inicio no se desplazará a un punto anterior, incluso cuando el mando se gira hacia la izquierda.

- * El punto de inicio y el punto final deben estar separados como mínimo por 100 milisegundos.
- * Si desea cancelar el desplazamiento, vuelva a colocar el mando CTRL 1 (START) a la posición central, ajustándolo de forma que se visualice "0".

5. Gire el mando CTRL 2 (END).

La posición central ajusta el punto final actual; gire el mando hacia la izquierda para desplazar el punto final a un punto anterior, o hacia la derecha para desplazar el punto final a un punto posterior.

- * Si el punto de final se ajusta al final de la muestra, el punto final no se desplazará a un punto posterior, incluso cuando el mando se gira hacia la derecha.
- * El punto de inicio y el punto final deben estar separados como mínimo por 100 milisegundos.
- * Si desea cancelar el desplazamiento, vuelva a colocar el mando CTRL 2 (END) a la posición central, ajustándolo de forma que se visualice "0".

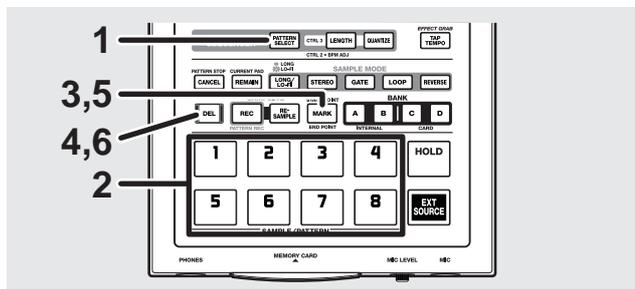
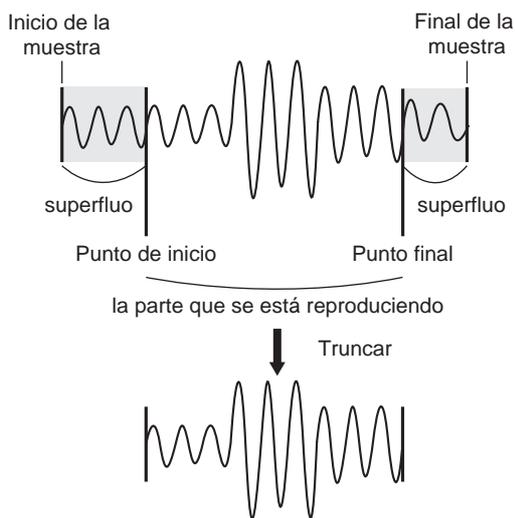
6. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón está desactivado.

Los ajustes Start Point y End Point se graban.

- * Puede desplazar el punto de inicio y el punto final en una sola operación con un tiempo total de unos 130 milisegundos. Si desea desplazarse más allá de este intervalo, simplemente deberá repetir los pasos 3-6.
- * Si el punto de inicio y el punto final se convierten en el principio y el final de la muestra, el indicador [MARK] se apagará.
- * Si el indicador [MARK] se apaga para una muestra, cuando el punto de inicio o el punto final se desplazan, [MARK] se ilumina.
- * Cuando el punto de inicio y el punto final se cambian, el BPM (tempo) de la muestra también cambia automáticamente. Sin embargo, los valores a la derecha del punto se redondearán, provocando una ligera imprecisión en la temporización.

Eliminar porciones no deseadas (Truncar)

Cuando especifica los puntos de inicio y final, aparecerán porciones de información de forma de onda no utilizadas. Eliminando (Truncando) estas porciones, puede hacer un uso más eficiente de la memoria.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Pulse el pad al que se asigna la muestra cuyo truncación desee realizar. El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.
3. Asegúrese que los puntos de inicio y final se han ajustado ([MARK] iluminado).
4. Pulse [DEL], y confirme que el botón está iluminado. Aunque el pad también parpadea en este momento, no pulse el pad.
5. Pulse [MARK]. [DEL] parpadeará, y "trC" aparecerá en la pantalla.

6. Pulse [DEL].

El [DEL] se iluminará, y los puntos de la pantalla parpadearán.

Durante el proceso de truncación, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso de la truncación.

La truncación finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

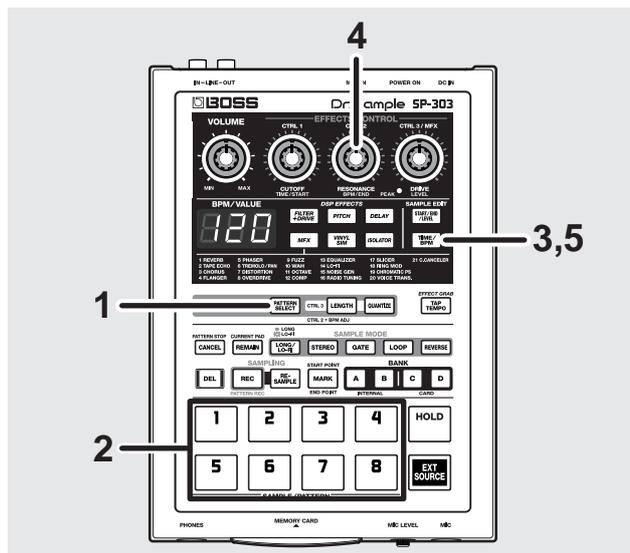
* Tenga en cuenta que el proceso de truncación puede tardar un minuto o más a realizarse.



Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadearán. Puede causar la corrupción de la muestra que se trunca, y de otras muestras y de la tarjeta de memoria.

Cambiar el BPM de la muestra

El BPM (tempo) de una muestra se determina automáticamente según la longitud del intervalo entre el punto de inicio y el punto final. Según el tiempo de muestreo, el valor BPM calculado puede que sea la mitad o el doble del BPM correcto. En este caso, utilice el siguiente procedimiento para ajustar el BPM.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
2. Pulse el pad al que se asigna la muestra que desee cambiar. El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

3. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está iluminado.
4. Gire el mando CTRL 2 (BPM) para cambiar el valor BPM. Si desea dividir por la mitad el valor visualizado, gire el mando hacia la izquierda; si desea doblar el valor gire el mando hacia la derecha.
5. Vuelva a pulsar [TIME/BPM].

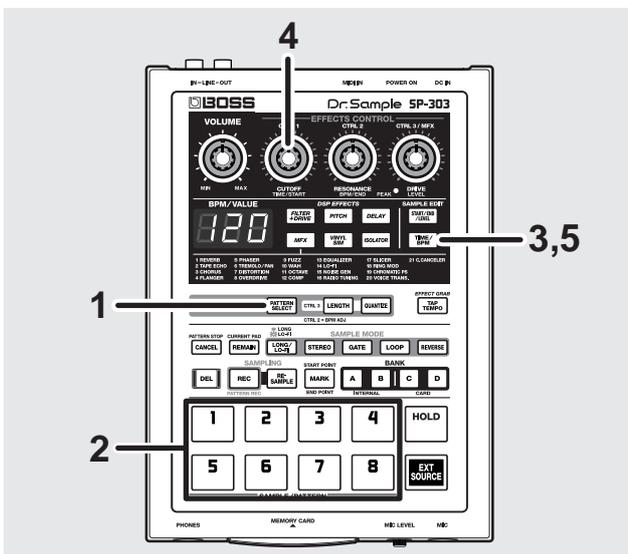
El indicador [TIME/BPM] se apaga, y se graba el ajuste BPM.

- * Tenga en cuenta que cuando [TIME/BPM] se ilumina, el mando CTRL 1 (TIME) cambia el BPM, y el tiempo de reproducción de la muestra.

Cambiar la longitud de una muestra sin cambiar la afinación (Time Modify)

Si desea reproducir muestras consecutivamente con la misma afinación pero un tempo diferente, puede utilizar la función Time Modify para que se conserve el tempo natural.

- * Cuando se selecciona Reverse Playback (p. 37), los ajustes Time Modify se descartan, y el efecto se desactiva. Cuando desee utilizar Time Modify, desactive la reproducción Reverse.



1. Confirme que [PATTERN SELECT] no está iluminado. Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.

2. Pulse el pad al que se asigna la muestra que desee cambiar.

El pad se iluminará y la muestra sonará. Este pad pasa a ser el pad actual.

3. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está iluminado.

4. Gire el mando CTRL 1 (TIME).

El valor BPM que aparece en la pantalla cambia cuando se modifica la longitud de la muestra.

Gire el mando hacia la izquierda para incrementar la longitud, reduciendo el tempo. Gire el mando hacia la derecha para acortar la muestra, lo que incrementa el tempo.

Cuando el mando se gira completamente hacia la izquierda, Time Modify se desactiva, y las muestras se reproducen con su longitud original. ("oFF" aparece en la pantalla.)

Cuando el mando se gira totalmente hacia la derecha, las muestras se reproducen en el tempo ajustado en el patrón. ("Ptn" aparece en la pantalla.)

- * El BPM se puede cambiar en un intervalo de la mitad a aproximadamente 1,3 veces del BPM original de la muestra. Sin embargo, el BPM no se puede ajustar fuera del intervalo de 40–200.

- * Cuando Time Modify se ajusta a Ptn, el tempo de la muestra cambia según el patrón del tempo sólo cuando el patrón de tempo está ajustado en un intervalo de una mitad del BPM original de la muestra a 1,3 veces. Cuando el ajuste pattern tempo está fuera de este intervalo, el tempo de la muestra se restringe al valor para el límite superior (200) o para el límite inferior (40).

5. Vuelva a pulsar [TIME/BPM].

El indicador [TIME/BPM] se apaga, y se graba el ajuste.

- * Tenga en cuenta que cuando se utiliza Time Modify con una muestra, puede que se escuche una interferencia o un temblor rápido en el sonido.

Capítulo 5. Grabar interpretaciones de muestra (Pattern Sequencer)

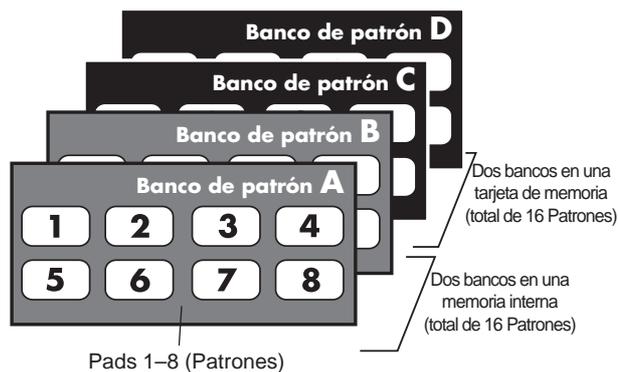
Grabando los procesos de muestras de interpretación como patrones, podrá reproducir dichas muestras de la misma forma más adelante.

Resulta útil para crear canciones combinando distintas frases muestreadas y produciendo patrones de percusión a partir de combinaciones de percusión muestreada.

Composición de patrones

Si [PATTERN SELECT] está iluminado, puede asignar un patrón a cada uno de los Pads 1–8 en el panel. Un grupo de ocho patrones asignados a los pads se denomina colectivamente “banco de patrones,” y el SP-303 dispone de cuatro bancos de patrones, A–D, que puede utilizar. Los bancos de patrones A y B son los bancos internos del SP-303, y los bancos de patrones C y D son bancos guardados en las tarjetas de memoria.

* Cuando se activa la unidad, se selecciona el banco de patrón A.



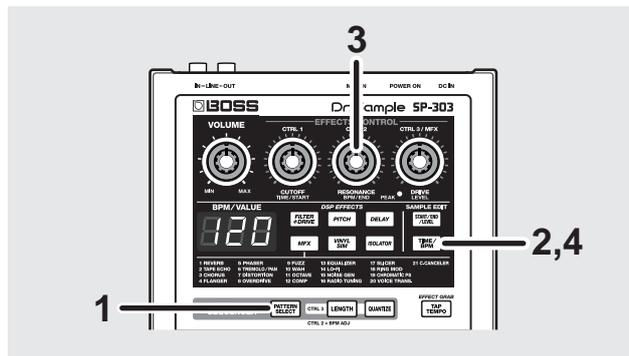
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, se utilizan los BANK [A]–[D] como bancos de patrón, con los Pads 1–8 utilizados para especificar patrones particulares.

Cambiar el tempo de un patrón

Los ajustes del tempo del patrón se aplican a todos los patrones.

* No puede guardar distintos ajustes de tempo para patrones individuales.

Al cambiar el tempo, utilice el siguiente procedimiento.

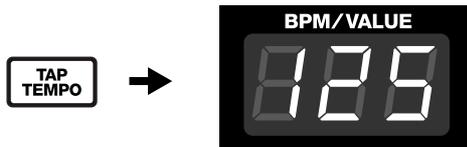


1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
“Ptn” aparece en la pantalla.
* Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
2. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón se ilumina.
El tempo (BPM) de un patrón aparece en la pantalla.
* Si el patrón de tempo se sincroniza con el tempo de un secuenciador MIDI (p. 55), aparece “---” en la pantalla, y no podrá realizar ninguna otra operación.
3. Gire el mando CTRL 2 (BPM) para cambiar el valor BPM.
El tempo BPM aparece en la pantalla.
Gire el mando hacia la izquierda para incrementar el BPM (aumentando la velocidad del tempo). Gire el mando hacia la derecha para disminuir el BPM (reduciendo el tempo).
Gama de ajustes: 40–200
Cuando el BPM se ajusta de 40 a 60 o de 160 a 180, sólo puede seleccionar valores de números pares.
Cuando el BPM se ajusta de 180 a 200, puede seleccionar 180, 183, 186, 190, 193, 196, o 200.
4. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón está desactivado.
Se graba el ajuste de BPM.

Sincronizar con un tempo de CD o de giradiscos

Puede definir el tempo de un patrón con la interpretación de un CD o giradiscos pulsando [TAP TEMPO] al ritmo de la interpretación.

Si pulsa el [TAP TEMPO] cuatro veces utilizando una temporización fija y regular, el BPM se ajusta en negras que duran igual que este intervalo, y a continuación aparece el valor en la pantalla.



El [TAP TEMPO] se puede utilizar cuando [PATTERN SELECT] está iluminado.

Detener los patrones

Cuando se inicia la reproducción, el patrón sigue sonando incluso después de soltar el pad.

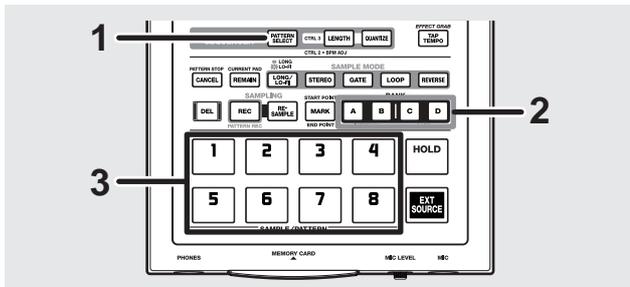
Si desea detener un patrón durante una reproducción, pulse [CANCEL] (PATTERN STOP).

MEMO

Cuando [PATTERN SELECT] está iluminado y aparece "Ptn" en la pantalla, puede pulsar el pad iluminado (el pad para el patrón que se está reproduciendo) para detener la reproducción del patrón.

Cambiar los patrones durante la reproducción

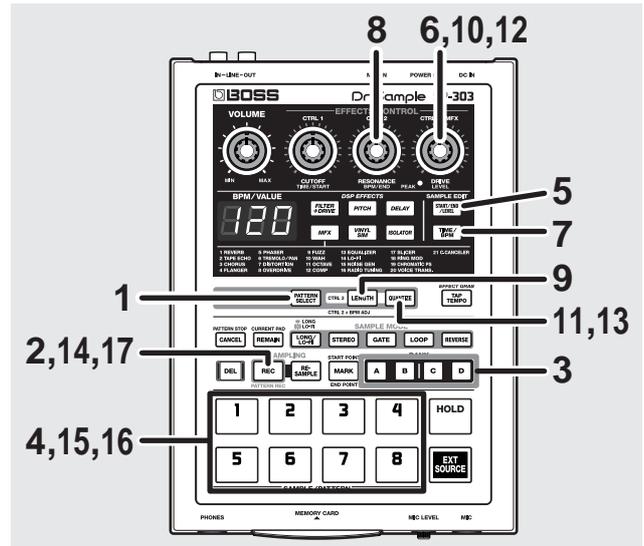
Durante la reproducción de un patrón, puede cambiar a otro patrón distinto a tiempo real.



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
Aparece "Ptn" en la pantalla.
2. Pulse cualquier tecla BANK [A]–[D], causando que se ilumine el botón, para seleccionar el banco que contiene el patrón que desea cambiar.
* No puede seleccionar el Banco de patrón C o D si no hay tarjeta de memoria insertada.
3. Pulse el pad para los patrones que desea cambiar.
El patrón que se está reproduciendo se detiene, y se inicia inmediatamente la reproducción de un nuevo patrón. En este momento, el indicador de [PATTERN SELECT] se apaga.
* Si pulsa un pad que no tiene patrón asignado (sin patrones grabados) no ocurre nada.

Grabar el patrón

Al grabar patrones de interpretaciones de muestra, hasta que se detenga la grabación, puede repetir la grabación de un número concreto de compases (Grabación en bucle), permitiendo así superponer una secuencia de interpretaciones de muestra en una misma sección (Overdubbing).



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
Aparece "Ptn" en la pantalla. El pad al que se asigna el patrón parpadea.
* Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
* Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, el SP-303 continuará con el muestreo.
2. Pulse [REC], y confirme que el botón está iluminado.
Todos los pads que no se han asignado al patrón parpadean, y el metrónomo empieza a sonar.
3. Pulse cualquier BANK [A]–[D] para seleccionar el banco que contiene el patrón que desea grabar.
* No puede seleccionar el Banco de patrón C o D si no hay tarjeta de memoria insertada.
4. Pulse el pad al que se asigna el patrón que desea grabar.
El pad pulsado se ilumina, y los indicadores de los demás pads se apagan. [REC] parpadea.
5. Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón se ha iluminado.
6. Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) para ajustar el volumen del metrónomo.
7. Pulse [TIME/BPM], y confirme que el botón se ilumina.
El tempo (BPM) de un patrón aparece en la pantalla.

8. Mientras escucha el metrónomo, gire el mando CTRL 2 (BPM) para ajustar el tempo del patrón.

Gama de ajustes: 40–200

Cuando el BPM se ajusta de 40 a 60 o de 160 a 180, sólo puede seleccionar valores de números pares.

Cuando el BPM se ajusta de 180 a 200, puede seleccionar 180, 183, 186, 190, 193, 196, o 200.

* También puede ajustar el tempo pulsando [TAP TEMPO] cuatro veces o más. Si utiliza [TAP TEMPO] para seleccionar el tempo, puede ajustar el BPM a cualquier valor en un intervalo de 40 a 200.

9. Pulse [LENGTH], y confirme que el botón se ilumina.

La longitud del patrón que se graba (longitud del patrón), se indica en la pantalla como un número de compases.

10. Gire el mando CTRL 3/MFX para ajustar la longitud del patrón.

El valor de longitud del patrón para el patrón que se ajusta aparece en la pantalla.

Gama de ajustes: 1–99

Puede definir unos patrones de uno a veinte compases en unidades de un compás; los patrones más largos se pueden ajustar en unidades de cuatro compases.

11. Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón se ilumina.

El indicador [LENGTH] se apaga.

El valor del ajuste de cuantización aparece en la pantalla.

¿Qué es la cuantización?

Al pulsar los pads para que reproduzcan muestras, es inevitable que se presenten ciertas discrepancias en la temporización. La cuantización es una función de grabación que proporciona una temporización precisa y corrige estas diferencias. Ajustar la cuantización le permite guardar con los sonidos sincronizados con precisión al ajuste de la negra, corchea, semicorchea, u otra más próxima.

Resulta especialmente útil para crear temporizaciones exactas en la música Groove y otros géneros.

12. Gire el mando CTRL 3/MFX para definir la cuantización.

El ajuste de cuantización aparece en la pantalla.

A continuación aparece el significado de cada indicación.

OFF: Sin cuantización. Las notas que generan los pads se graban exactamente como se pulsan.

4: Alineado a la negra más próxima.

8: Alineado a la corchea más próxima.

8-3: Alineado al tresillo de corchea más próximo.

16: Alineado a la semicorchea más próxima.

13. Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón está desactivado.

14. Pulse [REC].

[REC] pasa de parpadear a quedarse iluminado y se inicia la grabación.

Se introduce un compás de sonido de claqueta antes que la grabación real empiece; espere un compás mientras escucha el ritmo del metrónomo. En este momento, aparece una cuenta atrás “-4, -3, -2, -1” en la pantalla, siguiendo el ritmo.

Cuando termina la cuenta atrás, empieza la grabación real, y en la pantalla se indican el compás y el ritmo.

* No se reproduce ningún pad mientras se graba la cuenta.

15. Pulse los pads a la vez cuando desee grabarlos.

Durante la grabación, se pueden reproducir las muestras con los pads. También puede cambiar los bancos de muestra pulsando los botones BANK.

Pulsando un pad se reproduce su muestra, y se graba el sonido con la temporización corregida de acuerdo con el ajuste de cuantización.

Si el número de compases indicado en la pantalla excede el valor definido para la longitud del patrón, la grabación sigue automáticamente después de volver al primer compás (Grabación en bucle).

En este momento, se reproducen las muestras grabadas anteriormente.

16. Pulse los pads de las muestras adicionales que desea guardar.

Las interpretaciones de pad grabadas anteriormente y las interpretaciones para los pads que se están pulsando se superponen y se graban conjuntamente (overdubbing). Si utiliza varias muestras sobregabadas, incluso con interpretaciones complicadas que no se pueden grabar a la vez, puede extender la grabación tantas veces como sea necesario.

Si desea cambiar la cuantización durante una grabación

a. Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón se ha iluminado.

b. Gire el mando CTRL 3/MFX para cambiar el ajuste de cuantización.

c. Después de definir el ajuste, pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón está desactivado.

Se graba el ajuste de cuantización, y el nuevo ajuste se refleja inmediatamente en la grabación.

17. Pulse [REC] en cuanto desee detener la grabación.

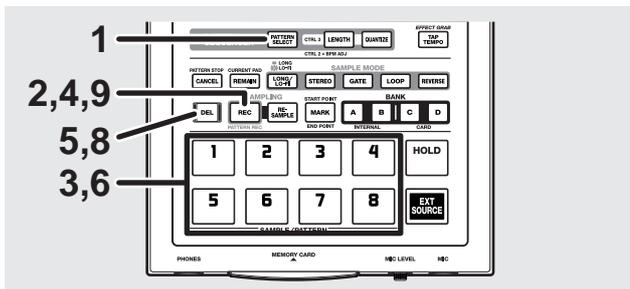
Los puntos parpadean en la pantalla. La grabación finaliza cuando su indicación deja de parpadear.

NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede causar la corrupción del patrón que se graba, y de otros patrones y de la tarjeta de memoria.

Borrar los datos de errores en la interpretación

Puede borrar interpretaciones de muestras grabadas por error especificando los pads de muestra y borrando los datos.



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
"Ptn" aparece en la pantalla.
El pad al que se asigna el patrón parpadea.
 - * Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
 - * Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, el SP-303 continuará con el muestreo.
2. Pulse [REC], y confirme que el botón está iluminado.
[REC] se ilumina, y metrónomo empieza a sonar.
3. Pulse el pad para los patrones a los que desea borrar la interpretación guardada.
El pad pulsado se ilumina, y los indicadores de los demás pads se apagan. [REC] parpadea.
4. Pulse [REC].
[REC] pasa de parpadear a quedarse iluminado y se inicia la grabación.
Se reproducirá la interpretación grabada.
 - * Tenga en cuenta que pulsando el pad de muestra en este momento se grabará la interpretación.
5. Pulse [DEL], y confirme que el botón está iluminado.
"ErS" aparece en la pantalla.
6. Pulse el pad con la muestra que desea borrar en el momento que deba eliminarse.
Los puntos de la pantalla parpadean mientras se pulsa el pad, y la interpretación de este pad se borra.
7. Repita el paso 6 si es necesario.
8. Si ha finalizado de borrar los datos, pulse [DEL].
El indicador de [DEL] se apaga, y el patrón vuelve al modo de grabación normal.

* Tenga en cuenta que pulsando el pad de muestra en este momento se grabará la interpretación.

9. Pulse [REC].

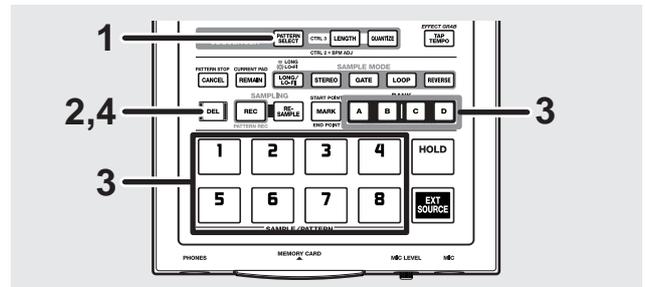
Los puntos parpadean en la pantalla; cuando dejan de parpadear, la eliminación ha finalizado.

NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede causar la corrupción del patrón que se graba, y de otros patrones y de la tarjeta de memoria.

Eliminar patrones

Especificar y eliminar un único patrón



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
Aparece "Ptn" en la pantalla.
El pad que se graba parpadea.
 - * Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
 - * Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, el SP-303 continuará con la eliminación de la muestra (p. 33).
2. Pulse [DEL], y confirme que el botón está iluminado.
"dEL" aparece en la pantalla.
 - * Si no hay patrones asignados a ningún pad, aparece "EMP" en la pantalla durante unos segundos, y no puede seguir con la eliminación.
3. Pulse el botón BANK y el pad para especificar el banco y el pad del patrón que debe eliminarse.
El pad seleccionado se ilumina, y [DEL] parpadea.
 - * Si pulsa un pad que no tiene patrón asignado, no pasará nada.
 - * Si decide no borrar, pulse [CANCEL].
4. Pulse [DEL].
El [DEL] se iluminará, y los puntos de la pantalla parpadearán. Cuando dejen de parpadear, la eliminación habrá finalizado.

NOTA

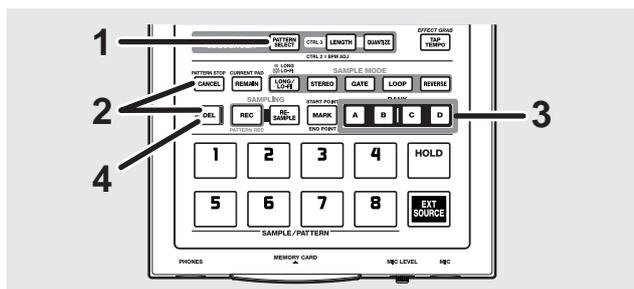
Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede causar la corrupción del patrón que se

elimina, y de otros patrones y de la tarjeta de memoria.

Borrar todos los patrones a la vez

Puede borrar todos los patrones de la memoria interna del SP-303 o de la tarjeta de memoria con una única operación.

- * Cuando se realiza este proceso en una tarjeta de memoria, se elimina el área de seguridad de dicha tarjeta de memoria (consulte la p. 48) al mismo tiempo. Por lo tanto, compruebe la información detenidamente antes de la eliminación.



- 1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.**
"Ptn" aparece en la pantalla.
* Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
* Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, el SP-303 continuará con la eliminación de la muestra (p. 34).
- 2. Mientras mantiene pulsado [CANCEL], pulse [DEL].**
"dAL" (Borrar todo) aparece en la pantalla.
[DEL] se ilumina, y los botones BANK parpadean.
- 3. Selecciona la memoria que debe borrarse.**
Si elimina los patrones en la memoria interna, pulse BANK [A] o [B]; si elimina patrones en la tarjeta de memoria, pulse BANK [C] o [D].
Si se pulsa BANK [A] o [B], se iluminan [A] y [B]. Si se pulsa BANK [C] o [D], se iluminan [C] y [D].
[DEL] pasa a parpadear.
* Si no se introduce ninguna tarjeta de memoria, al pulsar BANK [C] o [D] no se obtiene ninguna respuesta.
* Si decide no borrar, pulse [CANCEL].
- 4. Pulse [DEL].**
El [DEL] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean. La eliminación finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

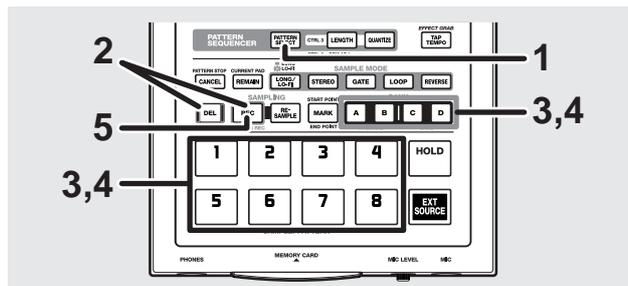
NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede causar la corrupción del patrón que se elimina, y de otros patrones y de la tarjeta de memoria.

Cambiar la asignación de patrones de los pads

Puede cambiar la asignación de patrones de los pads intercambiando los patrones de dos pads.

Puede cambiar entre un pad al que se haya grabado un patrón y otro pad al que no se ha asignado ningún patrón.



- 1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.**
"Ptn" aparece en la pantalla.
* Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, las muestras se cambiarán (p. 34).
- 2. Mientras pulsa [CANCEL], pulse [DEL].**
[DEL] y [REC] se iluminan y CHG" aparece en la pantalla.
Los pads a los que se hayan asignado los patrones parpadean.
- 3. Pulse el botón BANK y el pad para uno de los patrones que debe intercambiar.**
El pad se ilumina.
- 4. Pulse el botón BANK y el pad para el otro patrón que debe intercambiar.**
El pad se ilumina, y [REC] parpadea.
- 5. Pulse [REC].**
[DEL] y [REC] se iluminan, y los puntos de la pantalla parpadean.
El intercambio finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.
* Si el espacio libre es insuficiente al intercambiar patrones entre la memoria del SP-303 y la tarjeta de memoria, aparece "FuL", y no se puede efectuar el intercambio. Especialmente en la tarjeta de memoria, se requiere memoria suficiente.

NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. No sólo puede dañar los patrones que actualmente se están intercambiando, sino que también puede dañar otros patrones así como la tarjeta de memoria.

Capítulo 6. Utilizar tarjetas de memoria

Puede utilizar tarjetas disponibles en el mercado SmartMedia como tarjetas de memoria para el SP-303; Se puede utilizar el tipo 3.3 V con capacidades de 8 MB a 64 MB.

NOTA

No podrá utilizar tarjetas SmartMedia de 1 MB, 2 MB y 4 MB.

MEMO

SmartMedia se pueden adquirir en tiendas de informática y tiendas de cámaras digitales.

* Para detalles acerca de cómo utilizar SmartMedia, consulte el manual del usuario de SmartMedia.

Tarjetas de memoria

Además de las dieciséis muestras de los bancos C y D y dieciséis patrones de banco C y D, también puede almacenar (guardar) hasta siete grupos de muestras propias del SP-303 y patrones (desde la memoria interna) en la zona de seguridad de una tarjeta de memoria.

MEMO

La memoria en la zona de seguridad de la tarjeta la comparten los bancos C y D y bancos de patrones C y D, así que si se utiliza una gran cantidad de memoria al guardar información para un patrón concreto, dicha porción no queda disponible para la otra información.

* Cuando la porción se utiliza como zona de seguridad, el tiempo de muestreo posible será consecuentemente menos. Si desea utilizar muestras más largas, vuelva a formatear la tarjeta o compre tarjetas de memoria adicionales.

* Si guarda muestras ampliadas en tarjetas de memoria reduce la zona de seguridad además del tiempo de grabación disponible para los patrones.

(Con la zona de seguridad utilizando más memoria)

Datos de muestreo	Datos de patrón	Área de copia	Área de copia
C1-D8	C1-D8	1	2

(Con la información de muestreo utilizando más memoria)

Datos de muestreo	Datos de patrón	Área de copia
C1-D8	C1-D8	1

* En algunos casos, una tarjeta SmartMedia utilizada en el SP-303 puede que no se pueda volver a utilizar en otros dispositivos compatibles con SmartMedia.

MEMO

Los siguientes procedimientos no se pueden realizar cuando no hay ninguna tarjeta de memoria insertada en el SP-303 o si la tarjeta no está formateada.

- Grabar y eliminar muestras y patrones en los bancos C y D
- Reproducir, eliminar e intercambiar muestras y patrones en los bancos C y D
- Guardar y cargar muestras y patrones

Además, si intenta realizar uno de los siguientes procedimientos con un adhesivo de protección contra escritura en la tarjeta de memoria, "Prt" aparecerá en la pantalla, y no podrá realizar la operación (p. 51).

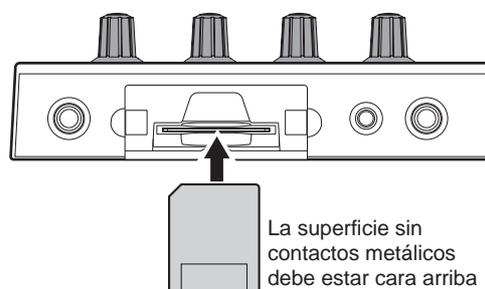
- Grabar y eliminar muestras y patrones en los bancos C y D
- Cambiar los ajustes de las muestras en los bancos C y D
- Eliminar e intercambiar muestras y patrones en los bancos C y D
- Guardar muestras y patrones

Insertar una tarjeta de memoria

NOTA

Antes de insertar o extraer una tarjeta de memoria (SmartMedia) en el SP-303 tiene que estar desactivado. Si se inserta una tarjeta de memoria cuando se activa la fuente de alimentación, la información en la tarjeta de memoria se puede destruir, o la tarjeta de memoria puede quedar inutilizable.

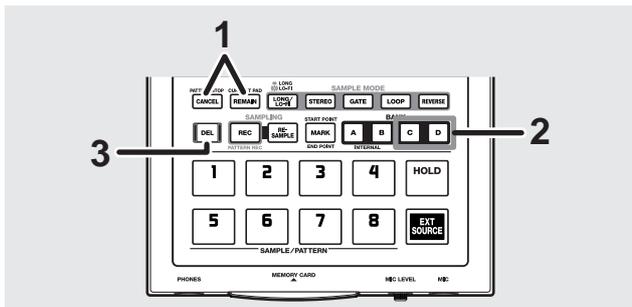
Asegúrese que la tarjeta de memoria (SmartMedia) esté bien orientada, insértela totalmente en la ranura.



* Si activa la unidad con una tarjeta de memoria insertada, los puntos parpadearán hasta que se detecte la tarjeta. La unidad no funcionará durante este tiempo.

Inicializar tarjetas de memoria (Formatear)

Antes de que el SP-303 se pueda utilizar con una tarjeta SmartMedia nueva o con una tarjeta utilizada por otro dispositivo, ésta se debe formatear (inicializada) con el SP-303.



- 1. Mientras mantiene pulsado [CANCEL], pulse [REMAIN].**
BANK [C] y [D] parpadea, y "FMt" aparecerá en la pantalla.
- 2. Pulse BANK [C] o [D].**
Los BANK [C] y [D] se quedan iluminados, y [DEL] empieza a parpadear.
* Si decide no cancelar la operación de formatear, pulse [CANCEL].
- 3. Pulse [DEL].**
[DEL] permanece iluminado, y el formato se realiza.
Los puntos en la pantalla parpadean mientras se realiza el formato.
Cuando los puntos dejan de parpadear y se apagan, el formateo se termina.

NOTA

Nunca desactive la unidad ni extraiga una tarjeta de memoria mientras los puntos parpadeen. Esto puede provocar daños en la tarjeta de memoria, y puede que ésta quede inutilizable.

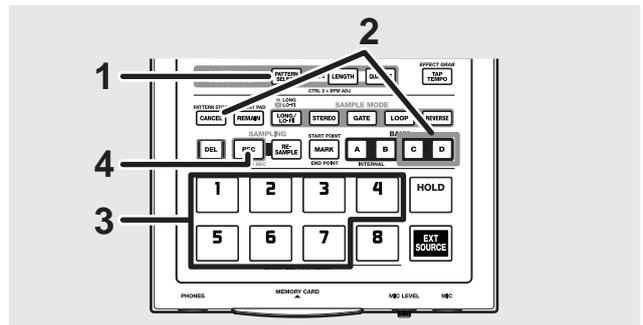
- * Al formatear una tarjeta, toda la información en la tarjeta se eliminará.
- * En algunos casos, una tarjeta SmartMedia formateada en el SP-303 puede que no se pueda volver a utilizar en otros dispositivos compatibles con SmartMedia.

Guardar muestras en tarjetas de memoria (Sample Save)

Puede guardar dieciséis muestras de la memoria interna del SP-303 (Bancos A y B) como uno de los ajustes de la zona de seguridad de una tarjeta de memoria.

Esta operación se denomina Sample Save.

La información que ya se ha guardado de esta forma no se puede reproducir hasta que se vuelva a cargar en el SP-303.



- 1. Compruebe que [PATTERN SELECT] no está iluminado.**
Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
* Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] se ilumina, el SP-303 continuará con la operación Pattern Save.
- 2. Mantenga pulsado [CANCEL] y pulse BANK [C] o [D].**
BANK [C] y [D] se iluminarán, y los pads correspondientes a las partes en blanco de la zona de seguridad empezarán a parpadear.
- 3. Pulse un pad para especificar el número de la zona en la que desee guardar la información.**
Los pads pulsados permanecen iluminados, y los otros pads se apagan.
* Puede seleccionar un número de zona pulsando un pad que no parpadea (sin incluir un pad [8]). Tenga en cuenta que toda la información ya guardada en el número de zona se sobrescribirá si continúa con la grabación de la información actual.
* Si decide cancelar la operación de guardar, pulse [CANCEL].
- 4. Pulse [REC].**
El [REC] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean.
Durante el proceso de guardado, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso del guardado.
El guardado finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.
* Tenga en cuenta que el proceso de guardado puede tardar un minuto o más a realizarse.



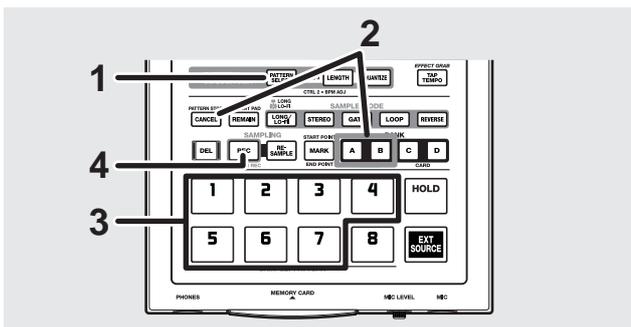
Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Esto puede dañar la tarjeta de memoria y corromper la memoria interna.

Cargar muestras desde una tarjeta de memoria (Sample Load)

Puede cargar la información recopilada para un grupo (de dieciséis muestras) guardada en una tarjeta de memoria, sustituyendo la información en la memoria interna del SP-303 (Banco de muestras A y B). Esta operación se denomina Sample Load.



Cuando se realiza esta operación, la información interna del SP-303 se sobrescribirá. Asegúrese de realizar una copia de seguridad de la información importante antes de realizar esto.



- 1. Compruebe que [PATTERN SELECT] no está iluminado.** Si [PATTERN SELECT] está iluminado, púlselo de modo que el indicador del botón se apague.
 - * Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] se ilumina, el SP-303 continuará con la operación Pattern Load.
- 2. Mantenga pulsado [CANCEL] y pulse BANK [A] o [B].** BANK [A] y [B] se iluminarán, y los pads correspondientes a los números de zona que contengan información empezarán a parpadear.
 - * Si no hay muestras guardadas en la tarjeta de memoria, "EMP" aparecerá en la pantalla, y no podrá proceder con la operación.
- 3. Pulse un pad para especificar la zona de la tarjeta que desea cargar en la memoria interna.** Los pads pulsados permanecen iluminados, y [REC] parpadeará.
 - * Si decide cancelar la operación de cargar, pulse [CANCEL].
- 4. Pulse [REC].** El [REC] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean.

Durante el proceso de cargar, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso de la grabación. La carga finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

- * Tenga en cuenta que el proceso de carga puede tardar un minuto o más a realizarse.



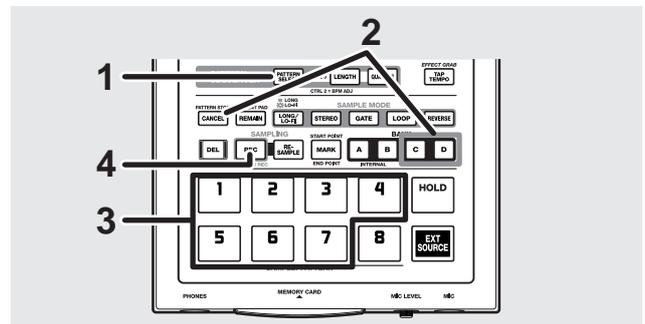
Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Esto puede dañar la tarjeta de memoria y corromper la memoria interna.

Guardar patrones en tarjetas de memoria (Pattern Save)

Puede guardar dieciséis patrones de la memoria interna del SP-303 (Bancos A y B) como uno de los ajustes de la zona de seguridad de una tarjeta de memoria.

Esta operación se denomina Pattern Save.

La información que ya se ha guardado de esta forma no se puede reproducir hasta que se vuelva a cargar en el SP-303.



- 1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.**
 - * Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
 - * Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] se ilumina, el SP-303 continuará con la operación Sample Save.
- 2. Mantenga pulsado [CANCEL] y pulse BANK [C] o [D].** BANK [C] y [D] se iluminarán, y los pads correspondientes a las partes en blanco de la zona de seguridad empezarán a parpadear.
- 3. Pulse un pad para especificar el número de la zona en la que desee guardar la información.** Los pads pulsados permanecen iluminados, y los otros pads se apagan.
 - * Puede seleccionar un número de zona pulsando un pad que no parpadea (sin incluir un pad [8]). Tenga en cuenta que toda la información ya guardada en el número de zona se sobrescribirá si continúa con la grabación de la información actual.

* Si decide cancelar la operación de guardar, pulse [CANCEL].

4. Pulse [REC].

[REC] se iluminará, y se realizará el guardado.

Los puntos en la pantalla parpadean mientras se realiza el guardado.

Cuando los puntos dejan de parpadear y se apagan, el guardado se termina.

NOTA

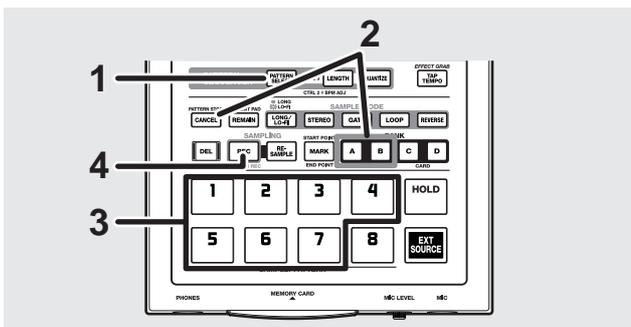
Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Esto puede corromper la información en la tarjeta de memoria.

Cargar patrones desde una tarjeta de memoria (Pattern Load)

Puede cargar la información recopilada para un grupo (de dieciséis muestras) guardadas en la tarjeta de memoria, sustituyendo la información en la memoria interna del SP-303 (Bancos de patrón A y B). Esta operación se denomina Pattern Load.

NOTA

Cuando se realiza esta operación, la información interna del SP-303 se sobrescribirá. Asegúrese de realizar una copia de seguridad de la información importante antes de realizar esto.



1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.

- * Si ya está iluminado, no es necesario pulsar el botón.
- * Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, el SP-303 continuará con la operación Sample Load.

2. Mantenga pulsado [CANCEL] y pulse BANK [A] o [B].

BANK [A] o [B] se iluminarán, y los pads correspondientes a los números de zona que contengan información empezarán a parpadear.

- * Si no hay patrones guardados en la tarjeta de memoria, "EMP" aparecerá en la pantalla, y no podrá proceder con la operación.

3. Pulse un pad para especificar la zona de la tarjeta que desea cargar en la memoria interna.

Los pads pulsados permanecen iluminados, y [REC] parpadeará.

- * Si decide cancelar la operación de cargar, pulse [CANCEL].

4. Pulse [REC].

[REC] se iluminará, y se realizará la carga.

Los puntos en la pantalla parpadean mientras se realiza la carga.

Cuando los puntos dejan de parpadear y se apagan, la carga se termina.

NOTA

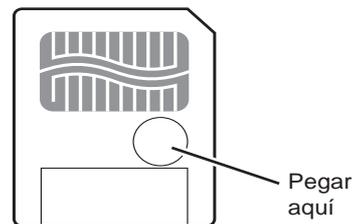
Nunca desactive la unidad ni extraiga una tarjeta de memoria mientras los puntos parpadeen. Esto puede dañar la tarjeta de memoria y corromper la memoria interna.

Proteger la información en tarjetas de memoria (Protect)

Con SmartMedia se incluyen adhesivos de protección contra la escritura.

Estos adhesivos se utilizan para evitar que la información se elimine o sobrescriba accidentalmente.

Asegúrese de colocar estos adhesivos de protección contra la escritura en tarjetas SmartMedia que contengan información importante.



- * No puede muestrear ni guardar patrones en una tarjeta de memoria (Bancos C y D) que tenga un adhesivo de protección contra la escritura. (Los ajustes de muestras tampoco se pueden cambiar.)

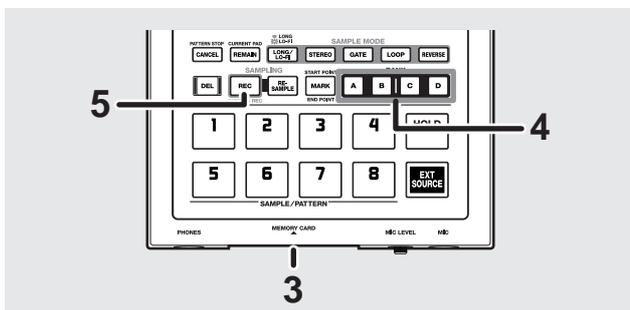
Además, no puede guardar muestras ni patrones en la tarjeta de memoria.

Importar información de ondas en el SP-303 desde un ordenador

Puede utilizar tarjetas SmartMedia para importar archivos WAVE y AIFF desde un ordenador personal y transformarlos en el SP-303.

MEMO

Para copiar archivos WAVE/AIFF en tarjetas SmartMedia debe adquirir un adaptador SmartMedia opcional. Consulte el manual del usuario del adaptador SmartMedia cuando lo utilice.



- 1. Formatee la tarjeta la tarjeta SmartMedia en el SP-303 (p. 49).**
Si no se formatea en el SP-303, la tarjeta no se puede utilizar para gestionar información.
- 2. Copie los archivos WAVE/AIFF del ordenador a la tarjeta SmartMedia utilizando los siguientes nombres de archivo.**

Archivos WAVE

SMPL0001.WAV → Cargado en el Pad 1
SMPL0002.WAV → Cargado en el Pad 2
SMPL0003.WAV → Cargado en el Pad 3
SMPL0004.WAV → Cargado en el Pad 4
SMPL0005.WAV → Cargado en el Pad 5
SMPL0006.WAV → Cargado en el Pad 6
SMPL0007.WAV → Cargado en el Pad 7
SMPL0008.WAV → Cargado en el Pad 8

Archivos AIFF

SMPL0001.AIF → Cargado en el Pad 1
SMPL0002.AIF → Cargado en el Pad 2
SMPL0003.AIF → Cargado en el Pad 3
SMPL0004.AIF → Cargado en el Pad 4
SMPL0005.AIF → Cargado en el Pad 5
SMPL0006.AIF → Cargado en el Pad 6
SMPL0007.AIF → Cargado en el Pad 7
SMPL0008.AIF → Cargado en el Pad 8

- * No se pueden cargar nombres de archivos con nombres distintos a estos.
- * Sólo se pueden guardar los archivos WAVE o AIFF con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
- * No puede cargar ondas más cortas de unos aproximadamente 100 milisegundos.
- * Las ondas se pueden cargar hasta que se alcance la capacidad de la memoria interna del SP-303. Toda la información o archivos de onda cargados una vez sobrepasada la memoria interna se ignorarán.
- * Si ambos archivos WAVE y AIFF se guardan en la misma tarjeta SmartMedia, los archivos AIFF se descartan, y sólo se cargan los archivos WAVE.

- 3. Con el SP-303 desactivado, inserte una tarjeta de memoria SmartMedia en la ranura de la tarjeta de memoria, a continuación desplace el conmutador POWER a ON.**

“UAU” (WAV) o “AiF” aparece en la pantalla, y BANK [A]–[D] parpadeará.

- 4. Pulse cualquiera de las teclas BANK [A]–[D] para seleccionar el banco destino de carga.**

El botón de banco pulsado quedará iluminado, y [REC] parpadeará.

NOTA

Aquí, las muestras en el banco seleccionado se sobrescribirán con los archivos WAVE o AIFF cargados. Asegúrese de realizar copias de seguridad de la información importante antes de proceder.

- 5. Pulse [REC].**

El [REC] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean.

Durante el proceso de carga, todos los Pads del [1] al [8] se iluminarán, y la pantalla indicará “100.”

A continuación, los indicadores se apagarán de uno en uno (empezando por [1]), y al mismo tiempo el número que aparece en la pantalla será más pequeño, indicando el progreso de la carga.

La carga finaliza cuando los puntos dejan de parpadear y se quedan apagados.

- * Tenga en cuenta que, según el número de archivos que se cargan, el proceso de carga podría tardar diez minutos o más a completarse.
- * Para cancelar la carga, pulse [CANCEL].

NOTA

Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean. Puede dañar la información de la memoria interna o de las tarjetas de memoria.

Capítulo 7. Utilizar el SP-303 con otros dispositivos

MIDI

“MIDI” significa “Musical Instrument Digital Interface,” (“Interface Digital para Instrumentos Musicales”) un estándar global para el intercambio de datos de interpretación y de tone entre dispositivos e instrumentos.

Con MIDI, puede utilizar el SP-303 para interpretar datos desde un secuenciador, teclado, u otro dispositivo MIDI.

Si utiliza MIDI, use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del dispositivo MIDI que está conectando y el conector MIDI IN del SP-303 (consulte la sección “Realizar conexiones” de la p. 11).

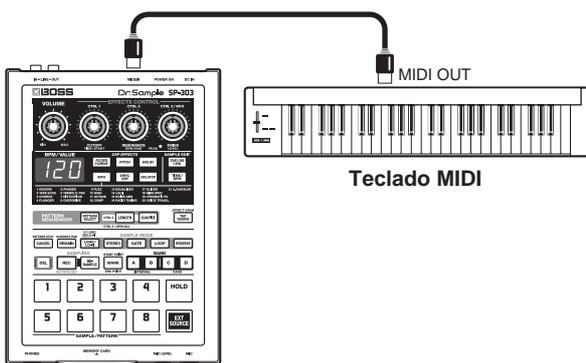
Además, deberá ajustar el canal de transmisión del dispositivo MIDI y el canal de recepción del SP-303 en el mismo canal.

* Para más información sobre los ajustes del dispositivo MIDI que está conectando, consulte el manual de usuario de dicho dispositivo.

Si desea restaurar los valores originales de uno de los ajustes MIDI del SP-303, consulte la sección “Restablecer los ajustes MIDI a los ajustes originales” (p. 58).

Utilizar el SP-303 con un teclado MIDI

En los ajustes de fábrica, puede conectar sólo un teclado MIDI al SP-303 para empezar a reproducir muestras.



1. Conecte el conector MIDI OUT del teclado MIDI al conector MIDI IN del SP-303 con un cable MIDI.
2. Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI en 1. Si desea más información para definir este ajuste, consulte el manual del usuario del teclado MIDI.
* El SP-303 sale de fábrica con el canal de recepción ajustado en 1.
3. Si toca las teclas del teclado MIDI, suenan las muestras del SP-303.

Los pads del SP-303 corresponden a los números de nota del teclado MIDI tal como se muestra a continuación.

Pad	EXT SOURCE	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	
Nota		B1	C2	C#2	D2	D#2	E2	F2	F#2	G2
Número de nota		35	36	37	38	39	40	41	42	43
Pad		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	
Nota		G#2	A2	A#2	B2	C3	C#3	D3	D#3	
Número de nota		44	45	46	47	48	49	50	51	
Pad		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	
Nota		E3	F3	F#3	G3	G#3	A3	A#3	B3	
Número de nota		52	53	54	55	56	57	58	59	
Pad		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	
Nota		C4	C#4	D4	D#4	E4	F4	F#4	G4	
Número de nota		60	61	62	63	64	65	66	67	

* Sin sonidos de muestra cuando se reproduzca cualquier nota distinta de las mostradas a continuación.

Cómo cambiar el canal MIDI

El canal de recepción del SP-303 viene ajustado de fábrica en 1. Si el canal de transmisión del teclado MIDI no se puede ajustar en 1, deberá cambiar el canal de recepción del SP-303 para que coincida con el canal del teclado MIDI.

1. Desactive la alimentación del SP-303.
- 2a. Si desea seleccionar un canal en el intervalo de 1–8, coloque el conmutador de alimentación en la posición ON mientras mantiene pulsado pad 1–8 con el número correspondiente.
- 2b. Si desea seleccionar un canal en el intervalo de 9–16, coloque el conmutador de alimentación en la posición ON mientras mantiene pulsado [HOLD] junto con el pad (1–8) que es ocho veces inferior al número de canal deseado.

El canal MIDI se ajustará en un valor de 8 más el número de pad.

Ejemplo:

Para seleccionar el canal 3, mantenga pulsado el número de pad 3 y active el equipo.

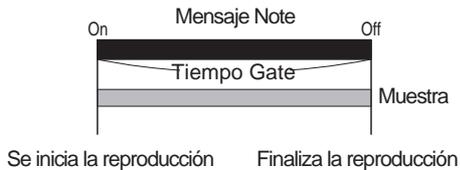
Para seleccionar el canal 10, mantenga pulsado [HOLD] junto con el número de pad 2 y active el equipo.

* El ajuste del canal MIDI se guarda incluso con el equipo desactivado.

Nota para trabajar con MIDI

Si utiliza un dispositivo MIDI para reproducir muestras del SP-303, deberá modificar la forma en que se envían los mensajes note del dispositivo MIDI externo al reproducir muestras mediante reproducción Trigger y reproducción Gate.

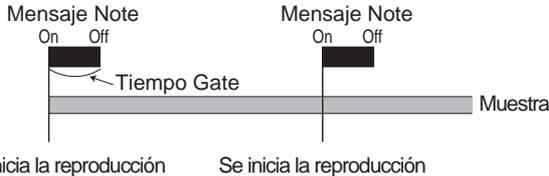
Utilizar la reproducción Gate



Si utiliza la reproducción Gate, donde el sonido se reproduce sólo el tiempo que el pad está pulsado, envíe un mensaje Note On en el punto en que desee empezar a reproducir y envíe Note Off al punto en el que desee que se detenga el sonido.

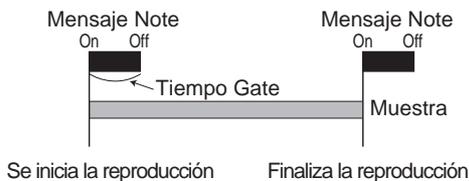
Utilizar la reproducción Trigger

Cuando se ajusta a la reproducción One Shot ([LOOP] no iluminado):



Envíe un mensaje de nota al punto en que desee que empiece el sonido. Cuando se reciba el mensaje de nota, la muestra se reproducirá, empezando por el principio de ésta. En este caso, el intervalo entre el mensaje Note On y Note Off puede ser tan corto como desee. La muestra deja de reproducirse cuando se alcanza el final de ésta.

Cuando se ajusta a la reproducción Loop ([LOOP] iluminado):



Envíe un mensaje de nota al punto en el que desee que empiece el sonido y cuando desee que se detenga. En este caso, el intervalo entre el mensaje Note On y Note Off puede ser tan corto como desee.

* Puede cambiar el volumen de reproducción del SP-303 recibiendo Note On Velocity.

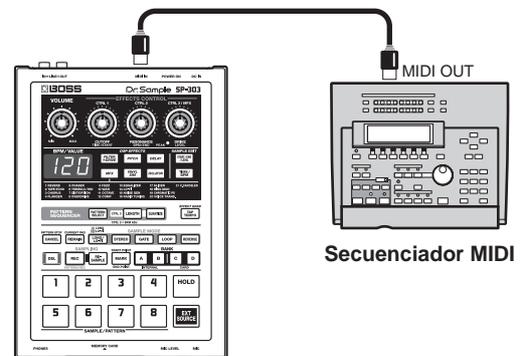
- * El último pad a reproducir se convierte en el pad actual.
- * Al reproducir de forma continua una muestra de una frase en bucle junto con una interpretación del secuenciador MIDI, el ritmo entre éstas puede divergir a medida que pasa el tiempo. En tales casos, en lugar de utilizar la Reproducción Loop, utilice reproducción One Shot y envíe un mensaje Note On desde el secuenciador MIDI al SP-303 al principio de cada compás (o compás de muestra).
- * No podrá cambiar los ajustes BPM para las muestras del SP-303 con reloj MIDI.

Utilizar el SP-303 con un secuenciador MIDI (Tempo Sync)

A continuación se describe cómo conectar el secuenciador MIDI al SP-303 y sincronizar los patrones del SP-303 con el secuenciador MIDI.

Sincronizar el Tempo y el inicio/fin de los patrones en el secuenciador MIDI

Con los ajustes de fábrica, puede conectar simplemente un secuenciador MIDI al SP-303, y utilizarlo para controlar el inicio y final de los patrones, además del tempo.



1. Conecte el conector MIDI OUT del secuenciador MIDI al conector MIDI IN del SP-303 con un cable MIDI.
2. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.
3. Pulse uno de los botones BANK [A]–[D] para seleccionar el banco que contiene el patrón que desea reproducir.
 - * Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada en la ranura, no podrá seleccionar el banco de patrón C ni el D.
4. Mantenga pulsado [REMAIN] y pulse el pad para el patrón que desee reproducir (especifique el patrón). El pad para el patrón especificado se ilumina.

* Tenga en cuenta que el patrón se iniciará repentinamente si sólo pulsa el pad sin mantener pulsado [REMAIN].

5. Inicie el secuenciador MIDI.

El patrón especificado empieza a reproducirse en sync con el secuenciador MIDI.

El tempo del patrón está sincronizado en el tempo del secuenciador MIDI.

6. Si pulsa el pad que está parpadeando, se seleccionará el patrón correspondiente.

7. Si el secuenciador MIDI se ha detenido, el patrón deja de reproducirse.

* Si el patrón no empieza a reproducirse al iniciar el secuenciador MIDI, o si el tempo no está sincronizado con el secuenciador MIDI, es posible que el reloj MIDI o Start/Continue/Stop no se estén transmitiendo desde el secuenciador MIDI. Consulte el manual del usuario del secuenciador MIDI y compruebe los ajustes del secuenciador.

Sincronizar sólo el Tempo de los patrones con un secuenciador MIDI

Para reproducir los patrones en el SP-303 junto con la interpretación de los datos de canciones grabadas en un secuenciador MIDI con la temporización que desee, superponiendo las dos interpretaciones, debería ajustar el SP-303 de modo que los mensajes Start y Stop enviados desde el secuenciador MIDI se ignoren.

1. Desactive la alimentación del SP-303.

2. Mantenga pulsado [TIME/BPM] y coloque el conmutador POWER en la posición ON.

El modo MIDI Sync se muestra en la pantalla. En el modo MIDI Sync, el SP-303 pasa al funcionamiento sincronizado. A continuación aparece el significado de cada símbolo.

Aut (Auto Sync) :

Si se utiliza el reloj MIDI, éste se detecta de forma automática y se sincroniza el tempo. Además, los patrones se inician y finalizan de acuerdo con los mensajes MIDI Start, Stop y Continue recibidos.

* Los mensajes MIDI Start, Stop y Continue no se reciben durante la grabación de patrones.

tMp (Tempo Sync) :

Si se utiliza el reloj MIDI, éste se detecta de forma automática y se sincroniza el tempo. No obstante, los mensajes MIDI Start, Stop y Continue no se reciben.

oFF (Sync OFF) :

Los mensajes MIDI Start, Stop y Continue y del reloj MIDI no se reciben.

3. Gire el mando CTRL 1 (TIME) para ajustar el modo MIDI Sync en "tMp."

* El ajuste predefinido de fábrica es "Aut."

4. Pulse [TIME/BPM].

El indicador [TIME/BPM] se apaga, y se graba el valor de los ajustes.

* El valor ajustado aquí permanece en la memoria incluso después de desactivar el equipo.

5. Inicie el secuenciador MIDI.

El patrón no empieza a reproducirse en este momento.

6. Pulse [PATTERN SELECT] y confirme que el botón está iluminado.

* Tenga en cuenta que si [PATTERN SELECT] no se ilumina, se reproducirá una muestra.

7. Pulse uno de los botones BANK [A]–[D] para seleccionar el banco que contiene el patrón que desea reproducir.

* Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada en la ranura, no podrá seleccionar el banco de patrón C ni el D.

8. Pulse los pads en el momento en que desee que se reproduzca el patrón.

La interpretación del patrón se inicia. En este momento, el tempo del patrón se sincroniza en el secuenciador MIDI.

9. Pulse [CANCEL] en cuanto desee detener la reproducción del patrón.

La interpretación del patrón se detiene.

* Si se detiene sólo el secuenciador, no se detiene el patrón. Asegúrese de pulsar [CANCEL] para detener el patrón.

Reproducir muestras sin sincronizar el Tempo

Si sólo desea utilizar los mensajes note desde el secuenciador MIDI para reproducir muestras en el SP-303, es más fácil si no sincroniza los patrones en el secuenciador MIDI.

En tales casos, podrá utilizar el siguiente procedimiento para desactivar la sincronización del tempo.

1. Desactive la alimentación del SP-303.

2. Mantenga pulsado [TIME/BPM] y coloque el conmutador POWER en la posición ON.

El modo MIDI Sync se muestra en la pantalla.

3. Gire el mando CTRL 1 (TIME) para ajustar el modo MIDI Sync en "oFF."

* El ajuste predefinido de fábrica es "Aut."

Capítulo 7. Utilizar el SP-303 con otros dispositivos MIDI

4. Pulse [TIME/BPM].

El indicador [TIME/BPM] se apaga, y se graba el valor de los ajustes.

* El valor ajustado aquí permanece en la memoria incluso después de desactivar el equipo.

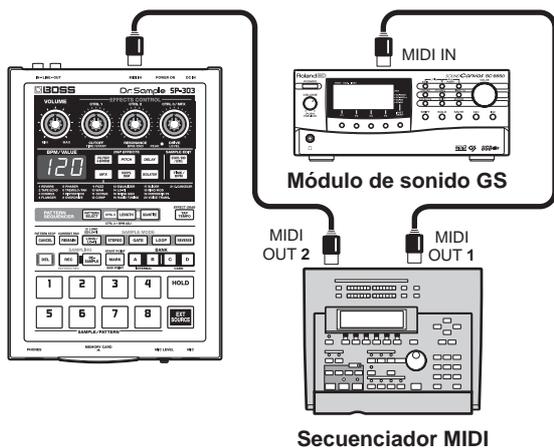
5. Inicie el secuenciador MIDI.

Las muestras del SP-303 se reproducen según los mensajes de nota del secuenciador MIDI.

6. Detenga el secuenciador MIDI en cuanto desee que se detenga la muestra.

Utilizar el SP-303 como un módulo de grupos de percusión

Por ejemplo, si desea utilizar ritmos de ampliación de una de las muestras del SP-303 para una parte de percusión del módulo de sonido GS, siga el procedimiento descrito a continuación.



1. Coloque el conmutador de alimentación en la posición OFF.

2. Mantenga pulsado [EXT SOURCE] y [HOLD] y coloque el conmutador POWER en la posición ON.

Con esto se ajustará el canal de recepción MIDI del SP-303 en el canal 10.

La parte de percusión de los módulos de sonido GS y otros dispositivos MIDI se ajusta normalmente en el canal 10, por lo que ajustar el canal MIDI del SP-303 al canal 10 permite que la muestra se reproduzca en el mismo canal que la parte de percusión del módulo de sonido del GS.

Además, ajuste la correspondencia entre los números de nota y pads tal como se muestra a continuación para evitar que los números de nota utilizados para la parte de percusión del módulo de sonido GS se superpongan con los números de nota del SP-303.

Pad	EXT SOURCE	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	
Nota		B6	C7	C#7	D7	D#7	E7	F7	F#7	G7
Número de nota		95	96	97	98	99	100	101	102	103
Pad		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	
Nota		G#7	A7	A#7	B7	C8	C#8	D8	D#8	
Número de nota		104	105	106	107	108	109	110	111	
Pad		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	
Nota		E8	F8	F#8	G8	G#8	A8	A#8	B8	
Número de nota		112	113	114	115	116	117	118	119	
Pad		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	
Nota		C9	C#9	D9	D#9	E9	F9	F#9	G9	
Número de nota		120	121	122	123	124	125	126	127	

* Este ajuste se guarda incluso mientras el SP-303 está desactivado.

Utilizar el SP-303 con una unidad de percusión

Sincronizar la interpretación de los patrones del SP-303 con un tempo de unidad de percusión

Con los ajustes de fábrica, puede conectar simplemente una unidad de percusión al SP-303, y utilizarla para controlar el inicio y final de los patrones, además del tempo.



1. Conecte el conector MIDI OUT de la unidad de percusión al conector MIDI IN del SP-303 con un cable MIDI.

2. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.

3. Pulse uno de los botones BANK [A]–[D] para seleccionar el banco que contiene el patrón que desea reproducir.

* Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada en la ranura, no podrá seleccionar el banco de patrón C ni el D.

4. Mantenga pulsado [REMAIN] y pulse el pad para el patrón que desee reproducir (especifique el patrón).

El pad para el patrón especificado se ilumina.

- * Tenga en cuenta que el patrón se iniciará repentinamente si sólo pulsa el pad sin mantener pulsado [REMAIN].

5. Inicie la unidad de percusión.

El patrón especificado empieza a reproducirse en sync con la unidad de percusión. El tempo del patrón está sincronizado con el tempo de la unidad de percusión.

6. Si pulsa un pad distinto del que está iluminado, cambiará el patrón.

- * Si pulsa un pad sin patrón asignado a éste, la acción se ignora.

7. Si la unidad de percusión se ha detenido, el patrón deja de reproducirse.

- * Si el patrón no empieza a reproducirse al iniciar la unidad de percusión, o si el tempo no está sincronizado en la unidad de percusión, es posible que el reloj MIDI o Start/Continue/Stop no se estén transmitiendo desde la unidad de percusión. Consulte el manual del usuario de la unidad de percusión y compruebe los ajustes de ésta.

Utilizar los mensajes de nota de la unidad de percusión para reproducir las muestras del SP-303

Si sólo desea reproducir las muestras del SP-303 utilizando los mensajes de nota de la unidad de percusión, es más fácil si no sincronizan los patrones en la unidad de percusión.

Además, en muchas unidades de percusión, el canal MIDI está ajustado normalmente en el canal 10, por lo que deberá ajustar el canal de recepción del SP-303 al canal 10 para recibir los mensajes de nota de la unidad de percusión.

1. Conecte el conector MIDI OUT de la unidad de percusión al conector MIDI IN del SP-303 con un cable MIDI.

2. Desactive la alimentación del SP-303.

3. Mantenga pulsado [TIME/BPM] y coloque el conmutador POWER en la posición ON.

El modo MIDI Sync se muestra en la pantalla.

4. Gire el mando CTRL 1 (TIME) para ajustar el modo MIDI Sync en "oFF."

- * El ajuste predefinido de fábrica es "Aut."

5. Pulse [TIME/BPM].

El indicador [TIME/BPM] se apaga, y se graba el valor de los ajustes.

- * Este ajuste se guarda incluso mientras el SP-303 está desactivado.

6. Coloque el conmutador de alimentación del SP-303 en OFF.

7. Mantenga pulsado [HOLD] junto con el número de pad 2 y active el equipo.

El canal de recepción está ajustado en el canal 10.

- * Este ajuste se guarda incluso mientras el SP-303 está desactivado.

- * Si el canal MIDI de la unidad de percusión está ajustado en un canal distinto al canal 10, ajuste el canal de recepción del SP-303 para que coincida con este ajuste. Si desea más información para definir este ajuste, consulte la sección "Cómo cambiar el Canal MIDI" (p. 53).

8. Inicie la unidad de percusión.

Las muestras del SP-303 se reproducen según los mensajes de nota de la unidad de percusión.

- * La reproducción Trigger junto con la reproducción One Shot es el ajuste óptimo para muestras si se reproducen utilizando los mensajes de nota desde una unidad de percusión.
- * En algunos casos, si una muestra está ajustada en la reproducción Gate, la unidad de percusión puede reproducir la muestra sólo un momento y después cortar inmediatamente el sonido.
- * Si una muestra está ajustada en la reproducción Loop, la reproducción repetida continuamente de la muestra puede resultar en una pérdida del ritmo correcto.

9. Detenga la unidad de percusión en cuanto desee que se detenga la muestra.



Con muchas unidades de percusión, la correspondencia entre ritmos y números de nota es fijo. Por consiguiente, asignando sonidos a los pads del SP-303, tal como se describe a continuación, facilita la creación del ritmo que tiene en la cabeza.

Bank A	Pad 1	Kick
	Pad 2	Stick/Rim Shot
	Pad 3	Snare 1
	Pad 4	Hand Clap
	Pad 5	Snare 2
	Pad 6	Low Tom 2
	Pad 7	Closed Hi-Hat
	Pad 8	Low Tom 1
Bank B	Pad 1	Pedal Hi-Hat
	Pad 2	Mid Tom 2
	Pad 3	Open Hi-Hat
	Pad 4	Mid Tom 1
	Pad 5	High Tom 2
	Pad 6	Crash Cymbal 1
	Pad 7	High Tom 1
	Pad 8	Ride Cymbal 1

Bank C	Pad 1	Chinese Cymbal
	Pad 2	Ride Cymbal (Bell)
	Pad 3	Tambourine
	Pad 4	Splash Cymbal
	Pad 5	Cowbell
	Pad 6	Crash Cymbal 2
	Pad 7	Vibra-slap
	Pad 8	Ride Cymbal 2
Bank D	Pad 1	High Bongo
	Pad 2	Low Bongo
	Pad 3	Mute High Conga
	Pad 4	Open High Conga
	Pad 5	Low Conga
	Pad 6	High Timbale
	Pad 7	Low Timbale
	Pad 8	Agogo

* Las asignaciones de tono para algunas unidades de percusión pueden diferir de las que aparecen en la lista anterior. En estos casos, consulte el manual del usuario de la unidad de percusión y asigne los tonos según las asignaciones de tono de la unidad de percusión.

Restablecer los ajustes MIDI a los ajustes originales

Para restablecer los ajustes MIDI, incluyendo el canal MIDI y los ajustes del modo MIDI Sync, a los ajustes originales, utilice el siguiente procedimiento.

1. Coloque el conmutador de alimentación en la posición OFF.
2. Mantenga pulsado [EXT SOURCE] y deslice el conmutador POWER a ON.

Los ajustes MIDI se ajustan tal como se indica a continuación.

Canal MIDI: 1

Modo MIDI Sync: Aut (Auto Sync)

Capítulo 8. Ejemplos de utilización del SP-303

Utilizar el secuenciador de patrón para crear un patrón de percusión

Ahora vamos a crear un patrón de acompañamiento de cuatro compases, incluyendo la percusión como el Patrón 1.

Configure las siguientes muestras.

Pad 1:	Kick	Trigger, One Shot
Pad 2:	Snare	Trigger, One Shot
Pad 3:	Hi-Hat	Trigger, One Shot
Pad 4:	Bass Phrase (One measure)	Trigger, One Shot, BPM = 120
Pad 5:	Chord Phrase (One measure)	Trigger, One Shot, BPM = 120
Pad 6:	Scratch Sound	Trigger, One Shot

- 1. Pulse [PATTERN SELECT], y confirme que el botón está iluminado.**
- 2. Pulse [REC], y confirme que el botón parpadea.**
- 3. Seleccione el destino de grabación del patrón 1.**
Pulse Pad [1], y compruebe que el botón parpadea.
- 4. Ajuste el volumen del metrónomo**
Pulse [START/END/LEVEL], y confirme que el botón se ha iluminado, a continuación gire el mando CTRL 3 (LEVEL) para ajustar el volumen del metrónomo.
- 5. Ajuste el tempo del patrón a 120, para que coincida con el BPM del bajo y frases de acordes.**
Pulse [TIME/BPM], confirme que el botón esté iluminado, y gire el mando CTRL 2 (BPM) hasta que "120" aparezca en la pantalla.
- 6. Ajuste la longitud del patrón a cuatro compases.**
Pulse [LENGTH], y confirme que el botón esté iluminado, y gire el mando CTRL 3 hasta que "4" aparezca en la pantalla.

- 7. Ajuste la cuantización en negras.**
Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón esté iluminado, y gire el mando CTRL 3 hasta que "4" aparezca en la pantalla.
- 8. Pulse la tecla [REC] para iniciar la grabación.**
Antes de que se inicie la grabación, se reproduce un compás de cuenta atrás.
- 9. Introduzca Pad 1 (Kick) en intervalos de negras a tiempo con el metrónomo.**

QUANTIZE = 4



Cuando terminen los cuatro compases, el patrón vuelve automáticamente al principio. El sonido de bombo acabado de grabar se reproduce con la temporización correcta.

- 10. Para el próximo bucle, introduzca Pad 2 (snare) en el segundo y cuarto compás.**

QUANTIZE = 4



- 11. Primero, ajuste la cuantización en corcheas.**

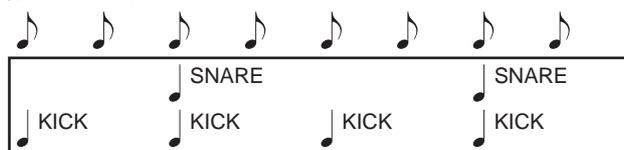
Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón esté iluminado, y gire el mando CTRL 3 hasta que "8" aparezca en la pantalla.

Pulse [QUANTIZE] una vez más y compruebe que el botón se desactiva.

- 12. Empezando al principio del siguiente paso, introduzca Pad 3 (hi-hat) en intervalos de corcheas.**

El siguiente tiempo, confirme que el sonido hi-hat se reproduce con la temporización correcta.

QUANTIZE = 8



- 13. Vuelva el ajuste de cuantización a negras.**

Pulse [QUANTIZE], y confirme que el botón esté iluminado, y gire el mando CTRL 3 hasta que "4" aparezca en la pantalla.

Pulse [QUANTIZE] una vez más y compruebe que el botón se desactiva.

- 14. Empiece al principio del siguiente paso, introduzca el Pad 4 (bass phrase) al principio de cada compás.**

La frase de bajo se reproduce encima de la entrada de percusión ya introducida.

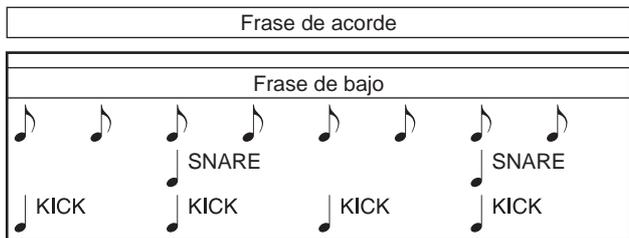
Capítulo 8. Ejemplos de utilización del SP-303

QUANTIZE = 4



15. Empiece al principio del siguiente paso, introduzca el Pad 5 (chord phrase) al principio de cada compás.

QUANTIZE = 4



16. Desactive la cuantización.

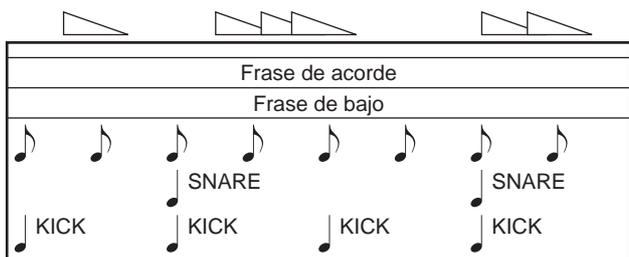
Pulse [QUANTIZE], para que el botón se ilumine, y gire el mando CTRL 3 hasta que aparezca "oFF" en la pantalla.

Pulse [QUANTIZE] una vez más y compruebe que el botón se desactiva.

17. Finalmente, introduzca Pad 6 (scratch sound) con la temporización que desee.

El sonido de rasgueo se graba como se reproduce.

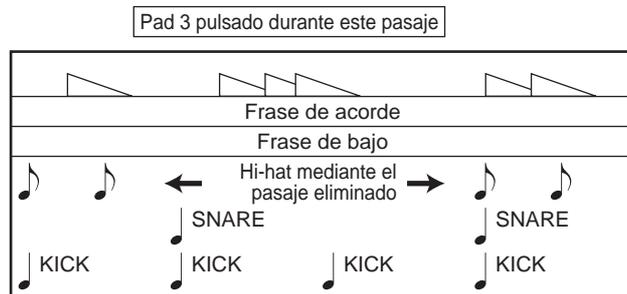
QUANTIZE = OFF



● Si desea eliminar alguna entrada incorrecta, pulse [DEL] mientras se realice la grabación, iluminando el botón, y pulsando el pad de la muestra que desee eliminar.

La muestra del pad se elimina mientras el pad se mantiene pulsado, y la eliminación termina cuando se libera el pad.

ELIMINAR



18. Cuando haya terminado la grabación, pulse [REC], para que se apague.

Los puntos parpadean en la pantalla durante un momento, el proceso se ha completado.



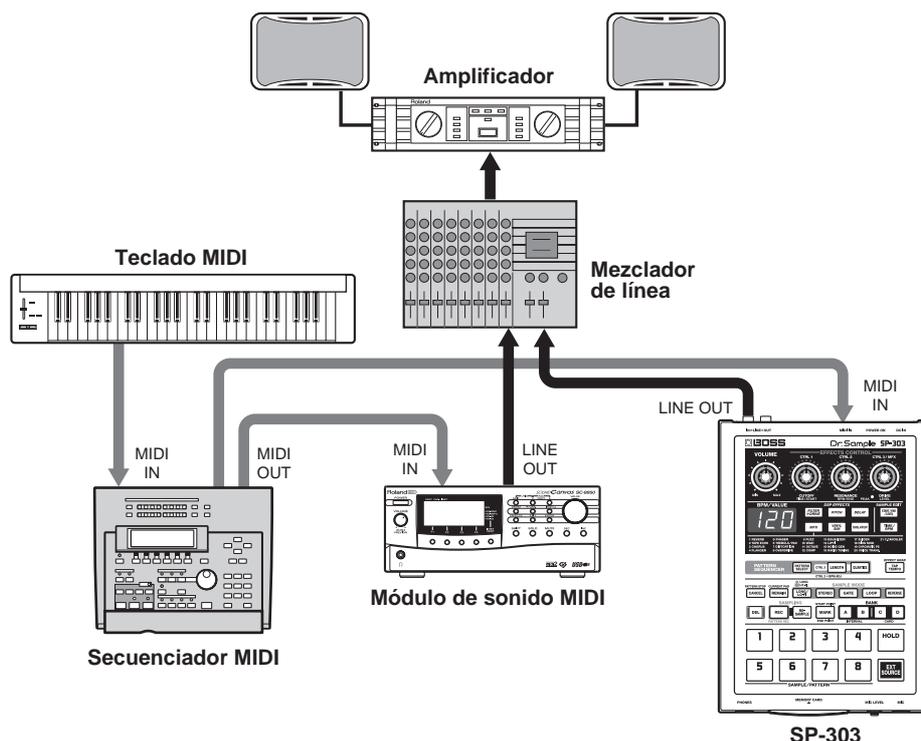
Nunca desactive la unidad mientras los puntos parpadean.

Utilizar el SP-303 con dispositivos MIDI

Cuando utilice un módulo de sonido MIDI para reproducir varias partes, puede seleccionar cualquiera de las partes y sustituirlas con la interpretación del SP-303.

Por ejemplo, a continuación se explica como hacer que se reproduzca el SP-303 en lugar de la parte 1 de un módulo de sonido MIDI.

Conexiones



- Ajuste el MIDI THRU en el secuenciador MIDI para que esté ON .
 - Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI a canal 1.
 - Enmudezca el modo de sonido de la parte 1.
 - Si el SP-303 se ajusta para utilizar como un módulo de sonido de percusión (p. 56), vuelva el SP-303 a su estado de funcionamiento regular (manteniendo pulsado [EXT SOURCE] y colocando el conmutador POWER a ON hace que el SP-303 vuelva a su estado normal).
1. **Empiece a grabar con el secuenciador MIDI y toque el teclado MIDI. Se reproduce la muestra del SP-303.**
La interpretación del teclado MIDI se graba simultáneamente en el secuenciador.
 2. **Deje de grabar en el secuenciador MIDI.**
Cuando el secuenciador MIDI se reproduce, la muestra del SP-303 se reproduce como anteriormente.

Utilizar el SP-303 como módulo de sonido de percusión

Aquí tiene una introducción a los ajustes que debe hacer utilizando los sonidos de muestra del SP-303 como ritmos de ampliación para las partes de percusión del módulo de sonido MIDI.

- Ajuste el MIDI THRU en el secuenciador MIDI para que esté ON .
 - Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI a canal 10.
1. **Mantenga pulsado [EXT SOURCE] y [HOLD] y deslice el conmutador POWER a ON.**
El SP-303 se ajusta para que se utilice como un módulo de sonido de percusión.
Esto permite que las muestras del SP-303 se reproduzcan utilizando el mismo canal que la parte de percusión del módulo de sonido MIDI.
 2. **Empiece a grabar con el secuenciador MIDI, o toque el teclado MIDI.**
La parte de percusión del módulo de sonido MIDI o la muestra del SP-303 se reproduce como respuesta a la nota reproducida.

Capítulo 8. Ejemplos de utilización del SP-303

La interpretación del teclado MIDI se graba simultáneamente en el secuenciador MIDI.

* Para más información acerca de las notas y las muestras, consulte (p. 56).

3. Deje de grabar en el secuenciador MIDI.

Como anteriormente, cuando se reproduce el secuenciador MIDI, la parte de percusión del módulo de sonido MIDI o la muestra del SP-303 se reproduce.

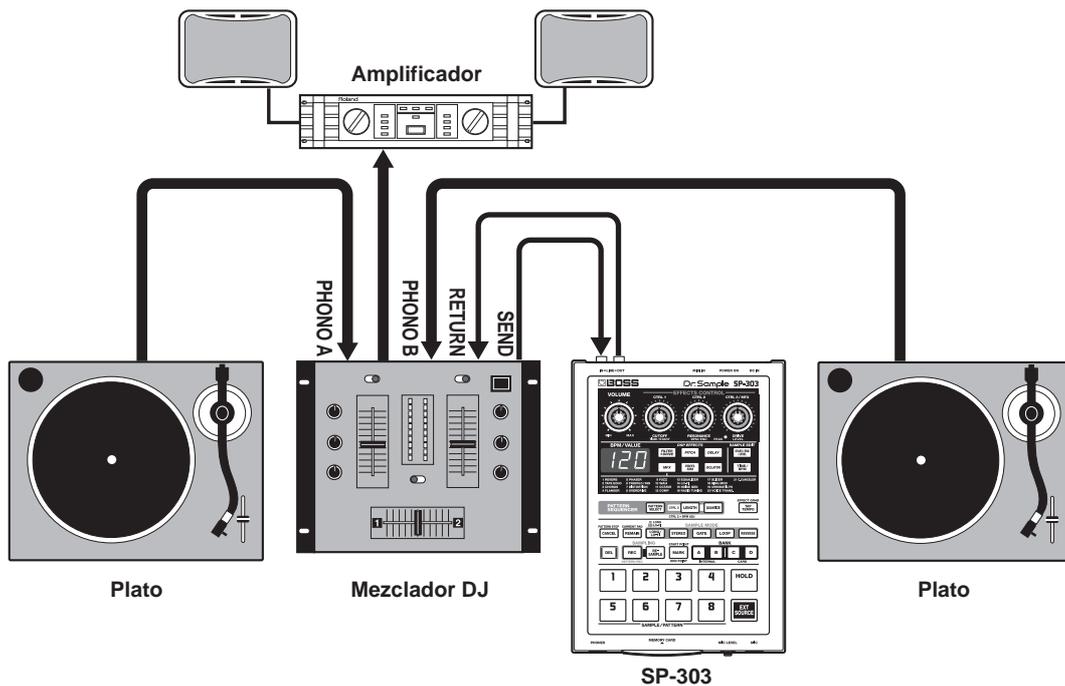
* Para que el SP-303 vuelva a su estado de funcionamiento regular, mantenga pulsado [EXT SOURCE] mientras desplaza el conmutador POWER a la posición ON.

Utilizar el SP-303 con un giradiscos

Añadir efectos al sonido giradiscos

Esto describe el procedimiento para añadir efectos con el SP-303 al sonido desde giradiscos, mezcladores de DJ y dispositivos similares.

Conexiones



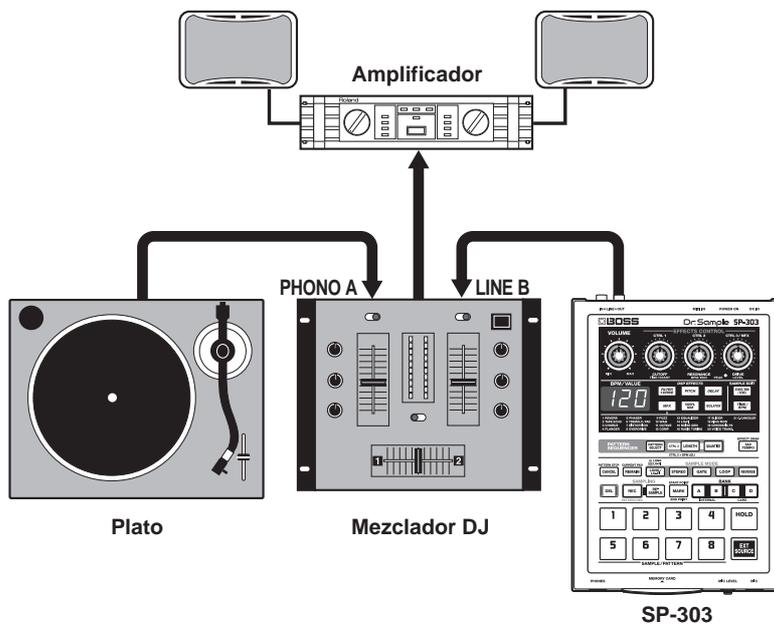
1. Eleve el nivel de envío del mezclador de DJ.
2. Reproduzca un disco en el giradiscos.
3. Pulse el [EXT SOURCE] del SP-303, para que el botón se ilumine.
Aquí es adecuado que [GATE] esté desactivado, ya que el sonido no se corta ni cuando se libera [EXT SOURCE].
4. Pulse uno de los botones de efectos del SP-303, y confirme que el botón se ha eliminado.

5. Gradualmente incremente el nivel de retorno del mezclador de DJ y el volumen del SP-303.
El efecto pasa a ser audible.
 6. Gire los mandos CTRL 1-3 para ajustar el sonido de efectos.
- * Si no se precisa ningún sonido de efectos, baje el nivel de retorno del mezclador de DJ del mezclador totalmente.

Reproducir una muestra junto con el sonido desde un giradiscos

A continuación se describe cómo reproducir una muestra desde el SP-303 mientras el sonido de un giradiscos se reproduce a la vez.

Conexiones



- 1. Ajuste el deslizador del mezclador de DJ a la posición SP-303.**
- 2. Pulse el pad en el SP-303.**
El sonido de muestra se reproduce. Gire el mando VOLUME para ajustar el volumen.
- 3. Ajuste el deslizador del mezclador de DJ cerca del centro.**
- 4. Reproduzca un disco en el giradiscos.**
- 5. Pulse los pads SP-303 junto con la interpretación del disco.**
La muestra se reproduce, mezclándose con los sonidos en el disco.

Apéndices

Diagrama de operaciones

Objetivo	Procedimiento
Reproducir una muestra	Pad [1]–[8]
Reproducir la entrada de sonidos desde una fuente externa[EXT SOURCE]	
Seleccionar mono/estéreo para la entrada externa[EXT SOURCE] → [STEREO]	
Muestrear	[REC] → Pad [1]–[8] → [REC]
Establecer Auto Sampling	[CANCEL] + [REC] → mando CTRL 3/MFX (LEVEL) → [REC]
Salir de Auto Sampling	[CANCEL] + [REC] → Gire el mando CTRL 3/MFX (LEVEL) totalmente hacia la izquierda → [REC]
Remuestreo	[RESAMPLE] → mando CTRL 3/MFX (LEVEL) → [REC] → Pad [1]–[8] → [REC] → Pad [1]–[8]
Eliminar una muestra individual	[DEL] → Pad [1]–[8] → [DEL]
Eliminar todas las muestras	[CANCEL] + [DEL] → BANK [A]–[D] → [DEL]
Ajustar el volumen del muestreo	Pad [1]–[8] → [START/END/LEVEL] → mando CTRL 3/MFX (LEVEL)
Establecer el Start Point	Pad [1]–[8] → [MARK] → Pulse Pad [1]–[8] para que deje de sonar
Establecer el End Point	[MARK] + Pad [1]–[8] → [MARK]
Establecer el Start/End Point	Pad [1]–[8] → [MARK] → [MARK]
Editar el Start/End Point	Pad [1]–[8] → [START/END/LEVEL] → mando CTRL 1 (START) / mando CTRL 2 (END)
Ajustar Time Modify	Pad [1]–[8] → [TIME/BPM] → mando CTRL 1 (TIME)
Intercambiar muestras entre pads	[DEL] + [REC] → Especifique el pad de origen del intercambio → Especifique el pad de destino del intercambio → [REC]
Sample Save	[CANCEL] + BANK [C] o [D] → Pulse un pad ([1]–[7]) para especificar el número de la zona → [REC]
Sample Load	[CANCEL] + BANK [A] o [B] → Pulse un pad ([1]–[7]) para especificar el número de la zona → [REC]
Visualizar el tiempo de muestreo disponible[REMAIN]	
Seleccionar el tipo de MFX	Mantenga pulsado [MFX] y gire el mando CTRL 3/MFX
Especificar la muestra a la que aplicar los efectos[REMAIN] + Pad [1]–[8]	
Aplicar efectos a todas las muestras	[REMAIN] + botón Effect iluminado
Effect Grab	[TAP TEMPO] + botón Effect
Reproducir un patrón	[PATTERN SELECT] → Pad [1]–[8]
Detener un patrón (1)	[CANCEL]
Detener un patrón (2)	[PATTERN SELECT] → Pulse el pad del patrón durante la reproducción
Grabar un patrón	[PATTERN SELECT] → [REC] → Pad [1]–[8] → [REC]
Ajustar el tempo del patrón (1)	[PATTERN SELECT] → [TIME/BPM] → mando CTRL 2 (BPM)
Ajustar el tempo del patrón (2)	[PATTERN SELECT] → Pulse [TAP TEMPO] cuatro veces
Ajustar Quantize	Pulse [QUANTIZE] durante la grabación del patrón o mientras se encuentra en espera para grabar → mando CTRL 3/MFX
Ajustar la longitud del patrón	Pulse [LENGTH] durante la grabación del patrón o mientras se encuentra en espera para grabar → mando CTRL 3/MFX
Establecer el volumen del metrónomo	Pulse [START/END/LEVEL] durante la grabación del patrón o mientras se encuentra

	en espera para grabar → mando CTRL 3/MFX (LEVEL)
Borrar información de interpretación	Pulse [DEL] durante la grabación del patrón → Pad [1]–[8]
Intercambiar patrones entre pads	[PATTERN SELECT] → [DEL] + [REC] → Pad [1]–[8] → Pad [1]–[8] → [REC]
Eliminar un patrón individual	[PATTERN SELECT] → [DEL] → Pad [1]–[8] → [DEL]
Eliminar todos los patrones	[PATTERN SELECT] → [CANCEL] + [DEL] → BANK [A]–[D] → [DEL]
Pattern Save	[PATTERN SELECT] → [CANCEL] + BANK [C] o [D] → Pulse un pad ([1]–[7]) para especificar el número de la zona → [REC]
Pattern Load	[PATTERN SELECT] → [CANCEL] + BANK [A] o [B] → Pulse un pad ([1]–[7]) para especificar el número de la zona → [REC]
Ajustar el canal MIDI	Canal 1–8: Pad [1]–[8] + Active el equipo Canal 9–16: [HOLD] + Pad [1]–[8] + Active el equipo
Ajustar el modo MIDI Sync	[TIME/BPM] + Active el equipo → mando CTRL 1 (TIME) → [TIME/BPM]
Definir los ajustes para un módulo de sonido de percusión	[EXT SOURCE] + [HOLD] + Active el equipo
Inicializar los ajustes MIDI	[EXT SOURCE] + Active el equipo
Inicializar la memoria del SP-303	[CANCEL] + [DEL] + [REMAIN] + Active el equipo
Eliminar la protección de memoria del SP-303	[CANCEL] + Active el equipo
Proteger la memoria del SP-303	[REMAIN] + Active el equipo
Formatear una tarjeta de memoria	[CANCEL] + [REMAIN] → BANK [C] o [D] → [DEL]

Solucionar Problemas

Si el SP-303 no funciona como esperaba, compruebe en primer lugar los siguientes puntos antes de asumir que tiene problemas con el funcionamiento del equipo. Si después de estos pasos el problema aún persiste, consulte al servicio de Roland o al distribuidor Roland más cercano.

Problemas con el sonido

■ No hay sonido/Volumen bajo

- ¿El SP-303 y los dispositivos conectados están activados?
- ¿El SP-303 y los dispositivos externos están conectados correctamente?
 - ➔ Compruebe las conexiones (p. 11).
- ¿Existe un cortocircuito en alguno de los cables de audio?
 - ➔ Utilice sólo cables de conexión (como uno de la serie PCS de Roland) que no añadan resistencia.
- ¿El volumen del amplificador o mezclador conectados está bajado?
 - ➔ Ajústelo a los niveles adecuados.
- ¿El volumen del SP-303 está bajado?
 - ➔ Ajústelo al nivel adecuado.
- ¿Si está utilizando una tarjeta de memoria, la tarjeta está insertada correctamente?
 - ➔ Extraiga la tarjeta de memoria e insértela de nuevo, comprobando que quede bien colocada en la ranura (p. 48).
- ¿Intenta reproducir una muestra y el pad de la muestra no se ilumina? (p. 13)
 - ➔ Puede reproducir una muestra cuando haya pulsado el pad relevante y se ilumine. Si ha pulsado un pad y no se iluminó, significa que aún no ha asignado ninguna muestra a dicho pad. En primer lugar, haga un muestreo de un sonido para el pad (p. 16, 28, 29).

■ Sin sonido para una muestra específica

- ¿El nivel de la muestra está bajado?
 - ➔ Ajuste el nivel de la muestra (p. 38).
- ¿El nivel del efecto está bajado?
 - ➔ Con algunos efectos, puede ajustar el nivel con los mandos de control. Para más información acerca de qué mandos se utilizan para cada efecto, consulte p. 24.

■ No hay sonido/Volumen bajo de la entrada externa

- ¿[EXT SOURCE] está iluminado?
 - ➔ Para reproducir la entrada de los sonidos desde una fuente externa, debe pulsar [EXT SOURCE] e iluminar el pad.
- ¿El ajuste de nivel de la entrada externa está bajado?
 - ➔ Ajuste el nivel de entrada externa (p. 20).
- ¿El volumen del dispositivo conectado a LINE IN está bajado?
 - ➔ Ajústelo al nivel adecuado.
- ¿Los cables de audio están conectados correctamente?
 - ➔ Compruebe las conexiones (p. 11).
- ¿Existe un cortocircuito en alguno de los cables de audio?
 - ➔ Utilice sólo cables de conexión (como uno de la serie PCS de Roland) que no añadan resistencia.

■ El sonido de entrada externa no es estéreo/mono

- ¿Cuando [EXT SOURCE] está pulsado e iluminado, [STEREO] está iluminado?
 - ➔ Si [STEREO] está iluminado, el sonido es en estéreo; si no lo está, el sonido es mono. Si el ajuste no es el que desea, pulse [STEREO], de forma que se ilumine/apague el indicador luminoso si es necesario para conseguir el ajuste deseado.

■ No hay sonido/Volumen bajo desde el micro

- ¿El cable del micro está conectado correctamente?
 - ➔ Compruebe la conexión (p. 11).
- ¿Existe un cortocircuito en el cable del micro?
 - ➔ Gire el mando MIC LEVEL para ajustarlo al nivel adecuado (p. 9).

■ No es posible muestrear

- ¿Puede que la memoria insuficiente sea el problema?
- ➔ Se visualiza "FuL" si intenta muestrear cuando no hay suficiente memoria disponible. Elimine las muestras innecesarias para liberar más memoria (p. 33, 34).
- ¿Intenta muestrear en una tarjeta de memoria y la tarjeta no está insertada correctamente?
- ➔ Extraiga la tarjeta de memoria e insértela de nuevo, comprobando que quede bien colocada en la ranura (p. 48).
- ¿Todos los pads tienen muestras asignadas?
- ➔ No puede muestrear si no hay pads libres. Elimine muestras no necesarias para liberar uno o más pads (p. 33, 34).
- ¿[PATTERN SELECT] está iluminado?
- ➔ No puede muestrear cuando [PATTERN SELECT] está iluminado, ya que la unidad ha entrado en el modo de selección de patrón. Pulse [PATTERN SELECT] de forma que el indicador del botón se apague.
- ¿[DEL] está iluminado o parpadea?
- ➔ [DEL] está iluminado o parpadea durante la eliminación de muestras; no puede muestrear en este momento.

■ El sonido muestreado tiene muchas interferencias o está muy distorsionado

- ¿El nivel de entrada es correcto?
- ➔ Puede que los sonidos muestreados se distorsionen cuando el nivel de entrada es demasiado alto. Contrariamente, si ajusta el nivel demasiado bajo puede que provoque interferencias notables. Ajuste el nivel para que el indicador PEAK parpadee ocasionalmente (p. 16, 28, 30).
- ¿Se utilizan los ajustes de efectos apropiados?
- ➔ Algunos efectos aumentan el nivel por encima de la muestra original, o tienen un efecto de distorsión del mismo sonido. Otros efectos enfatizan las interferencias. Primero desactive los efectos para comprobar si existen interferencias o distorsiones en la misma muestra, a continuación cambie los ajustes del efecto para obtener el resultado deseado.
- ¿Se reproduce más de una muestra compleja a la vez?
- ➔ Incluso cuando el nivel de cada muestra individual es correcto, si reproduce varias muestras simultáneamente puede aumentar el nivel total y provocar la distorsión. Baje el nivel de cada muestra para eliminar la distorsión.

Problema con la memoria del SP-303

■ La información no se puede guardar correctamente en la tarjeta de memoria del SP-303

- Una posibilidad es que la alimentación estuviera desconectada mientras se escribe en la memoria interna (la pantalla parpadea). La información perdida no se puede recuperar.
- ➔ Si esto es realmente el problema, puede que toda la memoria interna del SP-303 se haya corrompido. Un uso continuo de la unidad en este estado puede causar problemas posteriores; inicialice la memoria del SP-303 (p. 68).
- * *Se perderá toda la memoria del SP-303 cuando se realice la inicialización.*

Problemas con las tarjetas de memoria

■ La información no se puede guardar correctamente en las tarjetas de memoria

- Una posibilidad es que la alimentación estuviera desconectada mientras se escribe en la tarjeta de memoria (la pantalla parpadea). La información perdida no se puede recuperar.
- ➔ Si esto es realmente el problema, puede que toda la información en la tarjeta de memoria se haya corrompido. Un uso continuo en este estado puede causar más problemas; reformatee la tarjeta de memoria (p. 49).
- * *Cuando la tarjeta se formatea toda la información se pierde.*

■ La tarjeta de memoria no se reconoce cuando se inserta

■ No se puede seleccionar la tarjeta de memoria

- ¿La tarjeta de memoria está insertada correctamente?
- ➔ Extraiga la tarjeta de memoria e insértela de nuevo, comprobando que quede bien colocada en la ranura (p. 48).
- ¿Utiliza el tipo correcto de tarjeta de memoria?
- ➔ Utilice sólo tarjetas de memoria SmartMedia de 8 MB a 64 MB. No se pueden utilizar otras tarjetas.
- ¿La tarjeta de memoria está formateada correctamente?
- ➔ El SP-303 sólo puede utilizar tarjetas de memoria formateadas en el SP-303. Si es necesario, formatee la tarjeta de memoria (p. 49).

Problemas con la sincronización/ MIDI

■ No puede reproducir muestras utilizando un dispositivo MIDI externo

- ¿El dispositivo MIDI externo está activado?
- ¿El cable MIDI está conectado correctamente?
- ➔ Compruebe las conexiones (p. 11).
- ¿Existe un cortocircuito en el cable MIDI?
- ¿Todos los canales MIDI coinciden?
- ➔ Haga coincidir los canales MIDI del SP-303 y del dispositivo MIDI (p. 53).
- ¿El dispositivo MIDI externo está ajustado para transmitir mensajes de nota?
- ➔ Compruebe los ajustes del dispositivo MIDI externo.

■ Pattern Sequencer no sincronizado con el tempo del dispositivo MIDI externo

- ¿El Pattern Sequencer está bien ajustado para la sincronización?
- ➔ Compruebe los ajustes (p. 54).
- ¿El dispositivo MIDI externo está ajustado para transmitir reloj MIDI?
- ➔ Algunos dispositivos incluyen un ajuste para activar y desactivar la transmisión del reloj MIDI. Además, ciertas unidades de percusión y secuenciadores sólo envían reloj MIDI cuando el dispositivo está reproduciendo.
- ¿El tempo del dispositivo MIDI externo está ajustado más allá del intervalo de tempo de sincronización del SP-303?
- ➔ El SP-303 se puede sincronizar a tempos en un intervalo de 40–200. No se puede asegurar la sincronización más allá de este intervalo.

Inicializar la memoria del SP-303

Inicializar la memoria interna del SP-303 .



Toda la información de muestras y de patrones en la memoria interna se eliminará tan pronto como se realice el procedimiento.

- * *Tenga en cuenta que las muestras y los patrones originales no se pueden recuperar.*
- * *No puede inicializar una tarjeta de memoria mientras la protección de la memoria interna del SP-303 esté activada (mientras se visualice "Prt"). Para información acerca de la eliminación de la protección, consulte p. 16).*

1. Mientras mantiene pulsados los botones [CANCEL], [REMAIN] y [DEL], active el conmutador POWER . "ini" aparece en la pantalla y [REC] parpadea.

- * *Para cancelar, simplemente desactive la alimentación sin hacer cambios.*

2. Si desea proseguir con la inicialización, pulse [REC].

El [REC] se ilumina, y los puntos de la pantalla parpadean.

Durante el proceso de inicialización, todos los Pads del [1] al [8] primero se iluminarán, y después se apagarán uno a uno (empezando por [1]), indicando el proceso de inicialización.

Una vez completada la inicialización, se apagarán los indicadores [REC] y la unidad volverá a su estado normal de activado por defecto (p. 12).

- * *Tenga en cuenta que el proceso de inicialización puede tardar aproximadamente un minuto o más a completarse.*
- * *La protección de memoria permanece después de la inicialización.*

Lista de mensajes



Error en los datos

- La información de la muestra está corrompido.
Después de pulsar [CANCEL] para borrar el mensaje de la pantalla, borre todas las muestras al mismo tiempo (p. 34).
* *Las muestras corrompidas no se pueden recuperar.*
- Los datos de patrón están corrompidos. Después de pulsar [CANCEL] para borrar el mensaje de la pantalla, borre todos los patrones al mismo tiempo (p. 47).
* *Los patrones corrompidos no se pueden recuperar.*
- Los ajustes MIDI están corrompidos.
Simultáneamente mantenga pulsado [EXT SOURCE] mientras activa la alimentación para restablecer los ajustes MIDI originales (p. 58).
- La información en la memoria interna del SP-303 está corrompida.
Inicialice la memoria interna (p. 68).
- La escritura o lectura de los datos de la tarjeta de memoria ha fallado.
La tarjeta de memoria debe ser una tarjeta SmartMedia de 8 a 64 MB. Y además, deberá asegurarse de que la ha insertado firmemente en la ranura de la tarjeta de memoria.
- Los datos de la tarjeta de memoria están corrompidos.
Formatee de nuevo la tarjeta del SP-303 (p. 49).
* *Los datos de las tarjetas de memoria no pueden recuperarse.*
- La tarjeta de memoria está dañada.
Adquiera una nueva.



Memoria llena

- La muestra actual excede la memoria disponible. Para seguir con el muestreo, borre las muestras innecesarias para liberar memoria (p. 33, 34). O bien utilice una nueva tarjeta de memoria.
- El patrón que se está grabando excede la memoria disponible.
Para seguir con el muestreo, borre los patrones innecesarios para liberar memoria (p. 46, 47). O bien utilice una nueva tarjeta de memoria.
- La memoria ha llegado a su máxima capacidad durante

la importación del archivo.WAV/AIFF.

No pueden importarse más datos.



Vaciado de datos

- Si borra una muestra, se especificarán todos pads sin muestra asignada.
- Si borra un patrón, se especificarán todos pads sin patrón asignado.
- Ha intentado cargar datos desde una tarjeta de memoria en la que no habían datos guardados.



Formatear

- Formatea la tarjeta de memoria (p. 49).



Nivel de remuestreo

- Ajuste el nivel de remuestreo (p. 32).
Utilizando el mando CTRL 3 (LEVEL), podrá ajustar el nivel del sonido que se está remuestreando.



Grabar

- Ahora el muestreo se ha efectuado (p. 28, 29).
- Ahora el remuestreo se ha efectuado (p. 32).
- La grabación del patrón está en progreso (p. 44).



Intercambiar

- Las muestras o patrones de dos pads se intercambian (p. 34, 47).



Eliminar

- Se ha borrado una muestra o un patrón (p. 33, 46).



Eliminar todo

- Todas las muestras o patrones se han eliminado en un único grupo (p. 34, 47).



Protegida

- La protección de la memoria interna está activada; las muestras y patrones no pueden grabarse ni borrarse. Desactive la protección. (p. 16)
- Se ha añadido un adhesivo de protección a esta tarjeta de memoria; no podrá muestrear, grabar, borrar patrones, ni guardar nada en ella. Además, no podrá formatear la tarjeta.
Despegue el adhesivo de protección (p. 51).



Truncar

- La muestra está efectuando la operación de truncado (p. 41).



Borrar

- Los datos de patrón se están borrando (p. 46).



Patrón

- Está en progreso la reproducción, grabación, borrado, guardado, carga, o alguna otra operación que tenga relación con el patrón.



Inicializar

- La inicialización de la memoria del SP-303 está en progreso (p. 68).



Preparado

- El SP-303 está preparado para la señal de entrada en Auto Sampling (p. 31).



Editar

- En proceso de definición de ajustes para los puntos de inicio/final de la muestra, volumen, tempo, o tiempo de grabación (p. 38–42).



Import .WAV

- Está insertada la tarjeta de memoria que contiene archivos WAVE.
Los archivos WAVE pueden cargarse (p. 52).



Importar AIFF

- Está insertada la tarjeta de memoria que contiene archivos AIFF.
Los archivos AIFF pueden cargarse (p. 52).



Guardar muestra

- Se está guardando la muestra (p. 49).



Cargar muestra

- Se está cargando la muestra (p. 50).



Guardar patrón

- Se está guardando el patrón (p. 50).



Cargar patrón

- Se está cargando el patrón (p. 51).

Dr. Sample

Fecha : Enero 10, 2001

Modelo SP-303

Diagrama de Implementación MIDI

Versión : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	X X	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	X X *****	Mode 3 X	
Note Number : True Voice	X *****	35-67	Can be changed 95-127
Velocity Note ON Note OFF	X X	O X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0-119	X	X	
Prog Change : True #	X *****	X	
System Exclusive	X	X	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	O X X	*1
System Real Time : Clock : Command	X X	O O	*1 *1
Aux Message : All sound off : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X X	O X X X X	
Notes	<p>* 1 Can be set to O or X.</p> <p>Existe la publicación "MIDI Implementation". Proporciona explicaciones detalladas referentes al sistema de implementación MIDI de esta unidad. Si la necesita (por ejemplo si intenta programar a nivel de bytes), consulte al Centro de Servicio Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado.</p>		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Sí

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : No

Especificaciones

SP-303: Dr. Sample

● Polifonía máxima

8 voces

● Memoria interna

Muestras: 16 (8 muestras x 2 bancos)

Patrones: 16 (8 patrones x 2 bancos)

● Tarjeta de memoria (SmartMedia)

Muestras: 16 (8 muestras x 2 bancos)

Seguridad: 112 (2 bancos x 7 grupos)

Patrones: 16 (8 muestras x 2 bancos)

Seguridad: 112 (2 bancos x 7 grupos)

* Sólo puede utilizarse una SmartMedia de 8 MB a 64 MB con un voltaje de la fuente de alimentación de 3.3 V.

● Tiempo de muestreo máximo

Memoria interna (Tiempo aproximado)

STANDARD	LONG	LO-FI
31 segundos	63 segundos	3 minutos 10 segundos

Tarjetas de memoria (Tiempo aproximado)

Capacidad	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 minutos	8 minutos	25 minutos
16 MB	8 minutos	16 minutos	50 minutos
32 MB	16 minutos	33 minutos	101 minutos
64 MB	33 minutos	66 minutos	202 minutos

● Frecuencia de muestreo

STANDARD: 44.1 kHz

LONG: 22.05 kHz

LO-FI 11.025 kHz

● Secuenciador de patrón

Almacenamiento máximo de notas

Memoria interna: Aprox. 7.500 notas

Tarjeta de memoria (SmartMedia): Aprox. 7.500 notas

Resolución: 96 pulsaciones por nota negra

Longitud del patrón: 1-99 compases

● Efectos

26 tipos

● Procesamiento de la señal

Conversión A/D: 20 tiempos

Conversión D/A: 20 tiempos

● Nivel de entrada nominal

Entrada (micro): -40- +4 dBu

Entrada (línea): -10 dBu

● Impedancia de entrada

23 k Ω (línea)

2 k Ω (micro)

● Nivel de salida nominal

Salida (línea): -10 dBu

● Impedancia de salida

2 k Ω

● Pantalla

7 segmentos, 3 caracteres (LED)

● Conectores

Jacks LINE INPUT (L, R)

Jacks LINE OUTPUT (L, R)

Jack de los auriculares (PHONES) (tipo de conector de teléfono de 1/4 pulgadas estéreo)

Jack MIC

Conector MIDI IN

Jack adaptador CA

Ranura de la tarjeta de memoria

● Alimentación

Adaptador CA

120/230 V: Serie ACI de Roland

230 (UK)/240 V: Serie ACB de Roland

● Corriente

1000 mA

● Dimensiones

170 (Anch) x 241 (Prof) x 67 (Alt) mm

6-3/4 (Anch) x 9-1/2 (Prof) x 2-11/16 (Alt) pulgadas

● Pesos

850 g (sin el adaptador CA)

● Accesorios

Adaptador CA

(120/230 V: Roland ACI-Series, 230 (RU)/240 V: Serie ACB de Roland)

Manual del Usuario

Servicio de Roland (hoja informativa)

* 0 dBu = 0.775 Vrms



Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o la apariencia del equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Índice

A	
Adhesivo de protección contra la escritura	51
AiF	53, 70
Archivo AIFF	52
Archivo WAVE	52
Auto Sampling	31
B	
Banco de muestra	13, 18
Banco de patrón	15, 43
Borrar	34, 41, 46–47
Botones de efectos	22
BPM	16, 30, 41
C	
Canal de recepción	53
Canal MIDI	53
CD/MD	29
CHG	34, 47, 69
Cuantización	45
CURRENT PAD	22
D	
dAL	34, 47, 70
dEL	17, 33, 46, 69
Delay	14, 21
E	
Edt	70
Efecto	14, 21–22, 24
EFFECT GRAB	22
Eliminar	17, 33–34, 47
EMP	33, 69
End Point	30, 38–40
Err	69
ErS	46, 70
F	
Filter + Overdrive	14, 21
FMT	29, 49, 69
Formatear	29, 49
FuL	17, 35, 47, 69
G	
Grabación en bucle	44
Grabar el patrón	44
Gradación de muestreo	27
Guardar	48–50
H	
Hold	19
I	
Indicador PEAK	16, 20, 28, 30
ini	68, 70
Inicializar	49, 68
Intercambiar	34, 47
Isolator	14, 21
L	
LEV	32, 69
Load	50–51
LO-FI	27
LONG	27
M	
Memoria interna	27, 68
MFX	14, 21–22, 24
Micrófono	28
MIDI	53
Muestra	13, 18, 21, 48–50
Muestrear	16, 27–30
Muestreo estéreo	27
Muestreo Lo-Fi	27
Multiefectos	14
N	
Número de nota	53, 56
O	
oFF	42
Overdubbing	44
P	
P.Ld	70
P.SV	70
Pad actual	18
Pad EXT SOURCE	19
Patrón	15, 43, 48, 50–51
Patrón de demostración	15
Pattern Load	51
Pattern Save	50
Pitch Shifter	14, 21
Polifonía	18
Protección	51
Protect	16, 68
Prt	16, 68, 70
Ptn	15, 42–43, 46–47, 70
Puntos	12
R	
rdY	32, 70
rEC	32, 69
Reproducción Gate	36, 54
Reproducción Loop	36
Reproducción One Shot	36
Reproducción Reverse	37
Reproducción Trigger	36, 54
Resampling	32
S	
S.Ld	70
S.SV	70
Sample Load	50
Sample Save	49
Sincronizar	54–56
SmartMedia	48

STANDARD	27
Start Point	38–40

T

Tarjeta de memoria	27, 29, 48
Tempo	15, 30, 41
Tempo Sync	54
Time Modify	42
trC	41, 70
Truncar	41

U

UAU	53, 70
Unidad de percusión	56

V

Vinyl Simulator	14, 21
Volumen	38

Z

Zona de seguridad	48
-------------------------	----



Para los países de la CE

Este producto cumple con los requisitos de la normativas europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

For Canada

NOTICE

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

AVIS

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

