

BOSS®

SP-505

Groove
Sampling
Workstation

Manual del Usuario

Le agradecemos que haya escogido la Groove Sampling Workstation SP-505 de BOSS, a la vez que le felicitamos por su elección.

Antes de utilizar esta unidad lea atentamente las secciones tituladas:

- **UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA (páginas 2-3)**
- **NOTAS IMPORTANTES (páginas 4-5).**

En estas secciones se ofrece información importante sobre cómo utilizar de forma adecuada la unidad.

Además, debería leer el Manual del Usuario en su totalidad para asegurarse de que ha comprendido a la perfección cómo funcionan las prestaciones que le ofrece esta nueva unidad. Sería conveniente que tuviera siempre el manual a mano para poder realizar cualquier consulta.

■ Convenciones Tipográficas en Este Manual

- Las palabras o números que se presentan entre corchetes [] se refieren a botones.

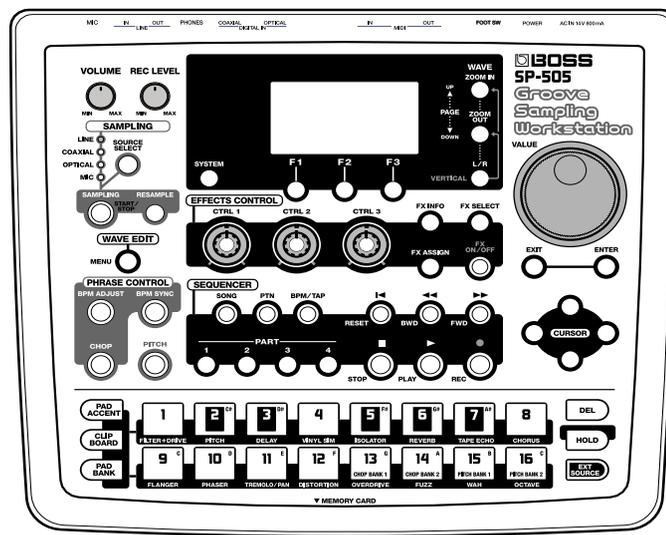
[PLAY] Botón PLAY

[REC] Botón REC

- Las referencias del tipo (p. **) indican las páginas del manual en las que puede realizar las consultas pertinentes.

Copyright © 2001 BOSS CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. No puede reproducirse ninguna parte de este manual sin el correspondiente permiso por escrito de BOSS CORPORATION.



UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

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

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

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

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

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

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de usar esta unidad asegúrese de leer las instrucciones que siguen y el Manual del Usuario. 
- No abra ni efectúe modificaciones internas en la unidad o el adaptador AC. (La única excepción sería los casos en que el manual da instrucciones específicas sobre opciones instalables por el usuario, vea p. 5.) 
- No intente reparar la unidad o partes internas (excepto cuando este manual facilite instrucciones precisas para hacerlo). Para cualquier servicio acuda a su vendedor, al Centro de Servicio de Roland más próximo o a un distribuidor autorizado Roland, según la página de "Información". 
- Nunca use o almacene esta unidad en lugares:
 - Sujetos a temperaturas extremas (p.e. expuestas al sol dentro de un vehículo, cerca de un conducto de calefacción o encima de un equipo que genere calor). 
 - Mojados (p.e. baños, servicios, sobre suelos húmedos). 
 - Húmedos.
 - Expuestos a la lluvia.
 - Polvorientos.
 - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Asegúrese que siempre tiene la unidad en un lugar nivelado y seguro que sea estable. 
No lo coloque nunca en lugares que puedan tambalearse o en superficies inclinadas..

AVISO

- Asegúrese de usar únicamente el adaptador AC suministrado con esta unidad. También de que el voltaje de la línea se ajusta al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden tener una polaridad diferente o estar diseñados para otro voltaje por lo que al usarlos podría causar daños, mal funcionamiento o descargas eléctricas. 

- No doble o retuerza excesivamente el cable de alimentación ni coloque objetos pesados encima de él. Al hacerlo puede dañar el cable, produciendo daños graves y cortocircuitos. ¡Los cables dañados son fuente de fuego y descargas eléctricas! 
- La unidad, por sí sola o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar pérdida permanente de audición. No la utilice durante mucho tiempo a volúmenes altos o a un volumen que resulte incómodo. Si experimenta algún tipo de pérdida de audición o zumbido en los oídos, deberá dejar de utilizar esta unidad inmediatamente y consultar a un otorrinolaringólogo. 
- No permita que penetren en la unidad objetos (p.e. materiales inflamables, pins, monedas, etc.) o líquidos (p.e. agua, refrescos, etc.). 


 **AVISO**

- Desconecte inmediatamente la alimentación, saque el adaptador AC de su enchufe y solicite ayuda a su vendedor, a su Centro de Servicio Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, según la página de "Información". cuando
 - El cable de alimentación o el adaptador AC estén dañados, o
 - Hayan entrado en la unidad objetos o líquidos, o
 - La unidad haya sido expuesta a la lluvia (o se haya humedecido de cualquier manera), o
 - La unidad no parezca funcionar correctamente o muestra cambios en su funcionamiento
- En hogares con niños pequeños, y hasta que estos sean capaces de seguir las normas esenciales para un uso seguro de esta unidad, los adultos deberán supervisarlos.
- Proteja la unidad de posibles impactos (¡No la deje caer!)
- No fuerce el cable de alimentación cuando comparta una base de enchufe con otros aparatos. Sea especialmente cuidadoso cuando use alargadores. Tenga en cuenta que el total de carga eléctrica de los aparatos conectados a los alargadores no debe superar lo admisible por los mismos (vatios/amperios). Cargas superiores pueden causar un recalentamiento del aislamiento de los cables e incluso fundirlos.
- Antes de usar la unidad en un país extranjero, consulte con su vendedor, el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor autorizado Roland, según la lista de la página de "Información".

 **PRECAUCIÓN**

- La unidad y su adaptador AC deben colocarse de manera que no se interfiera con su ventilación apropiada.
- Coja siempre el enchufe o el cuerpo del adaptador AC cuando enchufe o desenchufe los mismos, bien sea a una toma de corriente o a esta unidad.
- Si no va a usar la unidad durante un periodo largo de tiempo, desconecte el adaptador AC.
- Intente evitar que los cables se enreden. Así mismo, deben ser colocados fuera del alcance de los niños.
- Nunca se suba o coloque objetos pesados sobre la unidad.
- Nunca manipule al adaptador AC o sus enchufes con las manos mojadas cuando los enchufe o desenchufe, bien de una toma de corriente o de esta unidad.
- Antes de mover la unidad, desconecte al adaptador AC así como los cables de otros aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, desconecte la alimentación y desenchufe el adaptador AC de la toma de corriente.
- Siempre que sospeche de la posibilidad de rayos en su zona, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente.
- Al quitar la tapa de la tarjeta, extraiga sólo los tornillos especificados (p. 5).
- Si quita las tapas de conector óptico o sus tornillos, guárdelas fuera del alcance de los niños, para evitar que un niño las tragase accidentalmente.

NOTAS IMPORTANTES

:Además de las cuestiones señaladas en la página 2-3 “UTILIZAR LA UNIDAD SEGURAMENTE”, lea y observe lo siguiente

Alimentación

- No use esta unidad en un circuito de corriente en el que haya algún aparato que pueda generar ruidos de línea (como un motor eléctrico o un regulador de intensidad lumínica).
- El adaptador AC generará calor después de varias horas de uso consecutivo. Esto es normal y no debe ser causa de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague la alimentación de todas las unidades. Así evitará mal funcionamiento y/o daños a los altavoces u otros dispositivos.

Colocación

- Usar la unidad próxima a etapas de potencia o de equipos que contengan grandes transformadores de potencia puede provocar zumbidos. Para aliviarlos, cambie la orientación de esta unidad o aléjela de la fuente de interferencias.
- Esta unidad puede interferir con receptores de radio y TV. No la utilice cerca de los mismos.
- No exponga la unidad a la luz del sol directa, colocarla cerca de aparatos que generen calor, dejarla dentro de un vehículo cerrado o de cualquier otra manera exponerla a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar y decolorar la unidad.
- Para evitar posibles averías, no use esta unidad en zonas húmedas, por ejemplo áreas expuestas a la lluvia.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria limpie la unidad con un paño blando y seco o ligeramente húmedo. Para eliminar suciedad difícil, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo y luego limpie la unidad con un paño suave y seco.
- Nunca use gasolina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo para evitar posibles decoloraciones o deformaciones.

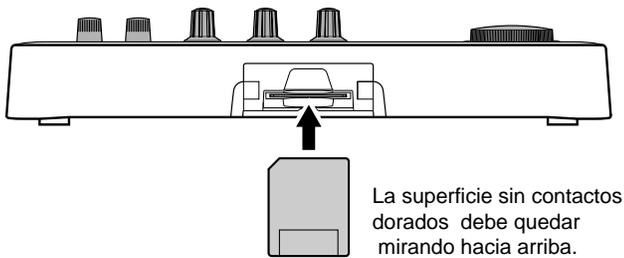
Precauciones adicionales

- Por favor, tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse irremediablemente como resultado de un mal funcionamiento o de una inadecuada manipulación de la unidad. Para protegerse contra dichos riesgos le recomendamos que, de manera regular, haga copias de seguridad en una tarjeta de memoria de los datos importantes que tenga almacenados en la unidad de memoria.
- Desgraciadamente, puede ser imposible restaurar los contenidos de datos almacenados en una unidad de memoria una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ningún tipo de responsabilidad al respecto de dichas pérdidas de datos.
- Utilice cuidadosamente los botones, deslizadores u otros controles al utilizar la unidad, así como con los jacks y conectores. Una manipulación descuidada puede causar un malfuncionamiento.
- Nunca golpee la pantalla ni presionarla.
- Cuando conecte o desconecte los cables, nunca tire de ellos sino del propio conector. De esta manera evitará cortocircuitos o daños en los elementos internos del cableado.
- Para no molestar a sus vecinos, intente mantener unos niveles de volumen razonables, especialmente a últimas horas de la noche.
- Cuando deba transportar la unidad, utilice el embalaje original siempre que sea posible. En caso contrario, utilice materiales similares.
- Utilice un cable Roland para realizar las conexiones. Si utiliza un cable de otro fabricante, observe los siguientes precauciones.
 - Algunos cables de conexión disponen de resistores. No los utilice con esta unidad. El uso de dichos cables puede ocasionar que el sonido sea casi inaudible. Para información sobre las características técnicas de los cables, consulte con el fabricante.

Antes de Utilizar Las Tarjetas de Memoria (SmartMedia)

Utilización de las Tarjetas de Memoria

- Inserte con cuidado la Tarjeta de Memoria hasta el fondo, hasta que quede fijada firmemente en su lugar.



- Nunca toque los terminales de la Tarjeta de Memoria. Evite también que dichos terminales se ensucien.

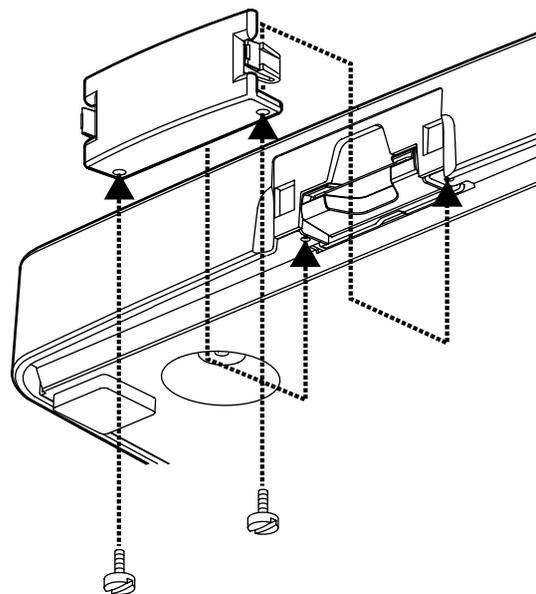
Copyright

- Queda prohibido por la ley la grabación, distribución, venta, préstamo, exposición pública, difusión, etc. no autorizados en parte o en su totalidad, de materiales (composiciones musicales, videos, emisiones, exposiciones públicas, o semejantes) cuyo copyright esté en posesión de terceros.
- No utilice esta unidad para fines que pudieran infringir un copyright en manos de terceros. Roland no asume ninguna responsabilidad en lo que respecta a cualquier violación de los derechos de copyright de un tercero que se desprendan de la utilización de esta unidad.

Retirar la Tapa de la Ranura para la Tarjeta de Memoria

Cuando retire la tapa de la ranura para la tarjeta de memoria, retire primero utilizando una moneda o un destornillador los dos tornillos que sujetan la tapa a la parte inferior de la unidad.

- Cuando le dé la vuelta a la unidad, coja papeles de periódico o revistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas o a ambos lados del aparato para evitar que los botones y los controles sufran daño alguno. Además, debería intentar orientar la unidad de manera que los botones y los potenciómetros no tengan posibilidad de resultar dañados.
- Cuando le dé la vuelta a la unidad, hágalo con cuidado para evitar que se le caiga o se le vuelque.



- Cuando retire la tapa procure retirar sólo los tornillos especificados. 
- En caso de que retire los tornillos de los conectores ópticos, asegúrese de colocarlos en un lugar seguro, fuera del alcance de niños, para evitar que pudieran tragárselos accidentalmente. 

Contenidos

NOTAS IMPORTANTES	4
Retirar la tapa de la ranura para la tarjeta de memoria.....	5
Principales Prestaciones	9
Nombre de los Elementos y Función que Realizan.....	10
Panel Frontal	10
Panel Posterior.....	13
Arranque Rápido	14
Realizar las conexiones	14
Encender la unidad	15
Apagar la unidad.....	15
La pantalla del SP-505	16
Pantalla de lista de parámetros	16
Pantalla de ondas.....	16
Pantalla de subventanas	16
Pulsar los pads para que los sonidos suenen.....	17
Escuchar los patrones de preset.....	18
Visión general del SP-505.....	19
Cómo están conectadas las secciones del SP-505	19
Cómo está organizado el SP-505	19
Aplicar efectos	21
Grabar una muestra	22
Si no queda satisfecho con el sonido muestreado.....	23
Cambiar las BPM (tempo) de la muestra (BPM Adjust).....	24
Sincronizar las BPM (tempo) de varias muestras (BPM Sync).....	25
Dividir una muestra entre varios pads (Chop).....	26
Hacer sonar notas concretas con una muestra (Pitch)	27
Capítulo 1. Hacer sonar muestras desde los pads.....	29
¿Qué son los 32 bancos de pads?.....	29
Formas básicas de hacer sonar muestras.....	29
Número de muestras que pueden sonar simultáneamente	30
Cambiar el banco de pads.....	30
Cambiar el ajuste Pad Accent	30
Utilizar la función Hold para hacer sonar muestras.....	30
Cambiar cómo suena la muestra o cómo se detiene (Pad Play).....	31
Aplicar un bucle al sonido (Loop Mode).....	31
Hacer sonar una muestra hacia atrás (Reverse Playback)	32
Hacer sonar una señal de entrada de audio (EXT Source).....	32
Ajustes de EXT Source	33
Cambiar las BPM de una muestra.....	33
Capítulo 2. Utilizar los efectos internos.....	34
Seleccionar pads a los que se van a aplicar efectos (FX Assign)	34
Seleccionar el pad que va a ser la fuente de sincronización de los efectos (SYNC SOURCE)	34
Seleccionar un efecto	35
Utilizar los pads para seleccionar un efecto	35
Activar/desactivar el efecto	35
Controlar cómo se aplica el efecto	35
Lista de efectos.....	36
Capítulo 3. Grabar muestras	39
Antes de muestrear	39
Selección de un muestreo estéreo/mono	39
Seleccionar la Calidad del Muestreo.....	39
Sobre el tiempo de muestreo.....	39

Iniciar el muestreo automáticamente cuando entra el sonido	39
Aplicar un efecto mientras muestrea.....	40
Seleccionar la fuente de entrada	40
Procedimiento para muestrear.....	41
Volver a muestrear muestras (Resampling).....	42
Procedimiento 1 de remuestreo (Auto)	42
Procedimiento 2 de remuestreo (Manual)	43
Capítulo 4. Cambiar los ajustes de una muestra	44
Procedimiento	44
Ajustar el volumen de una muestra.....	44
Ajustar la posición estéreo de una muestra	44
Cambiar cómo suena una muestra y cómo se detiene.....	44
Aplicar un bucle a la reproducción de una muestra.....	44
Hacer sonar una muestra hacia atrás	45
Hacer sonar una muestra en los modos Phrase o Single	45
Cambiar el número de compases de una muestra	45
Cambiar el tipo de compás de una muestra	45
Ajustar las BPM (tempo) de una muestra.....	46
Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas).....	46
Ajustar el volumen de una región especificada de la muestra.....	47
Capítulo 5. Suprimir o copiar una muestra	49
Suprimir una muestra	49
Utilizar el portapapeles para copiar una muestra.....	49
Copiar una sola muestra.....	49
Copiar varias muestras	50
Intercambiar muestras	50
Capítulo 6. Aplicarle un proceso especial a la muestra.....	51
Dividir una muestra en notas individuales (Chop).....	51
Editar los puntos por los que se va a dividir la muestra	51
Sobre la pantalla de ajuste de los puntos de división	51
Añadir un punto de división	52
Suprimir un punto de división.....	52
Realizar ajustes de precisión en los puntos de división.....	53
Hacer sonar notas concretas con una muestra (Pitch)	54
Capítulo 7. Hacer sonar canciones y patrones	55
Ajustar las BPM (tempo) de una canción o un patrón	55
Hacer sonar una canción	55
Seleccionar y hacer sonar canciones desde la lista de canciones.....	56
Hacer sonar patrones	56
Seleccionar y hacer sonar patrones desde la lista de patrones.....	57
Enmudecer partes individuales.....	57
Capítulo 8. Crear patrones	58
Sobre la grabación de patrones	58
Datos de patrón.....	58
Procedimiento para grabar en tiempo real	58
Borrar los datos de ejecución que no desee (Realtime Rec).....	59
Procedimiento de edición Microscope.....	59
Visualizar los datos de ejecución (Microscope Edit)	60
Suprimir datos de ejecución no deseados (Microscope Edit)	60
Cambiar el número de pad (Microscope Edit)	60
Ajustar la dinámica (acento) del sonido (Microscope Edit)	61
Cambiar la duración del sonido (Microscope Edit).....	61
Desplazar la colocación del sonido (Microscope Edit).....	61

Cambiar el aire rítmico de un patrón (Swing).....	61
Asignar un nombre a un patrón	62
Guardar el estado de enmudecimiento de una parte	62
Capítulo 9. Crear una canción	63
Sobre la grabación de canciones	63
Realizar ajustes para una canción	63
Procedimiento para grabar una canción	63
Suprimir un patrón	64
Insertar un patrón.....	64
Cambiar un patrón	64
Asignar un nombre a una canción	64
Capítulo 10. Suprimir o copiar un patrón o una canción	65
Suprimir un patrón o una canción	65
Copiar un patrón o una canción	65
Capítulo 11. Utilizar una tarjeta de memoria	66
Sobre las tarjetas de memoria.....	66
Insertar una tarjeta de memoria	66
Formatear una tarjeta de memoria	66
Guardar datos en una tarjeta de memoria (Save).....	67
Guardar datos de muestras.....	67
Guardar datos del secuenciador.....	67
Cargar los datos de la tarjeta de memoria en la memoria interna (Load)	68
Cargar datos de muestras.....	68
Cargar datos del secuenciador.....	68
Suprimir datos de una tarjeta de memoria.....	69
Cargar archivos WAV/AIFF en el SP-505.....	69
Precauciones relativas a la carga de archivos WAV/AIFF	70
Suprimir un archivo WAV/AIFF	70
Capítulo 12. Utilizar el SP-505 con otros aparatos MIDI.....	71
Sobre MIDI.....	71
Cambiar los ajustes MIDI	71
Sincronizar la ejecución del SP-505 con un aparato MIDI externo	72
Ajustes Sync Mode	72
Capítulo 13. Realizar ajustes de sistema	73
Sobre los parámetros CONFIG.....	73
Capítulo 14. Recuperar los ajustes de fábrica	74
Ajustes de fábrica.....	74
Procedimiento	74
Capítulo 15. Apéndices	75
Resolución de Pequeños Problemas.....	75
Lista de mensajes de error	78
Lista de parámetros.....	80
Muestras de preset	82
Patrones de preset	82
MIDI implementado.....	83
Cuadro de MIDI implementado.....	87
Características técnicas.....	88
Índice.....	89

Prestaciones Principales

El SP-505 es una groove sampling workstation dotada de todas las funciones necesarias para crear música dance.

Función Chop

La función "Chop" detecta los ataques dentro de una frase muestreada, y divide las muestras en eventos de sonido separados. Las muestras que se generan de este modo se asignan de forma automática a los pads.

Función Pitch

Mediante la función "Pitch" puede hacer sonar notas concretas utilizando una muestra.

Función BPM Sync

La función "BPM Sync" le permite sincronizar las BPM (pulsaciones por minuto) de hasta 16 frases con sólo pulsar un botón.

Pantalla de Forma de Onda

Le permite editar los puntos de inicio/final o truncar las muestras mientras visualiza su forma de onda en la pantalla. También puede aplicar un zoom sobre la forma de onda para realizar una edición más detallada.

Polifonía máxima: 8 notas

Puede hacer sonar simultáneamente hasta un máximo de ocho muestras (mono) con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.

Muestreo más largo utilizando SmartMedia

La memoria interna del SP-505 le permite realizar un muestreo máximo de aproximadamente 17 minutos.

Además, puede utilizar tarjetas de memoria que se suministran por separado (SmartMedia; 8-128 MB) para alargar el tiempo de muestreo.

Por ejemplo, si utiliza una tarjeta SmartMedia de 64 MB podrá muestrear hasta 32 minutos en el modo estándar y, aproximadamente, 197 minutos en el modo de baja fidelidad (Low-Fi).

* Las tarjetas SmartMedia de 1MB/2MB/4MB no pueden utilizarse.

* SmartMedia es una marca comercial de Toshiba Corp.

Soporte para archivos WAV/AIFF

Desde su ordenador puede cargar archivos WAV/AIFF en el SP-505 a través de SmartMedia.

Remuestreo

Puede reproducir muestras mientras les aplica efectos internos y volver a muestrear el resultado para crear nuevas muestras sin que se produzca ninguna pérdida en la calidad del audio.

Sonidos de Preset

Vienen cargados con 64 muestras de preset (incluyendo percusión y bajo) y 40 patrones de preset.

Función de Selección de Patrones

Puede recuperar directamente los patrones de preset o del usuario utilizando los 16 pads.

Secuenciador de patrones

El SP-505 dispone de un secuenciador de patrones incorporado que le permitirá combinar patrones de diferentes compases para crear una "canción".

26 efectos diferentes

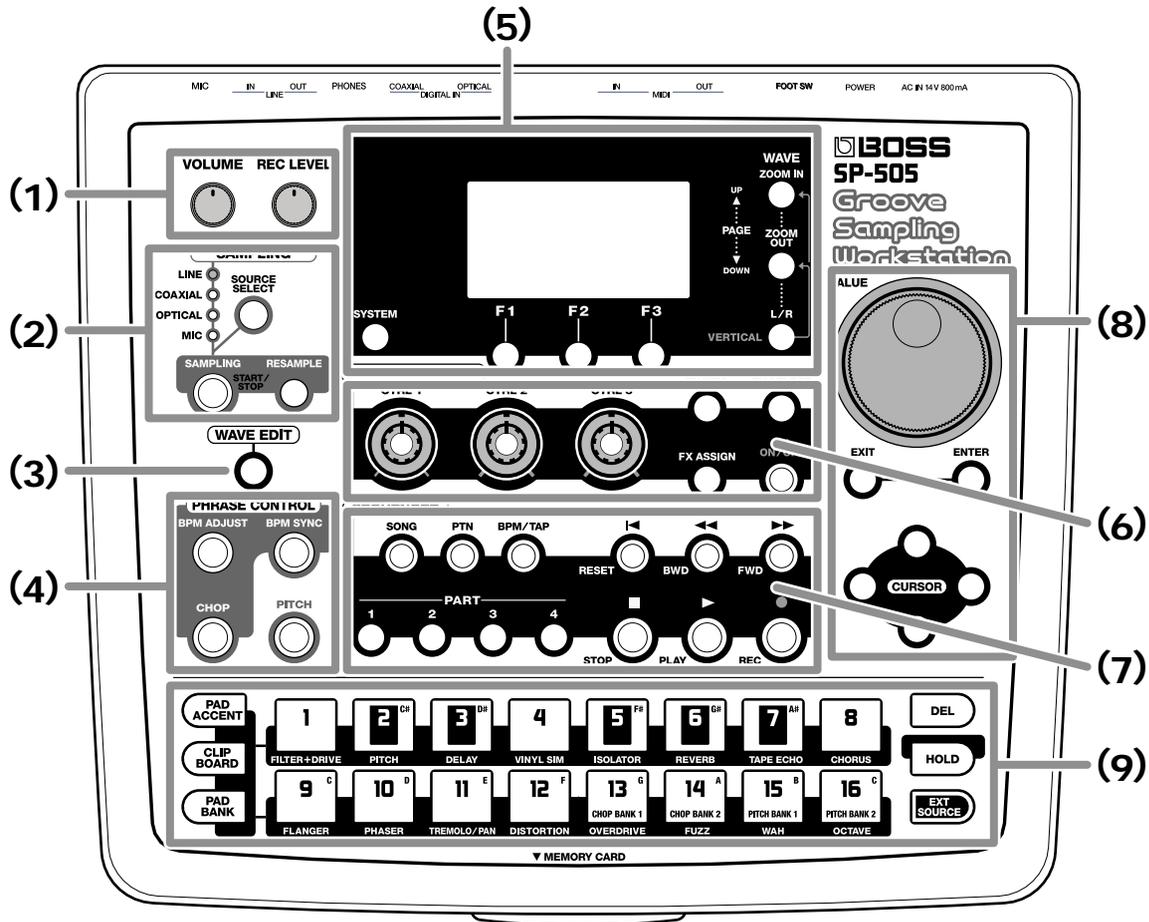
El SP-505 dispone de una selección de 26 efectos diferentes, que van desde el efecto Vinyl Simulator, que imita las características de un disco analógico, hasta los efectos de Isolator y de Reverb. Los efectos pueden controlarse en tiempo real utilizando tres potenciómetros.

Entrada Digital

El SP-505 dispone de dos conectores de entrada digital (óptico/coaxial) que permiten muestrear señales de audio digital desde un CD o un ordenador.

Nombre de los Elementos y Función que Realizan

Panel Frontal



- (1) VOLUME (Potenciómetro del Volumen)**
Ajusta el volumen general del SP-505.
- REC LEVEL (Potenciómetro del nivel de grabación)**
Ajusta el volumen durante el muestreo.
Ajusta el volumen de EXT SOURCE.
- (2) SAMPLING**
- Botón SOURCE SELECT**
Selecciona la fuente de entrada (jack de entrada) que se va a muestrear.
- Botón SAMPLING**
Inicia/detiene el muestreo.
- Botón RESAMPLE**
Púlselo para volver a muestrear.
- (3) Botón WAVE EDIT**
Púlselo para editar la forma de onda muestreada.
- (4) PHRASE CONTROL**
- Botón BPM ADJUST**
Púlselo cuando quiera controlar las BPM (pulsaciones por minuto) de una frase muestreada en tiempo real.
- Botón BPM SYNC**
Pulsando este botón puede sincronizar las BPM (pulsaciones por minuto) de las 16 muestras que pueden hacerse sonar en ese momento pulsando los pads.
- Botón CHOP**
Esta función detecta los ataques dentro de una frase muestreada, divide la frase en muestras individuales y las asigna a pads separados.

Botón PITCH

Este botón le permite hacer sonar escalas con la muestra.

(5)

Botón SYSTEM

Pulse este botón cuando quiera realizar ajustes relativos al sistema como, por ejemplo, ajustar el contraste de la pantalla o ajustar el canal MIDI.

Pantalla

Muestra una gran variedad de informaciones.

Botones F1-F3

La función de estos botones cambia dependiendo de la pantalla. Los nombres de las funciones se indican en la pantalla (encima de cada botón).

Botón ZOOM IN Botón ZOOM OUT

Cuando se está editando una forma de onda muestreada, estos botones acercan o alejan el zoom de la forma de onda muestreada que se muestra en la pantalla.

En otras situaciones, estos botones sirven para cambiar de unas pantallas a otras.

* *Si pulsa el botón de forma continuada, las pantallas irán cambiando sucesivamente.*

* *Si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro, las pantallas irán cambiando de forma más rápida.*

Botón L/R

Mientras edita las formas de onda de muestras estéreo puede pulsar este botón para ir cambiando entre la forma de onda del canal derecho y la del canal izquierdo.

(6) EFFECTS CONTROL

CTRL 1-CTRL 3 (Potenciómetros de control 1-3)

Sirven para controlar en tiempo real los parámetros que se les han asignado, que varían dependiendo del efecto seleccionado.

Botón FX INFO (Información sobre el efecto)

Pulse este botón cuando quiera que se muestre en la pantalla el estado de un ajuste de los efectos.

Botón FX SELECT (Selección del efecto)

Pulse este botón para seleccionar los efectos.

Pulsando este botón y pulsando luego un pad del [1] al [16] podrá seleccionar directamente los efectos del número 1 al 16.

Botón FX ASSIGN (Asignación del efecto)

Pulse este botón para especificar el pad (muestra) al que quiere aplicar un efecto.

Botón FX ON/OFF (Activación/desactivación del efecto)

Este botón activa/desactiva el efecto.

(7) SEQUENCER

Botón SONG

Pulse este botón para reproducir una canción.

Botón PTN (Patrón)

Pulse este botón para reproducir patrones.

Botón BPM/TAP

Pulse este botón cuando quiera ajustar las BPM (pulsaciones por minuto) de una canción o de un patrón. Si pulsa este botón cuatro veces con el tiempo que desee también podrá ajustar el Tap Tempo.

Botones PART 1-4

Estos botones permiten cambiar el estado de cada parte del patrón o de la canción de “sonando” a “enmudecido”, y viceversa.

Botón iluminado: suena

Botón apagado: enmudecido

Botón RESET

Hace un reset en la unidad, lo que provoca que la reproducción de una canción o de un patrón se inicie desde el principio.

Botón BWD (Hacia atrás)

Pulse este botón para desplazar la posición de la reproducción hacia atrás. Cada vez que lo pulse la posición se desplazará un compás hacia atrás hasta el inicio del compás anterior.

* *Si continúa pulsando el botón la posición seguirá desplazándose sucesivamente hacia atrás hasta el inicio del compás anterior.*

Botón FWD (Hacia adelante)

Pulse este botón para desplazar la posición de la reproducción hacia adelante. Cada vez que lo pulse la posición se desplazará un compás hacia adelante hasta el inicio del compás posterior.

* *Si continúa pulsando el botón la posición seguirá desplazándose sucesivamente hacia adelante hasta el inicio del compás posterior.*

Botón STOP

Este botón detiene la reproducción de la canción o del patrón.

Botón PLAY

Este botón inicia la reproducción de la canción o del patrón.

Botón REC (Grabación)

Pulse este botón cuando quiera grabar una canción o un patrón.

(8)

Dial VALUE

Utilícelo para ajustar el valor de un ajuste.

Botón EXIT

Pulse este botón para cancelar una operación. La unidad volverá a la página Play.

Botón ENTER

Pulse este botón para confirmar un valor que ya ha especificado o para ejecutar una operación.

Botones CURSOR ←/→/↑/↓

Estos botones desplazan el cursor.

- * Si continúa pulsando el botón el cursor seguirá desplazándose.
- * Si mantiene pulsado un botón mientras pulsa el botón contrario el cursor se desplazará más rápido.

(9)

Botón PAD ACCENT

Pulse este botón para ajustar el volumen de las muestras asignadas a los pads.

Botón CLIPBOARD

Púlselo para guardar temporalmente una muestra en el portapapeles.

Botón PAD BANK

Utilícelo para seleccionar el banco de pads (32 bancos).

Pads 1-16

Pulse estos pads para hacer sonar la muestra asignada a cada pad. El indicador del pad se iluminará mientras esté sonando la muestra.

Estos pads también se utilizan para seleccionar canciones, muestras, bancos de pads y efectos.

Botón DEL (Suprimir)

Utilice este botón para suprimir la muestra asignada a un pad.

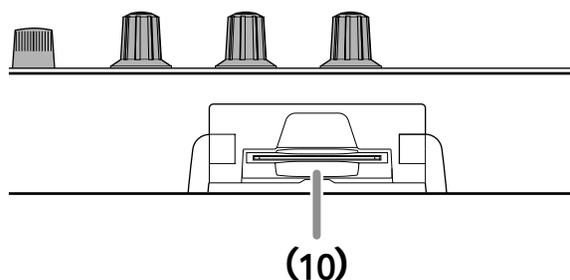
Botón HOLD

Si mantiene pulsado un pad y pulsa este botón, la muestra seguirá sonando incluso después de que haya dejado de pulsar el pad.

Botón EXT SOURCE (Fuente externa)

Puede utilizar este botón para hacer sonar fuentes de entrada externas.

Los efectos también pueden aplicarse a las fuentes de entrada externas.



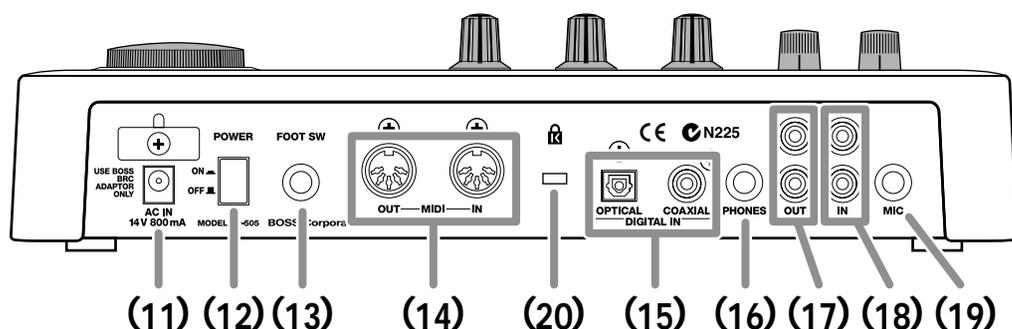
(10)

Ranura MEMORY CARD

En esta ranura puede insertar una tarjeta de memoria (SmartMedia; se suministra por separado). Si utiliza una tarjeta de memoria podrá realizar muestreos más largos que si sólo utiliza la memoria interna.

También puede guardar los datos de la memoria interna en una tarjeta de memoria (copia de seguridad).

Panel Posterior



(11)

Jack Adaptador AC

Conecte el adaptador de corriente AC suministrado (serie BRC) a este jack.

* *Nunca utilice otro adaptador AC que no sea el suministrado con el SP-505. Si así lo hiciera podría provocar un mal funcionamiento de la unidad.*

(12)

Interruptor POWER

Este interruptor sirve para encender/apagar la unidad.

(13)

Jack FOOT SW (Interruptor de Pie)

En este jack puede conectar un interruptor de pie (FS-5U) que se suministra por separado y que le permitirá iniciar/detener la reproducción de un patrón o de una canción.

(14)

Conectores MIDI IN /OUT

Estos conectores permiten conectar aparatos MIDI externos (secuenciadores, teclados, cajas de ritmos, etc.).

Utilice un cable MIDI (se suministra por separado) para realizar las conexiones.

(15)

Jacks DIGITAL IN OPTICAL/COAXIAL

Son jacks de entrada para señales de audio digital. El SP-505 dispone de jacks de tipo óptico y de tipo coaxial.

(16)

Jack PHONES (Auriculares)

Si conecta unos auriculares a este jack podrá escuchar el mismo sonido que se emite desde LINE OUT. Puede conectarse una clavija fono estéreo.

(17)

Jacks LINE OUT L/R

Se trata de jacks de salida de audio de tipo fono RCA estéreo, que pueden utilizarse para hacer salir el sonido hasta un amplificador o un mezclador.

(18)

Jacks LINE IN L/R

Se trata de jacks de entrada de audio de tipo fono RCA estéreo. Se utilizan para realizar conexiones con un aparato fuente de audio que quiera muestrear como, por ejemplo, un reproductor de CD.

(19)

Jack MIC

En este jack puede conectar un micrófono externo.

(20)

Ranura de Seguridad (🔒)

<http://www.kensington.com/>

Arranque Rápido

Realizar las Conexiones

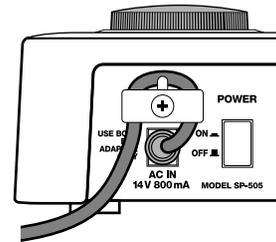
1. Asegúrese de lo siguiente para todo el equipo que va a conectar.

- Que el aparato está apagado.
- Que ha disminuido el volumen del aparato al mínimo.

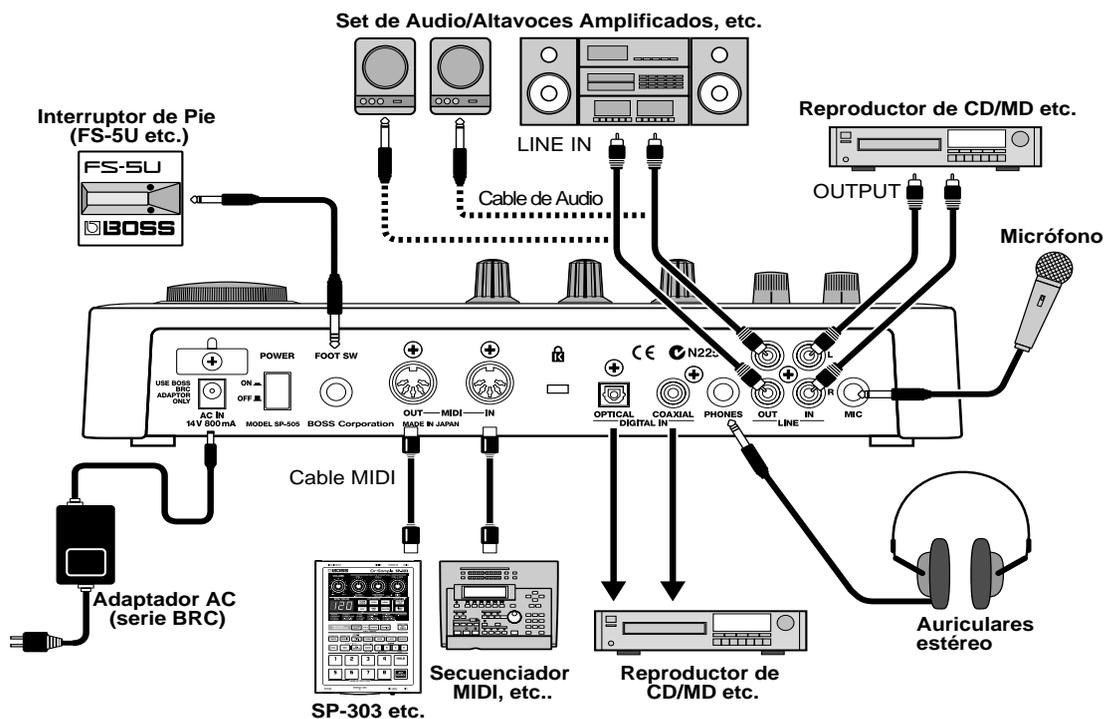
2. Conecte el adaptador de corriente AC (serie BRC) al jack del adaptador AC y enchúfelo en una toma de corriente.

* Utilice únicamente la serie BRC. Si utiliza cualquier otro tipo de adaptador AC podría provocar un mal funcionamiento y/o daños en la unidad.

* Para prevenir que de forma inadvertida dejara de llegar corriente a la unidad (si se le diera un estirón accidentalmente a la clavija) y para evitar que se aplique una tensión excesiva al jack del adaptador AC, fije el cable de alimentación con el gancho para el cable, tal como se muestra en la ilustración.



3. Conecte los cables de audio y los cables MIDI tal como se muestra en el diagrama.

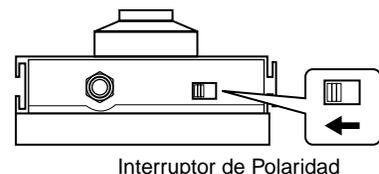


* Para prevenir cualquier mal funcionamiento y/o daños a altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen al mínimo y apague todos los aparatos antes de realizar cualquier conexión.

* Si conecta un interruptor de pie (FS-5U; se suministra por separado) al jack FOOT SW, ajuste el interruptor de polaridad tal como se muestra en la ilustración

* Dependiendo de la colocación de los micrófonos respecto a los altavoces puede que sus sonidos se acoplen. Esto puede solucionarse del modo siguiente:

1. Cambiando la orientación del micrófono o micrófonos.
2. Recolocando el micrófono o micrófonos más lejos de los altavoces.
3. Disminuyendo los niveles de volumen.



Encender la Unidad

Una vez que haya realizado todas las conexiones, encienda los aparatos en el orden especificado. Si los enciende siguiendo un orden equivocado puede provocar un mal funcionamiento y/o daños a los altavoces y a otros aparatos.

1. Antes de encender la unidad, compruebe los puntos siguientes:

- ¿Ha realizado correctamente las conexiones?
- ¿Ha disminuido al mínimo el volumen del SP-505 y de todos los aparatos conectados?
- Si está utilizando una tarjeta de memoria asegúrese de que ha quedado insertada firmemente hasta el fondo.

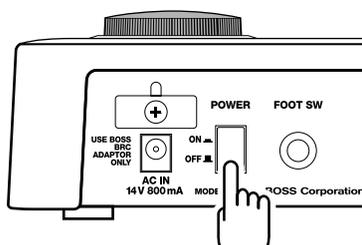
NOTE

Si al encender la unidad la tarjeta de memoria ha quedado insertada sólo hasta la mitad en la ranura para la tarjeta, no sólo la tarjeta sino también los datos internos del SP-505 pueden resultar dañados.

Si inserta o retira una tarjeta mientras la unidad está encendida, o si enciende la unidad cuando una tarjeta está insertada sólo hasta la mitad, se mostrará el mensaje "WARNING! Data Maybe Damaged!" ("¡AVISO! ¡Los Datos Pueden Resultar Dañados!") y la operación se detendrá. Si esto ocurriera, apague la unidad, inserte la tarjeta hasta el fondo o retírela y, luego, vuelva a encender la unidad.

2. Encienda el interruptor POWER, situado en el panel posterior del SP-505.

- * Incluso cuando el volumen está al mínimo puede ser que escuche algún ruido cuando encienda la unidad; esto no implica ningún tipo de mal funcionamiento.

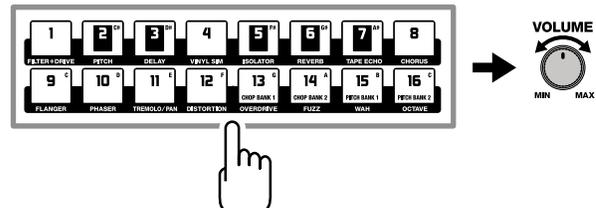


Esta unidad lleva incorporado un circuito de protección que requiere que pase un breve intervalo (unos segundos) desde que se enciende la unidad hasta que esta está lista para funcionar normalmente.

3. Encienda los aparatos conectados al SP-505.

4. Mientras pulsa los pads del SP-505, haga girar el potenciómetro VOLUME para ajustar el volumen al nivel apropiado.

- * Si ha conectado un amplificador externo, aumente ligeramente el volumen de ese amplificador externo antes de hacer girar el potenciómetro VOLUME del SP-505.



Apagar la Unidad

1. Antes de apagar la unidad, compruebe los puntos siguientes.

- ¿Ha disminuido al mínimo los potenciómetros de volumen del SP-505 y de los aparatos conectados a él?

2. Apague los aparatos conectados al SP-505.

3. Apague el interruptor POWER del SP-505.

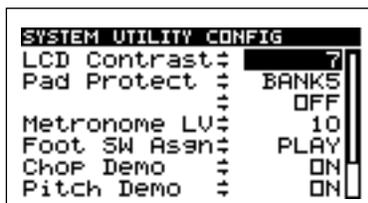
NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

La pantalla del SP-505

A grandes rasgos podemos decir que el SP-505 muestra dos tipos básicos de pantallas.

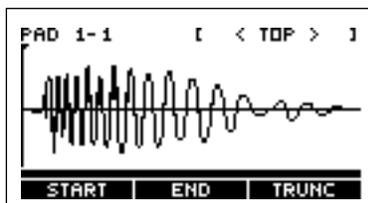
Pantalla de lista de parámetros



La barra que se muestra a la derecha de la pantalla indica la posición en ese momento del cursor en relación con la lista entera.

- Pulse CURSOR [↑] [↓] para desplazar el cursor hacia arriba o hacia abajo de una línea en una.
- Pulse [PAGE UP] [PAGE DOWN] para desplazar el cursor una página entera.
- Utilice el dial VALUE para editar el parámetro.

Pantalla de ondas



- Pulse [L/R] para ir cambiando entre el canal izquierdo (Lch) y el canal derecho (Rch) de una muestra estéreo.
- Pulse [ZOOM IN] [ZOOM OUT] para acercar o alejar el zoom del eje horizontal (eje temporal) de la forma de onda.
- Mantenga pulsado [L/R] y pulse [ZOOM IN] [ZOOM OUT] para expandir o encoger el eje vertical (eje de amplitud) de la forma de onda.
- Pulse CURSOR [←] [→] para desplazar en dirección horizontal la zona visualizada de la forma de onda.
- Utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda.

Pantalla de subventanas

Puede cambiar de subventanas pulsando los seis botones siguientes.

- [PAD BANK]
- [PAD ACCENT]
- [BPM/TAP]
- [FX INFO]
- [FX SELECT]
- [FX ASSIGN]

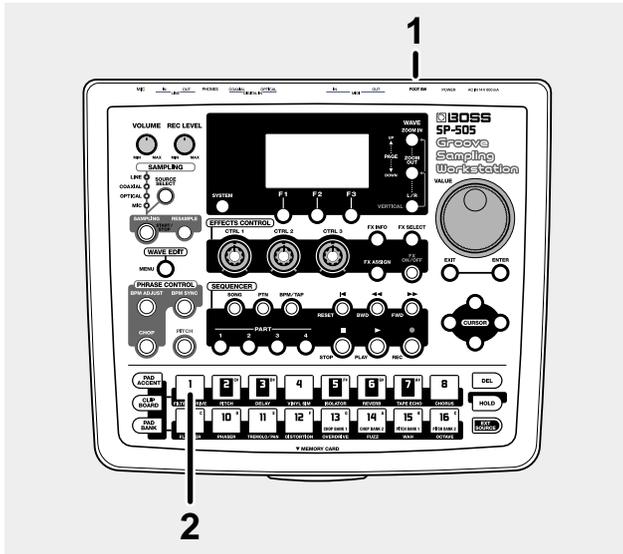
(Ejemplo) Cuando se pulsa [PAD BANK]



Cuando se encuentre en una subventana puede pulsar [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Pulsar los pads para que los sonidos suenen

El SP-505 ya contiene sonidos muestreados como, por ejemplo, de percusión y de bajo. Puede hacer que estos sonidos suenen pulsando los pads.



1. Encienda el interruptor **POWER** del SP-505.

2. Escuchará un sonido de percusión.

Los pads del [2] al [16] también contienen sonidos de percusión. Pulse los pads para que suenen los instrumentos de percusión

El SP-505 puede hacer sonar muestras que fueron muestreadas con el SP-303.

1. Utilice el SP-303 para muestrear un sonido en el banco C o D (tarjeta de memoria).

2. Inserte en la ranura para tarjeta del SP-505 la tarjeta de memoria que contiene la muestra.

3. Cambie el banco de pads del SP-505 al número 17. (p. 30)

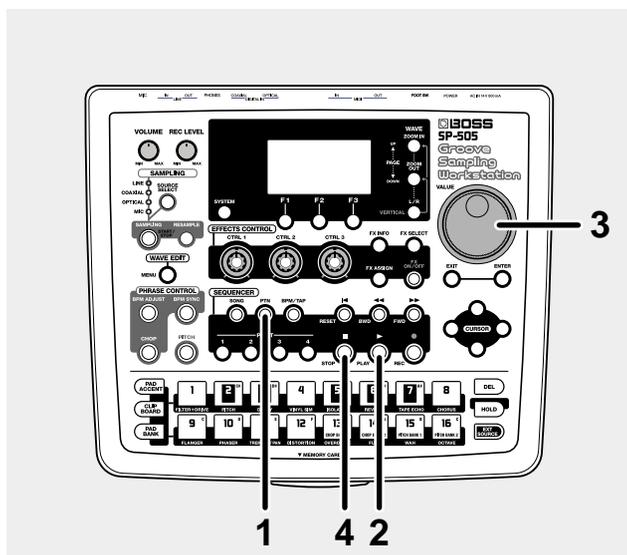
4. Pulse un pad.

Escuchará el sonido que se muestreó con el SP-303

* Si se utiliza en el SP-505 una tarjeta de memoria del SP-303, esta también se puede utilizar para guardar los archivos propios del SP-505. Si así se hace, el espacio disponible en la tarjeta de memoria quedará reducido.

Escuchar los patrones de preset

El SP-505 contiene 40 patrones de preset, cada uno de los cuales consta de diferentes compases.



1. Pulse [PTN].

Asegúrese de que en la pantalla se muestra lo siguiente.

(Para un patrón de preset)



(Para un patrón del usuario)



MEMO

A las pantallas como la que se muestra arriba se las llama "Pantallas Play".

2. Pulse [PLAY].

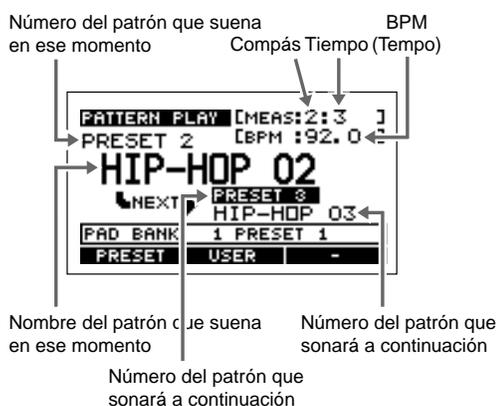
El patrón sonará.

Durante la reproducción el indicador de [PLAY] parpadeará al compás de las BPM (tempo).

* Con los ajustes de fábrica, los patrones del usuario no contienen nada.

3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón que quiere hacer sonar a continuación.

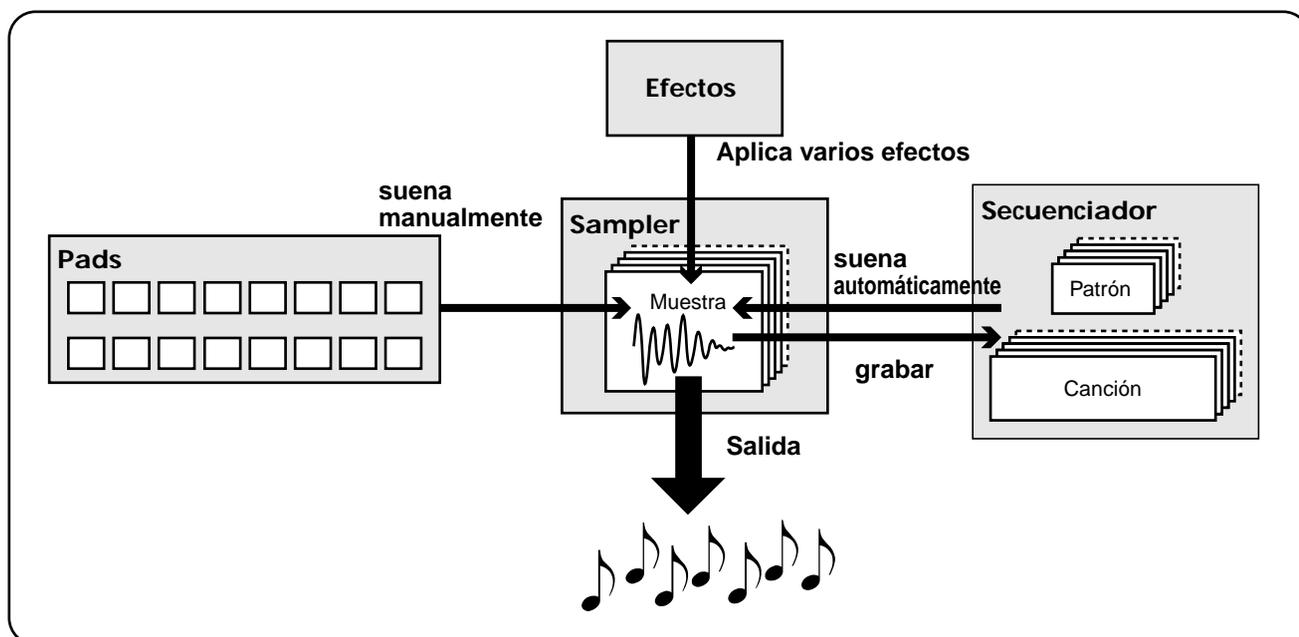
Cuando el patrón que está sonando en ese momento llega al final, se inicia la reproducción del nuevo patrón seleccionado



4. Para detener la reproducción, pulse [STOP].

Visión general del SP-505

Cómo están conectadas las secciones del SP-505



Sampler

El SP-505 no contiene un generador de sonido (una sección que cree sonido). En vez de eso, graba (muestra) sonidos diversos como, por ejemplo, música y voces, y, luego, reproduce esos sonidos.

Efectos

Esta sección aplica efectos diversos al sonido muestreado (muestras). Puede seleccionar entre 26 efectos diferentes como, por ejemplo, la Reverb, que añade reverberación o el efecto Lo Fi Processor, que le confiere al sonido unas características de "baja fidelidad".

Pads

Puede hacer sonar las muestras pulsando los pads. Piense en ellos como si fuesen interruptores que hacen sonar las muestras.

Secuenciador

Esta sección le permite grabar el orden con el que van a sonar las muestras. Si reproduce estos datos podrá hacer que el SP-505 interprete los sonidos "automáticamente".

Cómo está organizado el SP-505

El SP-505 utiliza tres tipos de estructuras de datos: "muestras", que contienen sonidos; "patrones", que contienen interpretaciones; y "canciones", que consisten en varios patrones unidos todos juntos.

¿Qué es una muestra?

Una muestra es un "sonido" que consiste en una forma de onda muestreada (por ejemplo, una interpretación, sonidos instrumentales, voces, etc.) y varios ajustes que determinan cómo va a sonar la muestra. Una muestra puede asignarse a un pad y hacerse sonar, o bien puede hacerse sonar desde el secuenciador interno o desde un secuenciador externo.

El SP-505 contiene 64 muestras internas (muestras de preset) y, además, le permite grabar 128 muestras propias (muestras del usuario). En las tarjetas de memoria, que se suministran por separado, puede llegar a guardar hasta 256 muestras del usuario.

Dependiendo de cómo se quiera que suene una muestra, estas pueden clasificarse en dos tipos: una muestra de frase o bien una muestra simple.

Muestras de frase

Una muestra de una ejecución se denomina normalmente "muestra de frase".

Cuando utilice una muestra de frase en el SP-505, ajuste el parámetro de muestras Play Type a "PHRASE". Esto permitirá que las BPM (tempo) de la muestra se ajusten automáticamente para que coincidan con las BPM (pulsaciones por minuto) de la reproducción o con las BPM del secuenciador.

Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden ajustarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces el valor original.

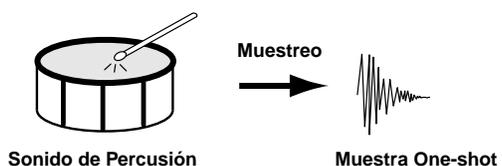
- * Si las BPM del secuenciador exceden la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida. Este ajuste resulta conveniente para frases de uno o dos compases de duración.



Muestras simples

Las muestras cortas normalmente se denominan "muestras simples". Cuando utilice una muestra simple en el SP-505, ajuste el parámetro de muestras Play Type a "SINGLE". Con este ajuste la muestra sonará siempre con sus propias BPM (tempo).

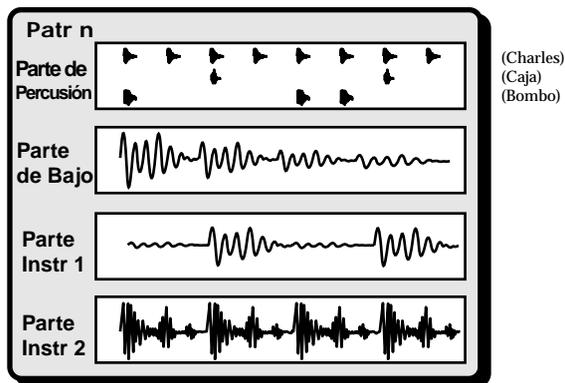
Resulta conveniente para sonidos que se interpretan como notas individuales como, por ejemplo, la batería o los efectos de sonido.



¿Qué es un patrón?

Un patrón son datos de ejecución (datos de secuencia) de entre uno y ocho compases de duración, que graban la colocación con la que suenan las muestras. Un patrón consta de cuatro partes y cada pista puede grabar una ejecución por separado para sonidos como, por ejemplo, de percusión o de bajo. Si hiciéramos una comparación, las muestras serían como los instrumentos mientras que los patrones serían comparables a las partituras musicales.

Durante la reproducción puede ir cambiando de patrones o juntar varios patrones para crear una canción.

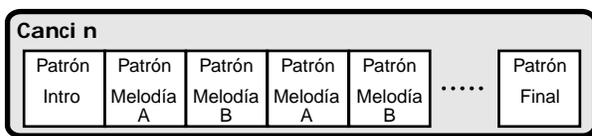


La memoria interna del SP-505 contiene 40 patrones de preset adecuados para ritmos dance, y 100 patrones del usuario en los que puede grabar a voluntad sus propios datos de secuencia.

- * Un patrón simplemente graba la colocación con la que suena una muestra, y no graba la muestra en sí misma. De este modo, si sobrescribe una muestra, el contenido de la ejecución cambiará.
- * Un patrón puede tener una duración máxima de ocho compases.
- * Cuando se hace sonar una muestra de frase, las BPM (tempo) de la propia muestra de frase se ignoran y se utilizan las BPM (tempo) del patrón.

¿Qué es una canción?

Una "canción" consiste en varios patrones unidos siguiendo el orden deseado de reproducción. Puede crear una canción de antemano y, luego, simplemente reproducirla en el secuenciador cuando necesite interpretarla en directo. En la memoria interna pueden guardarse hasta veinte canciones.

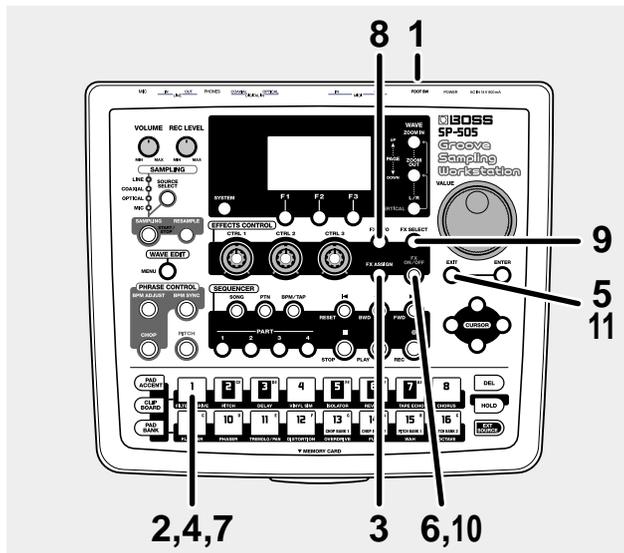


- * Una canción simplemente contiene información sobre el orden en que se van a reproducir los patrones; no contiene los datos de secuencia de los patrones propiamente dichos. Esto significa que si modifica los datos de secuencia de uno o más de los patrones, el resultado que obtenga cuando reproduzca la canción también cambiará.
- * Cuando vaya a reproducir una canción puede modificar las BPM (tempo) especificadas para cada patrón (p. 55).

Aplicar efectos

El SP-505 contiene 26 efectos diferentes.

Puede utilizar estos efectos para modificar el sonido de las frases muestreadas.



1. Encienda el interruptor POWER del SP-505.

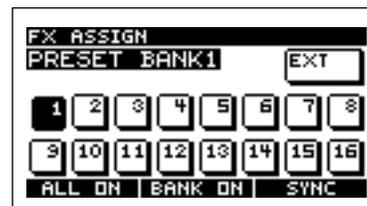
2. Pulse el pad [1].

La muestra sonará.

3. Pulse [FX ASSIGN] en la sección Effects Control.

4. Pulse el pad al que quiere aplicarle un efecto.

En este ejemplo pulsaremos el pad [1] de manera que el indicador de [1] quedará iluminado.



5. Pulse [EXIT].

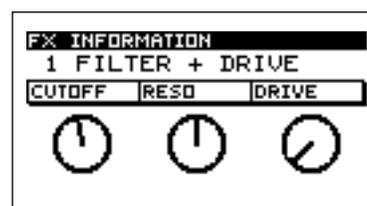
6. Pulse [FX ON/OFF] en la sección Effects Control y el indicador del botón se iluminará.

7. Vuelva a pulsar el pad [1].

El efecto se aplicará al sonido de la muestra de preset.

8. Si quiere ver el ajuste actual del efecto, pulse [FX INFO].

En la pantalla se mostrará el nombre del efecto seleccionado en ese momento y los parámetros que pueden controlarse con los potenciómetros CTRL 1-3.



9. Para cambiar el efecto, pulse [FX SELECT].

Se mostrará una lista de los efectos.

Los efectos del número 1 al 16 pueden seleccionarse directamente pulsando los pads [1]-[16]. Para seleccionar del efecto número 17 hacia adelante, haga girar el dial VALUE para seleccionar el efecto y, luego, pulse [ENTER] para confirmar su selección.

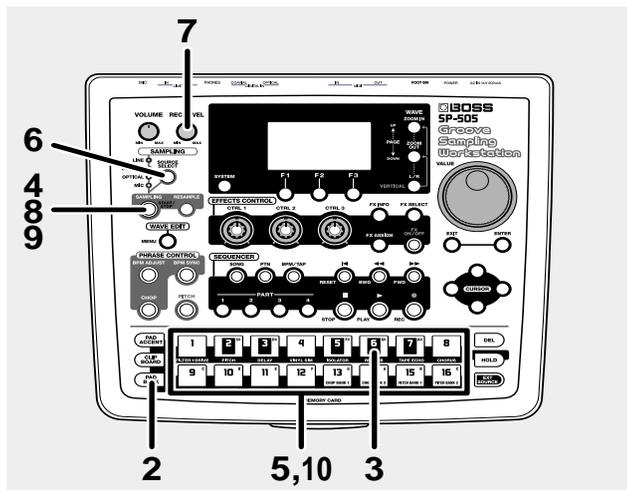
10. Para desactivar el efecto, pulse [FX ON/OFF] para que el indicador del botón se apague.

11. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

Grabar una muestra

Utilizando la memoria interna el SP-505 puede muestrear como máximo durante aproximadamente 17 minutos.

- * *Queda prohibido por la ley, con la excepción de casos especiales como, por ejemplo, el uso personal, la utilización sin autorización de muestras procedentes de CD, discos, cintas, videos o emisiones cuyos copyrights sean propiedad de terceros*



1. Conecte su reproductor de CD a los jacks LINE IN o al jack DIGITAL IN del SP-505.
2. Pulse [PAD BANK].
Se mostrará una lista de los bancos de pads.



3. Seleccione el Banco de Pads.
En este ejemplo pulsaremos el pad [6] para seleccionar el banco USER BANK 2.
* *De fábrica, el banco USER BANK 1 está protegido, por lo que no es posible el muestreo. Para desactivar la protección, ajuste Pad Protect de SYSTEM UTILITY CONFIG a OFF. Para más detalles sobre este procedimiento, consulte "Capítulo 13. Realizar ajustes del sistema" (p. 73).*

4. Pulse [SAMPLING].
El indicador de [SAMPLING] parpadeará y el SP-505 estará en el modo de "listo para muestrear".
Llegado este momento, los pads a los que no se les ha asignado ninguna muestra parpadearán.



NOTE
Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

- * *Si decide cancelar el muestreo, pulse [EXIT].*

5. Pulse un pad para seleccionar el pad en el que quiere realizar el muestreo.

- * *Si ya hay una muestra asignada al pad seleccionado, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si quiere muestrear en ese pad, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).*

6. Pulse [SOURCE SELECT] para seleccionar LINE IN, COAXIAL o OPTICAL.

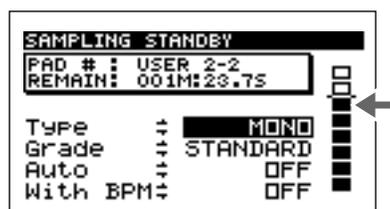
- * *Si selecciona COAXIAL o OPTICAL, en la pantalla se mostrará "Awaiting Digital Signal" ("Esperando señal digital") hasta que se detecte una señal digital.*

- * *Puede que se produzca ruido si la entrada de la señal digital es inestable.*

7. Ajuste el nivel de muestreo.

Reproduzca el CD y haga girar el potenciómetro REC LEVEL para ajustar el nivel hasta que el tercer "□" empezando por arriba del medidor de nivel que se muestra en la pantalla se vuelva negro.

- * *Si están seleccionados COAXIAL o OPTICAL, el potenciómetro REC LEVEL no tendrá ningún efecto.*



8. En el punto en que quiera iniciar el muestreo, pulse [SAMPLING].

El indicador de [SAMPLING] pasará de parpadear a estar permanentemente iluminado y se iniciará el muestreo.



9. En el punto en que quiera detener el muestreo, pulse [SAMPLING].

El muestreo se detendrá.

* El muestreo se detendrá automáticamente si excede el tiempo de muestreo disponible.

10. Pulse el pad para reproducir el sonido muestreado.

MEMO

Cuando termina el muestreo, las BPM (pulsaciones por minuto) se calculan automáticamente a partir de la duración de la muestra. Puede utilizar la función BPM Adjust (p. 24) o la función BPM Sync (p. 25) para editar las BPM.

MEMO

Si el principio o el final de la muestra contiene algún sonido o silencio que no desea, puede realizar ajustes para que sólo suene la porción deseada. Para más detalles, consulte en la p. 46, "Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas)".

NOTE

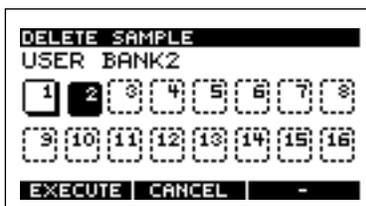
Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Si no queda satisfecho con el sonido muestreado

Suprima el sonido muestreado y realice otra vez el procedimiento desde el paso 2.

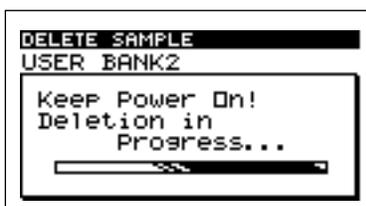
A continuación le ofrecemos cómo suprimir una muestra.

1. Pulse [DEL].
2. Pulse el pad al que ha asignado la muestra que quiere suprimir. Ese número de pad quedará remarcado. Puede seleccionar más de un pad simultáneamente. Puede cancelar su selección volviendo a pulsar el pad.



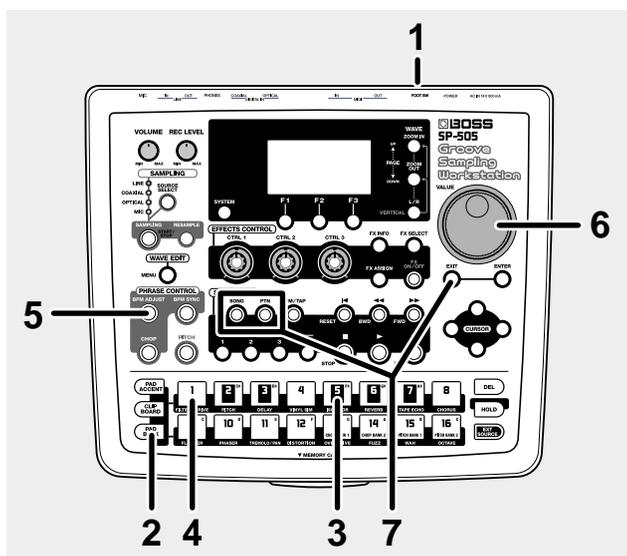
3. Pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

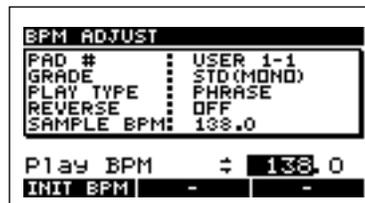


La muestra se suprimirá.

Cambiar las BPM (tempo) de la muestra (BPM Adjust)



5. Pulse [BPM ADJUST].



- PAD#:** Número del pad seleccionado en ese momento. (Ejemplo) USER1-1: Pad [1] del banco del usuario 1
- GRADE:** Calidad del muestreo (estéreo/mono)
STD (Estándar), LONG, LO-FI
- PLAY TYPE:** PHRASE, SINGLE
- REVERSE:** ON, OFF
- SAMPLE BPM:** BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra seleccionada en ese momento

1. Encienda el interruptor POWER del SP-505.

2. Pulse [PAD BANK].

Se mostrará una lista de los bancos de pads.



3. Seleccione el Banco de Pads.

En este ejemplo pulsaremos el pad [5] para seleccionar el banco USER BANK 1.

4. Pulse el pad [1].

La muestra sonará.

6. Utilice el dial VALUE para ajustar las BPM.

Puede ajustar el valor de las BPM (pulsación por minuto) de uno en uno, dentro de una gama de 40.0 a 200.0.

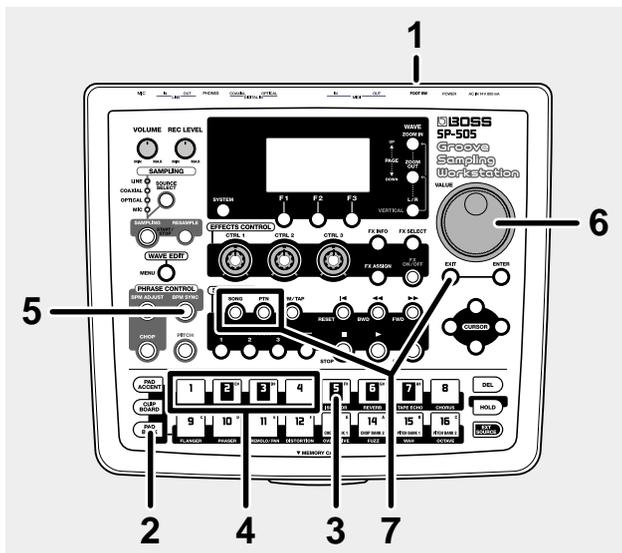
También puede pulsar CURSOR [?] para ajustar el valor a intervalos de 0.1 BPM.

- * Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden ajustarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces su valor original. Si realiza ajustes que sobrepasan la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida. Pulse un pad muestreado y observe que las BPM han cambiado.
- * Si cambia las BPM (tempo) puede ser que se escuche más ruido.
- * No es posible ajustar las BPM de una muestra cuyo parámetro Play Type está ajustado a SINGLE.
- * Si la muestra es más corta que aproximadamente unos 200ms los cambios en las BPM no se verán reflejados.
- * No es posible ajustar las BPM de una muestra que está ajustada a reproducción inversa.
- * Para recuperar el valor de BPM (pulsaciones por minuto) original, pulse [F1] (INIT BPM).

7. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Sincronizar las BPM (tempo) de varias muestras (BPM Sync)

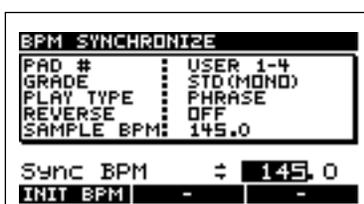
Puede sincronizar las BPM de los dieciséis pads del banco de pads seleccionado en ese momento.



1. Encienda el interruptor POWER del SP-505.
2. Pulse [PAD BANK].
Se mostrará una lista de los bancos de pads.



3. Seleccione el Banco de Pads.
En este ejemplo pulsaremos el pad [5] para seleccionar el banco USER BANK 1.
4. Pulse el pad [1], [2], [3] y [4].
La muestra sonará.
5. Pulse [BPM SYNC].
Las BPM se sincronizarán.
El sonido que está sonando en ese momento volverá a sonar otra vez desde el principio de la muestra.



- PAD#:** Número del pad seleccionado en ese momento. (Ejemplo) USER1-4: Pad [4] del banco del usuario 1
- GRADE:** Calidad del muestreo (estéreo/mono) STD (Estándar), LONG, LO-FI
- PLAY TYPE:** PHRASE, SINGLE
- REVERSE:** ON, OFF
- SAMPLE BPM:** BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra seleccionada en ese momento

6. Utilice el dial VALUE para ajustar las BPM.
Puede ajustar el valor de las BPM (pulsación por minuto) de uno en uno, dentro de una gama de 40.0 a 200.0. También puede pulsar CURSOR [?] para ajustar el valor a intervalos de 0.1 BPM.
 - * Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden ajustarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces su valor original. Si realiza ajustes que sobrepasan la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida. Pulse un pad muestreado y observe que las BPM han cambiado.
 - * Si cambia las BPM (tempo) puede ser que se escuche más ruido.
 - * No es posible ajustar las BPM de una muestra cuyo parámetro Play Type está ajustado a SINGLE.
 - * Si la muestra es más corta que aproximadamente unos 200ms los cambios en las BPM no se verán reflejados.
 - * No es posible ajustar las BPM de una muestra que está ajustada a reproducción inversa.
 - * Para recuperar el valor de BPM (pulsaciones por minuto) original, pulse [F1] (INIT BPM).
7. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play
 - * Si aplica repetidamente bucles a las muestras puede ser que la sincronización se desajuste.
 - * * La sincronización puede desajustarse si cambia las BPM mientras estén sonando los sonidos.

Dividir una muestra en varios pads (Chop)

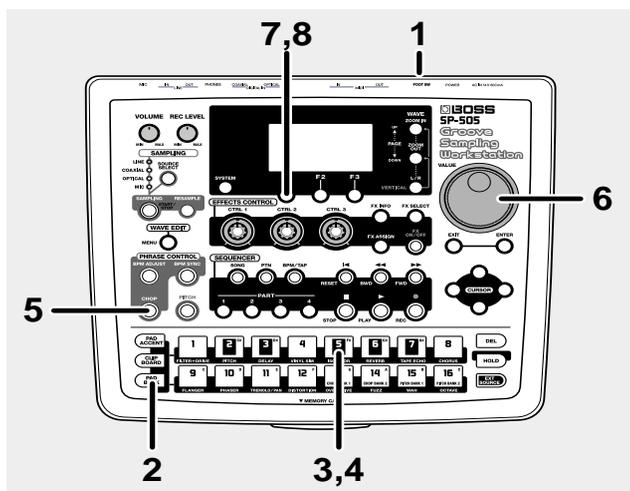
La función “Chop” del SP-505 detecta los ataques dentro de una frase muestreada y divide la muestra original en muestras que contienen eventos de sonido individuales.

Las muestras divididas se asignarán a los 32 pads de los “bancos (1-2) de la función Chop” (bancos de pads 13-14).

- * No es posible dividir las muestras de los bancos de la función Chop.
- * No es posible dividir una muestra estéreo.
- * Si la frase contiene un gran número de notas, o notas que suenan simultáneamente, puede ser que no se divida del modo que usted esperaba.
- * Los ajustes del punto de inicio/final de la muestra se ignorarán.

NOTE

Con los ajustes de fábrica el SP-505 contiene datos adecuados para comprobar la función Chop en USER 1-5.



1. Encienda el interruptor POWER del SP-505.

2. Pulse [PAD BANK].

Se mostrará una lista de los bancos de pads



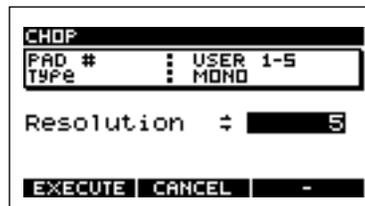
3. Seleccione el Banco de Pads.

En este ejemplo pulsaremos el pad [5] para seleccionar el banco USER BANK 1.

4. Pulse el pad [5].

La muestra sonará.

5. Pulse [CHOP].



6. Utilice el dial VALUE para ajustar en cuantas muestras (RESOLUTION) se va a dividir la muestra original.

Cuanto mayor sea el ajuste mayor será el número de muestras en que se va a dividir la muestra original.

7. Para ejecutar la operación con el nivel de resolución que ha especificado en el paso 6, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

- * Si pulsa [F3] (CANCEL) mientras en pantalla se muestra “Processing Data...” (“Procesando datos...”) la operación quedará abortada.

Los pads del [1] al [16] se iluminarán automáticamente y reproducirán la muestra dividida.

En pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si desea guardar las muestras divididas.



8. Para guardarlas, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

- * Si los bancos de pads 13-14 (Bancos de la función Chop; p. 29) ya contienen muestras se mostrará el mensaje “OK to Overwrite?” (“¿Desea sobrescribirlo?”). Si no le importa cambiar las muestras de los bancos de pads 13-14, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

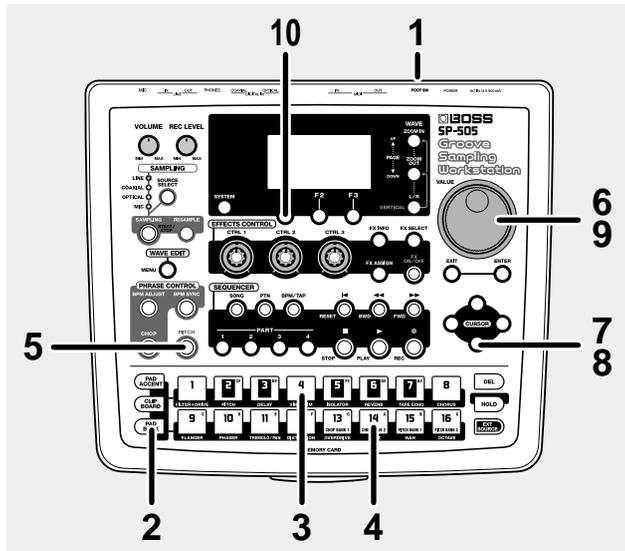
NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Hacer sonar notas concretas con una muestra (Pitch)

La función "Pitch" del SP-505 le permite hacer sonar diferentes notas concretas con una muestra.

- * No es posible hacer sonar notas concretas con una muestra estéreo.
- * No es posible hacer sonar notas concretas con muestras del banco de la función Pitch



1. Encienda el interruptor POWER del SP-505.
2. Pulse [PAD BANK].
Se mostrará una lista de los bancos de pads.



3. Seleccione el Banco de Pads.
En este ejemplo pulsaremos el pad [4] para seleccionar el banco PRESET BANK 4.
4. Pulse el pad de la muestra que quiere utilizar para hacer sonar las notas concretas.
En este ejemplo pulsaremos el pad [14].
5. Pulse [PITCH].



6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el modo que desea.

Pitch Mode

SOLO L: Adecuado para muestras de una sola nota de instrumento de tesitura baja como, por ejemplo, el bajo.

SOLO H: Adecuado para muestras de una sola nota de instrumentos de tesitura alta como, por ejemplo, el piano o la guitarra.

MUSIC: Adecuado para la mayoría de muestras de música.

- * Dependiendo de la muestra puede que no sea posible hacer sonar notas concretas con éxito.

7. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta "Original Key".

Utilice el dial VALUE para seleccionar el pad desde el que asignará notas concretas.

Original Key: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, C <UP>
En este caso ajustaremos el valor a G (Sol).

Los pads se corresponden con las notas del siguiente.



8. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta "Pitch Bank".
9. utilice el dial VALUE para seleccionar el banco de la función Pitch.
Pitch Bank: 1, 2

10. Para ejecutar la función Pitch, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

Los pads del [2] al [16] se iluminarán automáticamente y harán sonar la muestra con diferentes notas.



- * Dependiendo del volumen de la muestra original, el sonido puede distorsionar si utiliza la función Pitch. En este caso, disminuya el volumen de la muestra original. (p. 44; "Ajustar el volumen de una muestra")
- * Mientras en la pantalla se indica "Processing Data..." ("Procesando datos...") puede pulsar [F3] (CANCEL) para abortar la operación.
- * Si el banco de la función Pitch (1 o 2) ya contiene muestras se mostrará el mensaje "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si desea cambiar las muestras del banco de la función Pitch, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

Arranque Rápido

* Cuando haga sonar notas concretas utilizando una muestra puede ser que queden espacios no deseados al principio y al final del sonido. Después de ejecutar la función Pitch los ajustes se realizan de forma automática, por lo que sólo suena la porción necesaria. Si quiere realizar unos ajustes más precisos, consulte “Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas)” (p. 46).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Capítulo 1. Hacer sonar muestras desde los pads

¿Qué son los 32 bancos de pads?

Se llama “banco de pads” al grupo de 16 muestras asignadas a los pads del panel frontal.

El SP-505 dispone de un total de 32 bancos de pads, lo que le permite utilizar un total de 506 muestras como máximo.



Consulte en la p. 30 “Cambiar el banco de pads”.

Bancos de pads 1-4

Los bancos de pads del 1 al 4 del SP-505 contienen muestras de preset. Estas muestras de preset no pueden borrarse.

Bancos de pads 5-12

En estos bancos puede guardar muestras normales.

Bancos de pads 13-16

El SP-505 dispone de las funciones “Chop” (p. 26, 51) y “Pitch” (p. 27, 54) que procesan una muestra de forma especial. Las nuevas muestras que se crean gracias a estas funciones se guardan en bancos de pads especiales reservados para este propósito.

Bancos de pads 13 y 14 (Bancos 1 y 2 de la función Chop):

Estos bancos se utilizan para guardar las muestras creadas mediante la función “Chop”.

Bancos de pads 15 y 16 (Bancos 1 y 2 de la función Pitch):

Estos bancos se utilizan para guardar las muestras creadas mediante la función “Pitch”.

* En los bancos de las funciones Chop y Pitch no puede llevarse a cabo el muestreo corriente.

Sobre los bancos de pads 17-32 (Bancos 1-16 de la tarjeta)

Estos bancos son para guardar muestras en una tarjeta de memoria.

Formas básicas de hacer sonar muestras

Cuando se pulsa un pad suena la muestra asignada a ese pad.

También puede hacer sonar una muestra pulsando un interruptor de pedal (FS-5U; se suministra por separado) conectado al jack FOOT SW (p. 14). En este caso deberá especificar cuál de las dieciséis muestras va a sonar (p. 73).

El SP-505 puede hacer sonar muestras que fueron grabadas con el SP-303.

1. Utilice el SP-303 para muestrear en el banco C o D (tarjeta de memoria).
2. Inserte en el SP-505 la tarjeta de memoria que contiene las muestras.
3. Cambie el banco de pads del SP-505 al número 17. (p. 30)
4. Pulse un pad.

Escuchará el sonido que se muestreó con el SP-303.

* Si se utiliza en el SP-505 una tarjeta de memoria del SP-303, esta también se puede utilizar para guardar los archivos propios del SP-505. Si así se hace, el espacio disponible

Número de muestras que pueden sonar simultáneamente

Simultáneamente pueden sonar hasta un total de ocho sonidos, incluidos los de la reproducción de una canción/patrón y los que hacen sonar los pads. Cada muestra estéreo cuenta como dos sonidos.

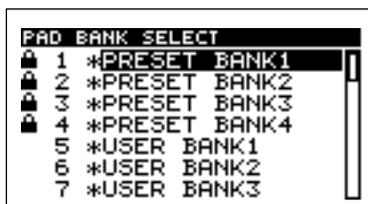
Si se pulsan más de ocho pads tendrán prioridad las muestras de los pads que se han pulsado en último lugar, que sonarán mientras las muestras de los pads que pulsó con anterioridad dejan de sonar.

Las muestras cuyo tipo de frase está ajustado a Phrase (p. 45) tendrán prioridad sobre las muestras ajustadas a Single.

Cambiar el banco de pads

1. Pulse [PAD BANK].

Se mostrará una lista con los bancos de pads. El número del banco de pads seleccionado en ese momento se muestra remarcado.



2. Utilice el dial VALUE para seleccionar un banco de pads.

Los bancos de pads del 1 al 16 pueden seleccionarse directamente pulsando los pads [1]-[16]. Para seleccionar del número 17 hacia adelante, haga girar el dial VALUE para seleccionar el banco de pads y, luego, pulse [ENTER] para confirmar su selección.

El banco de pads seleccionado se mostrará en la pantalla.



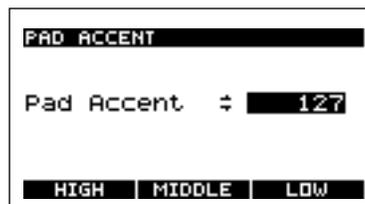
* Los bancos de pads del 17 al 32 son para la tarjeta de memoria. No pueden seleccionarse si no se ha insertado una tarjeta de memoria.

Cambiar el ajuste Pad Accent

Puede ajustar el volumen con el que sonará un pad cuando lo pulse.

* El ajuste de Pad Accent no queda grabado. Cada vez que se enciende la unidad el ajuste pasa a ser de 127.

1. Pulse [PAD ACCENT].



2. Utilice el dial VALUE para ajustar Pad Accent.

Gama: 1-127

[F1] (HIGH) ajusta Pad Accent a 127.

[F2] (MIDDLE) ajusta Pad Accent a 100.

[F3] (LOW) ajusta Pad Accent a 80.

3. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Utilizar la función Hold para hacer sonar muestras

4. Con la función Hold podrá hacer que una muestra continúe sonando incluso después de haber retirado su dedo del pad.

5. Resulta conveniente cuando se quiere hacer sonar continuamente una muestra de frase en bucle.

6. Sin embargo, ni siquiera en este caso resulta posible exceder el límite máximo de ocho notas sonando simultáneamente.

* La función Hold sólo es válida para las muestras que están ajustadas a Gate como tipo de reproducción. La función Hold no funciona con muestras que están ajustadas a Trigger o Drum como tipo de reproducción (véase la sección siguiente).

1. Pulse un pad para hacer sonar una muestra.

2. Mientras la muestra está sonando, pulse [HOLD] antes de retirar el dedo del pad.

La función Hold se activará para ese pad y la muestra seguirá sonando incluso después de que haya retirado el dedo del pad.

3. Si vuelve a pulsar el pad que está sonando o [HOLD], el sonido se detiene.

* Si vuelve a pulsar [HOLD] se detendrán todos los sonidos que se estaban sosteniendo.

Cambiar cómo suena la muestra o cómo se detiene (Pad Play)

Puede seleccionar uno de los siguientes ajustes de Pad Play para especificar cómo va a sonar la muestra cuando pulse un pad.

TRIG (Trigger):

El sonido empezará cuando pulse el pad y seguirá incluso después de que haya soltado el pad. Vuelva a pulsar el pad para detener el sonido.

GATE:

El sonido empezará cuando pulse el pad y se detendrá cuando deje de pulsar el pad.

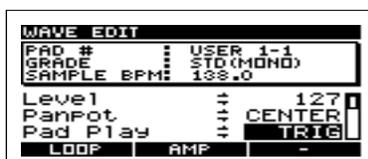
DRUM:

El sonido empezará cuando pulse el pad y se detendrá automáticamente en el punto final (End Point) (p. 46) de la muestra.

* Si selecciona "DRUM" los ajustes de bucle (véase la sección siguiente) se ignorarán y la muestra sólo sonará una vez. Este ajuste resulta conveniente para hacer sonar frases desde un pad de percusión MIDI o desde un controlador similar.

Si está seleccionado DRUM, el sonido no puede ser interrumpido, así que tenga cuidado cuando utilice este ajuste para muestras extremadamente largas.

1. Pulse el pad de la muestra para la que desea realizar ajustes.
2. Pulse [WAVE EDIT].
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta la línea de "Pad Play".



4. Utilice el dial VALUE para seleccionar "TRIG", "GATE" o "DRUM".
- Si quiere realizar ajustes para otra muestra del mismo banco de pads, pulse el pad para esa muestra y repita los pasos 3 y 4.
- Si quiere realizar ajustes para una muestra de un banco de pads diferente, cambie el banco de pads (p. 30), pulse el pad para esa muestra y repita los pasos 3 y 4.
5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

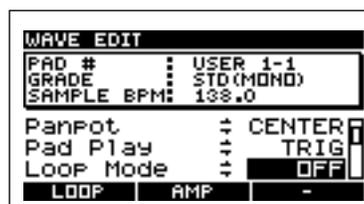
Aplicar un bucle al sonido (Loop Mode)

"Aplicar un bucle" significa hacer que la muestra vaya sonando repetidamente desde el inicio (Start Point) hasta el final (End Point). En el SP-505 puede crear ritmos básicos aplicando bucles a las muestras.

Para cada muestra puede seleccionar uno de los siguientes ajustes (Loop Mode).

- OFF:** No se aplica ningún bucle.
ON: Se aplica un bucle (desde el punto de inicio (Start Point) hasta el punto final (End Point))

1. Pulse el pad de la muestra para la que desea realizar ajustes.
2. Pulse [WAVE EDIT].
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta la línea de "Loop Mode".



4. Utilice el dial VALUE para seleccionar "OFF" o "ON".
- Si quiere realizar ajustes para otra muestra del mismo banco de pads, pulse el pad para esa muestra y repita los pasos 3 y 4.
- Si quiere realizar ajustes para una muestra de un banco de pads diferente, cambie el banco de pads (p. 30), pulse el pad para la muestra que quiere ajustar y repita los pasos 3 y 4.
5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Hacer sonar una muestra hacia atrás (Reverse Playback)

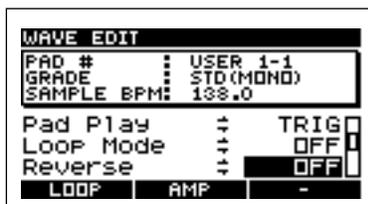
“Reverse Playback” hace que una muestra suene hacia atrás, produciendo un efecto similar al de una cinta que se hace sonar al revés.

Para cada muestra puede seleccionar uno de los siguientes ajustes.

OFF: No suena hacia atrás

ON: Suena hacia atrás

1. Pulse el pad de la muestra para la que desea realizar ajustes.
2. Pulse [WAVE EDIT].
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta la línea de “Reverse”.



4. Utilice el dial VALUE para seleccionar “OFF” o “ON”.
 - Si quiere realizar ajustes para otra muestra del mismo banco de pads, pulse el pad para la muestra que quiere ajustar y repita los pasos 3 y 4.
 - Si quiere realizar ajustes para una muestra de un banco de pads diferente, cambie el banco de pads (p. 30), pulse el pad para la muestra que quiere ajustar y repita los pasos 3 y 4.
5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Hacer sonar una señal de entrada de audio (EXT Source)

Incluso sin muestreo, el SP-505 le permite utilizar un pad para controlar un sonido de entrada interno e iniciar/detener el sonido y aplicar efectos, del mismo modo que si fuera una muestra.

1. Conecte un reproductor de CD o un micrófono.

Conecte el reproductor de CD a los jacks LINE IN o el micrófono al jack MIC.

* No es posible utilizar la entrada digital (jacks COAXIAL/OPTICAL) como fuente externa (EXT Source).

2. Pulse [SOURCE SELECT] para seleccionar la entrada.

Seleccione LINE IN o MIC, dependiendo de los jacks que haya utilizado para conectar el reproductor de CD o el micrófono.

3. Cuando pulse [EXT SOURCE] y el indicador del botón se ilumine, se escuchará la fuente de entrada externa.

Si vuelve a pulsar [EXT SOURCE] para hacer que el indicador del botón se apague, la fuente de entrada externa dejará de escucharse.

4. Utilice el potenciómetro REC LEVEL para ajustar el volumen.

Ajustes de EXT Source

Puede realizar los siguientes ajustes para la fuente externa (EXT Source).

Type

MONO: Las señales del canal derecho (Rch) e izquierdo (Lch) de LINE IN se mezclarán y saldrán a través de LINE OUT.

STEREO: Las señales del canal derecho (Rch) e izquierdo (Lch) de LINE IN saldrán, respectivamente, a través del canal derecho (Rch) e izquierdo (Lch) de LINE OUT.

Level 0-127

Ajusta el volumen.

Panpot LEFT, CENTER, RIGHT

LEFT: Panoramiza el sonido hacia OUTPUT L.

CENTER: Panoramiza el sonido hacia el centro.

RIGHT: Panoramiza el sonido hacia OUTPUT R.

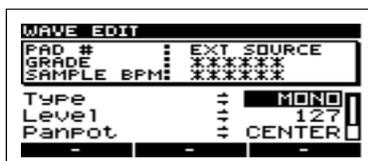
* Si Type está ajustado a STEREO, el ajuste de Panpot se ignorará.

Pad Play TRIG, GATE

TRIG: El sonido empezará a sonar cuando pulse el pad y se detendrá cuando vuelva a pulsar el pad.

GATE: El sonido sólo sonará mientras mantenga pulsado el pad.

1. Pulse [EXT SOURCE].
2. Pulse [WAVE EDIT].
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.



4. Utilice el dial VALUE para ajustar el valor.
5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Cambiar las BPM de una muestra

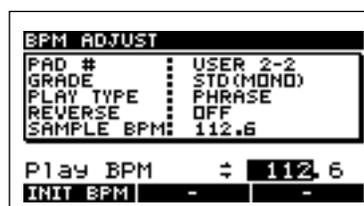
Puede cambiar las BPM (pulsaciones por minuto) de una frase muestreada.

1. Muestree una frase (una porción de uno o dos compases de una canción).



Grabar una muestra"; p. 22

2. Pulse los pads para hacer sonar la frase muestreada.
3. Pulse [BPM ADJUST].



4. Utilice el dial VALUE para ajustar Play BPM.

Las BPM de la frase que esté sonando en ese momento cambiarán.

También puede pulsar CURSOR [?] y ajustar el valor en unidades de 0.1 BPM.

* Puede pulsar [F1] (INIT BPM) para recuperar las BPM originales.

5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

* No es posible cambiar las BPM de una muestra cuyo parámetro Play Type está ajustado a SINGLE. Cambie el ajuste de Play Type a PHRASE (p. 45).

* No es posible ajustar las BPM de una muestra que está ajustada a reproducción inversa. Ajuste Reverse a OFF (p. 45).

* Si la muestra es más corta que aproximadamente unos 200ms los cambios en las BPM no se verán reflejados.

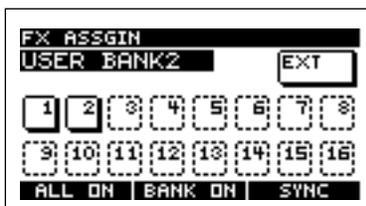
Capítulo 2. Utilizar los efectos internos

- * **Sólo puede aplicarse un efecto cada vez. No pueden aplicarse simultáneamente múltiples efectos.**
- * **Si quiere utilizar múltiples efectos en una muestra, o si necesita aplicar un efecto diferente a cada efecto individual, deberá utilizar el "remuestreo". El remuestreo le permite utilizar una muestra a la que ha añadido efectos como nueva muestra original. Para más información, consulte "Volver a muestrear muestras (Resampling)" (p. 42).**
- * **Los ajustes de los efectos no quedan guardados en la memoria cuando se apaga la unidad.**

Seleccionar pads a los que se van a aplicar efectos (FX Assign)

Si utiliza la función FX Assign podrá aplicar un efecto a varios pads o activar/desactivar el efecto para cada pad.

1. Pulse [FX ASSIGN].



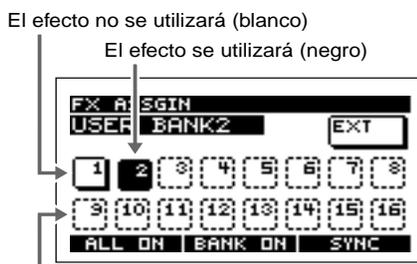
2. Pulse los pads para activar/desactivar el efecto.

Si pulsa [F1] (ALL ON/OFF) se activará/desactivará el efecto para los pads de los 32 bancos de pads.

Si pulsa [F2] (BANK ON/OFF) se activará/desactivará el efecto para los 16 pads del banco de pads seleccionado en ese momento.

Puede pulsar [EXT SOURCE] para aplicar el efecto al sonido de entrada externa.

También puede cambiar el banco de pads haciendo girar el dial VALUE.



No hay ninguna muestra asignada (línea de puntos)

- * **También puede utilizar [FX ASSIGN] antes de que el efecto se aplique, para seleccionar los pads a los que se va a aplicar el efecto.**
- * **Cuando utilice VINYL SIMULATOR, NOISE GENERATOR o RADIO TURNING, el sonido del efecto (ruido) se emitirá sin tener en cuenta cuáles son los ajustes de FX Assign.**

3. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EXIT].

Seleccionar el pad que va a ser la fuente de sincronización de los efectos (SYNC SOURCE)

Los efectos delay y slicer pueden sincronizarse con las BPM.

- Sobre la sincronización de las BPM para los efectos delay y slicer

Si se está reproduciendo una canción o un patrón:

Se sincroniza con las BPM de la canción o el patrón

Si la reproducción de la canción o el patrón está detenida:

Se sincroniza con las BPM de la muestra

- * **Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden verse en "SAMPLE BPM", en la pantalla Wave Edit (p. 44).**

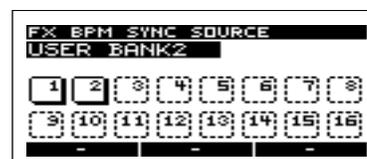
A continuación especificaremos qué muestra (pad) va a ser la fuente de la sincronización mientras la reproducción de la canción o el patrón está detenida.

1. Pulse [FX ASSIGN].



Se muestra una especie de subrayado debajo del número de pad que actúa en ese momento como fuente de la sincronización.

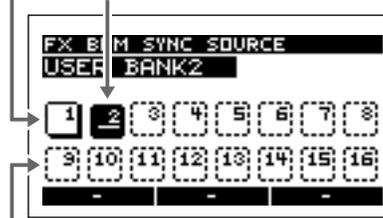
2. Pulse [F3] (SYNC).



3. Pulse el pad correspondiente para especificar la muestra que va a ser la fuente de sincronización.

Hay una muestra asignada (blanco)

Especificado como la fuente de sincronización



No hay ninguna muestra asignada (línea de puntos)

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse dos veces [EXIT].

Seleccionar un efecto

1. Pulse [FX SELECT].

Se mostrará una lista de los efectos. El número del efecto seleccionado en ese momento quedará remarcado.

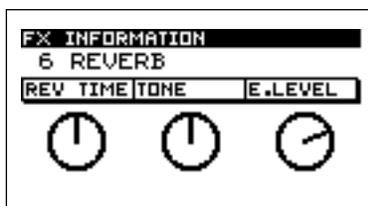


2. Utilice el dial VALUE para seleccionar el efecto deseado.

3. Pulse [ENTER].

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Se mostrará el efecto seleccionado y los ajustes de sus parámetros.



4. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Utilizar los pads para seleccionar un efecto

Los efectos del número 1 al 16 pueden seleccionarse directamente pulsando los pads del [1] al [16].

1. Pulse [FX SELECT].

Se mostrará una lista de los efectos. El número del efecto seleccionado en ese momento quedará remarcado.

2. Pulse un pad del [1] al [16] para seleccionar un efecto.

El nombre de los efectos está escrito debajo de cada pad.

* *Un efecto no se aplica simplemente seleccionándolo. Para aplicar el efecto, pulse [FX ON/OFF] para que el indicador del botón se ilumine y se active el efecto y, luego, seleccione el pad o pads a los que desea que se aplique el efecto (FX Assign; p. 34).*

3. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Activar/desactivar el efecto

El SP-505 contiene 26 efectos diferentes. Puede pulsar [ON/OFF] para seleccionar si esos efectos se aplicarán (on) o no (off).

[FX ON/OFF] iluminado: Se aplicará el efecto.

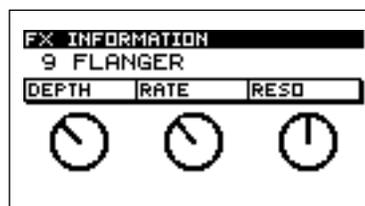
[FX ON/OFF] apagado: No se aplicará el efecto.

Controlar cómo se aplica el efecto

1. Haga girar uno de los potenciómetros EFFECTS CONTROL (CTRL 1-3).

El efecto cambiará de forma diferente dependiendo del potenciómetro que haya utilizado.

2. Para ver el efecto seleccionado en ese momento y los ajustes de los parámetros de ese efecto, pulse [FX INFO].



3. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Lista de Efectos

EFFECTOS DSP	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
1. FILTER + DRIVE	CUTOFF	RESO (Resonancia)	DRIVE
Filtro Pasa Bajos con overdrive. Corta las frecuencias altas y añade distorsión.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta el nivel de pico en la frecuencia de corte.	Añade distorsión
2. PITCH SHIFTER	PITCH	FEEDBACK	BALANCE
Modifica la afinación.	Desplaza la afinación dos octavas hacia arriba o hacia abajo.	Ajusta la cantidad de regeneración de los sonidos de pitch shift.	Ajusta el balance del volumen entre el sonido del efecto y el sonido directo.
3. DELAY	DLY TIME (Tiempo de Delay)	FEEDBACK	E.LEVEL (Nivel de Efecto)
Hace que se repita el sonido.	Ajusta el tiempo del sonido de delay. (*1)	Ajusta el número de repeticiones.	Especifica el volumen del delay.
4. VINYL SIMULATOR	COMP (Compresor)	NOISE LV (Nivel de Ruido)	WOW/F (Wow Flutter)
Imparte al sonido el sonido de un disco analógico.	Ajusta la compresión característica de los discos analógicos.	Ajusta el volumen del ruido de disco analógico.	Ajusta las irregularidades del giro del tocadisco analógico.
5. ISOLATOR	LOW	MID (Medios)	HIGH
Extrae y suprime sonidos en las gamas de graves, medios y agudos.	Extrae y suprime sonidos en las gamas de graves.	Extrae y suprime sonidos en las gamas de medios.	Extrae y suprime sonidos en las gamas de agudos.
6. REVERB	REV TIME (Tiempo de Reverb)	TONE	E.LEVEL (Nivel de Efecto)
Añade reverberación al sonido	Ajusta el tiempo de la reverb.	Ajusta el timbre de la reverb.	Ajusta el volumen de la reverb.
7. TAPE ECHO	REPEAT (Frecuencia de Repetición)	INTENS (Intensidad)	E.LEVEL (Nivel de Efecto)
Efecto tipo eco de cinta analógico vintage.	Ajusta la velocidad de la cinta.	Ajusta las repeticiones del eco.	Ajusta el volumen del eco.
8. CHORUS	DEPTH	RATE	E.LEVEL (Nivel de Efecto)
Añade espaciosidad y profundidad al sonido.	Ajusta la profundidad del chorus.	Especifica la frecuencia de la modulación.	Ajusta el volumen del sonido de efecto.
9. FLANGER	DEPTH (Profundidad/Manual)	RATE	RESO (Resonancia)
Añade ondulaciones parecidas a las de un reactor despegando.	Ajusta la profundidad de las ondulaciones. Cuando se gira el potenciómetro CTRL 2 (RATE) completamente en el sentido contrario a la agujas del reloj, se ajusta la afinación (Manual).	Ajusta la frecuencia de las ondulaciones. Al girarlo completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj, se paran las ondulaciones y la afinación puede ajustarse (Manual) con el potenciómetro CTRL 1 (DEPTH).	Añade unas ondulaciones particulares al sonido.
10. PHASER	DEPTH (Profundidad/Manual)	RATE	RESO (Resonance)
Aañade ondulaciones cíclicas al sonido.	Ajusta la profundidad de las ondulaciones. Cuando se gira el potenciómetro CTRL 2 (RATE) completamente en el sentido contrario a la agujas del reloj, se ajusta la afinación (Manual).	Ajusta la frecuencia de las ondulaciones. Al girarlo completamente en el sentido contrario a las agujas del reloj, se paran las ondulaciones y la afinación puede ajustarse (Manual) con el potenciómetro CTRL 1 (DEPTH).	Añade unas ondulaciones particulares al sonido.
11. TREMOLO / PAN	DEPTH	RATE	WAVE (Trémolo/Forma de Onda)
Modifica cíclicamente el volumen o el panorama.	Ajusta la cantidad de cambio que se produce en el volumen o en el panorama.	Ajusta la frecuencia del cambio en el volumen o el panorama.	Cambia la curva periódica del cambio en el volumen o en el panorama. Al girarlo completamente en el sentido contrario a l de las agujas del reloj, cambiará el volumen y en el sentido contrario, el panorama.
12. DISTORTION	DIST (Distorsión)	TONE	LEVEL
Aplica distorsión al sonido.	Ajusta la profundidad de la distorsión.	Ajusta el timbre.	Especifica el volumen.

EFFECTOS DSP	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
13. OVERDRIVE	DRIVE	TONE	LEVEL
Aplica distorsión suave.	Ajusta la profundidad de la distorsión.	Ajusta el timbre.	Especifica el volumen.
14. FUZZ	DRIVE	TONE	LEVEL
Añade armónicos y distorsiona el sonido.	Ajusta la profundidad de la distorsión.	Ajusta el timbre.	Especifica el volumen.
15. WAH	SENS	FREQ (Frecuencia)	PEAK
Produce un efecto de “wah”	Ajusta la sensibilidad del efecto de Wah.	Ajusta la afinación del sonido del efecto.	Ajusta el pico del volumen del efecto de wah.
16. OCTAVE	-2OCT (Nivel de Octava -2)	-1OCT (Nivel de Octava -1)	D.LEVEL (Nivel Directo)
Añade un sonido de octava más grave.	Añade un sonido dos octavas más grave que el original.	Añade un sonido una octava más grave que el original.	Ajusta el nivel de volumen del sonido directo.
17. COMPRESSOR	SUSTAIN	ATTACK	LEVEL
Hace que el volumen sea más constante.	Ajusta la cantidad de compresor que se aplica.	Ajusta el ataque del sonido.	Especifica el volumen.
18. EQUALIZER	LOW	MID (Medios)	HIGH
Ajusta el nivel de volumen para cada gama de frecuencias individual.	Ajusta el volumen de la gama de graves.	Ajusta el volumen de la gama de medios.	Ajusta el volumen de la gama de agudos.
19. LO-FI PROCESSOR	SMPL RTE (Frecuencia de Muestreo)	BIT	FILTER
Imparte un carácter de “baja fidelidad”.	Ajusta la frecuencia de muestreo. (*2)	Ajusta el “bit count”.	Ajusta la sensibilidad al filtro.
20. NOISE GENERATOR	COLOR	QUALITY	LEVEL
Genera ruido.	Ajusta el timbre del ruido.	Ajusta el ruido “scratching”.	Ajusta el nivel ruido.
21. RADIO TUNING	TUNING	NOISE LV (Nivel de Ruido)	FERQ RNG (Gama de Frecuencias)
Reproduce el ruido que se produce al sintonizar la radio.	Ajusta la cantidad de ruido.	Especifica el volumen del ruido.	Adjusts the tonal character.
22. SLICER + FLANGER	PTN (Patrón de Intervalos)	RATE	FLANGER
Corta el sonido. Incluye un efecto de flanger.	Selecciona el patrón que especifica el Intervalo con que se corta el sonido. (*3)	Ajusta la duración del PTN (Patrón de Intervalos). (*4)	Ajusta la cantidad de efecto de flanger.
23. RING MODULATOR	FREQ (Frecuencia)	E.LEVEL (Nivel de Efecto)	D.LEVEL (Nivel Directo)
Crea un sonido metálico.	Ajusta la afinación del sonido metálico.	Ajusta el volumen del sonido de efecto.	Ajusta el volumen del sonido directo.
24. CHROMATIC P.S.	PITCH 1	PITCH 2	BALANCE (Balance Directo/Efecto)
Pitch shifter de dos voces que cambia la afinación en pasos de un semitono.	Desplaza Pitch 1 una octava hacia arriba/abajo en pasos de un semitono.	Desplaza Pitch 2 una octava hacia arriba/abajo en pasos de un semitono.	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.
25. VOICE TRANSFORMER	FORMANT	E.LEVEL (Nivel de Efecto)	D.LEVEL (Nivel Directo)
Procesa vocales humanas para producir una variedad de voces distintas.	Ajusta las características vocales (formante).	Ajusta el volumen del sonido de efecto.	Ajusta el volumen del sonido directo.
26. CENTER CANCELER	L-R BAL (Balance L-R)	LO BOOST (Realce de Graves)	HI BOOST (Realce de Agudos)
Elimina las voces y otros sonidos localizados en el centro de la mezcla.	Encuentra el punto óptimo para el suprimido.	Realza el bajo y otros sonidos de frecuencias graves localizados en el centro.	Realza los sonidos de frecuencias altas.

Capítulo 2. Utilizar efectos internos

(*1) El tiempo (tiempo de delay) de las muestras a las que se aplica el efecto se especifica en unidades de valor de nota relativas al tempo de la muestra del pad que actúa de fuente de sincronización.

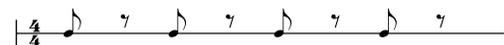
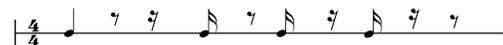
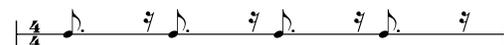
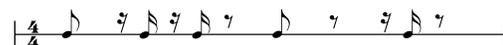
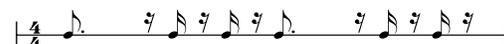
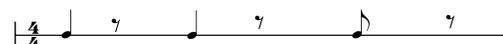
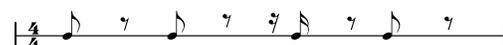
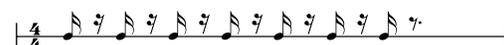
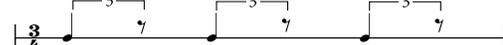
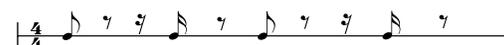
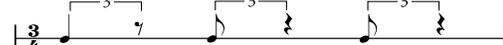
Los tipos de notas que pueden ajustarse son:

fusa	(♪)	semi corchea	(♪)	semi corchea con puntillo	(♪)
tresillo de corcheas	(♪₃)	corchea	(♪)	corchea con puntillo	(♪)
tresillo de negras	(♩₃)	negra	(♩)	negra con puntillo	(♩)
tresillo de blancas	(♩₃)	blanca	(♩)	blanca con puntillo	(♩)
redonda	(○)				

No obstante, no puede seleccionar ajustes de tiempo de delay que superen un tiempo de aproximadamente 6 segundos. Además, la reproducción de un patrón está basada en el tempo del patrón.

(*2) A medida que gire el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, la frecuencia de muestreo de 44.1 kHz se multiplicará por un factor de 1 a 1/16 y el cambio se producirá seguidamente. Si lo ajusta a OFF, la frecuencia de muestreo será de 44.1 kHz.

(*3) Las siguientes opciones están disponibles para PTN cuando la selección se realiza utilizando el potenciómetro CTRL 1 y está seleccionado "22. SLICER + FLANGER".

P01		P09	
P02		P10	
P03		P11	
P04		P12	
P05		P13	
P06		P14	
P07		P15	
P08		P16	

(*4) La frecuencia de PTN de las muestras a las que se aplica el efecto se sincronizará con el tempo de la muestra del pad que actúa como fuente de sincronización.

No obstante, si se está reproduciendo un patrón, la frecuencia de PTN se sincroniza con el tempo del patrón.

La frecuencia de la sincronización puede ajustarse con el ajuste de RATE del modo siguiente.

Con RATE ajustado al mínimo (el potenciómetro CTRL 2 girado totalmente hacia la izquierda):

un ciclo de PTN corresponde a un compás.

Con RATE ajustado al máximo (el potenciómetro CTRL 2 girado totalmente hacia la derecha):

un ciclo de PTN corresponde a un octavo de un compás.

Puede ajustar el valor de un ciclo a un compás, a medio compás, a un cuarto de compás o a un octavo de compás, según la posición en que se encuentre el potenciómetro CTRL 2.

RATE	Ciclo de PTN
x1	un ciclo de TIMING PTN corresponde a un compás
x2	un ciclo de TIMING PTN corresponde a la mitad de un compás
x4	un ciclo de TIMING PTN corresponde a un cuarto de un compás
x8	un ciclo de TIMING PTN corresponde a un octavo de un compás

Capítulo 3. Grabar muestras

- * *Queda prohibido por la ley la grabación (muestreo) sin autorización de material de audio cuyo copyright esté en manos de terceros, a no ser que se trate de un caso especial de uso personal. No haga grabaciones ilegales.*
- * *Boss Corporation no se hará responsable de ninguna reclamación por daños, hecha contra usted por tenedores de copyright, por haber realizado grabaciones ilegales utilizando productos Boss.*

Antes de muestrear

Antes de muestrear, lea con atención las siguientes explicaciones sobre los ajustes que se utilizan para muestrear y sobre el tiempo de muestreo disponible.

Selección de un muestreo estéreo/mono

Para cada pad puede especificar si el muestreo se realizará en estéreo o en mono.

Parámetro: Type

MONO:

Muestreo monoaural

STEREO:

Muestreo estéreo. El muestreo estéreo ocupa el doble de tiempo de muestreo y el doble de polifonía (número de notas simultáneas) que el muestreo monoaural. (Número de muestras que pueden sonar simultáneamente; p. 30.)

- * *No es posible cambiar de estéreo a mono, y viceversa, después de haber muestreado.*

Seleccionar la Calidad del Muestreo

Para cada pad puede seleccionar uno de los tres Grados de Muestreo (STANDARD/LONG/LO-FI).

- * *No es posible cambiar el Grado de Muestreo después de haber muestreado.*

Parámetro: Grade

Grade	Calidad de audio	Frecuencia de muestreo
STANDARD	Selecciónelo cuando quiera muestrear con una alta calidad.	44.1 kHz
LONG	Permite muestrear el doble de tiempo que el ajuste STANDARD. La calidad es ligeramente inferior.	22.05 kHz
LO-FI	El sonido será de "baja fidelidad" y el tiempo de muestreo será mucho más largo.	11.025 kHz

Sobre el tiempo de muestreo

El tiempo de muestreo disponible para la memoria interna y para una tarjeta de memoria se muestran a continuación.

- * *Estos tiempos son para muestreos monoaurales. Para la memoria interna estos tiempos corresponden al tiempo total de las muestras en los bancos de pads del 5 al 16. Para la tarjeta de memoria estos tiempos corresponden al tiempo total de las muestras de los bancos de pads del 17 al 32.*
- * *El tiempo de muestreo disponible se reduce a la mitad si muestrea en estéreo.*

Memoria interna (tiempo aproximado)

STANDARD	LONG	LO-FI
2 minutos	5 minutos	17 minutos

Tarjeta de memoria (tiempo aproximado)

Capacidad	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 minutos	8 minutos	24 minutos
16 MB	8 minutos	16 minutos	49 minutos
32 MB	16 minutos	32 minutos	98 minutos
64 MB	32 minutos	64 minutos	197 minutos
128 MB	64 minutos	129 minutos	395 minutos

- * *Si ha guardado muestras o patrones internos o datos de canción en la tarjeta de memoria (p. 67), el tiempo de muestreo disponible de la tarjeta de memoria será menor que el que le acabamos de mostrar aquí arriba.*

Iniciar el muestreo automáticamente cuando entra el sonido

Puede realizar los ajustes necesarios para que el muestreo se inicie automáticamente cuando el sonido de entrada sobrepase un nivel determinado.

- * *Si está utilizando un efecto, el muestreo se iniciará cuando el sonido que incluye el sonido del efecto (ruido) sobrepase el nivel especificado.*

Parámetro: Auto

OFF:

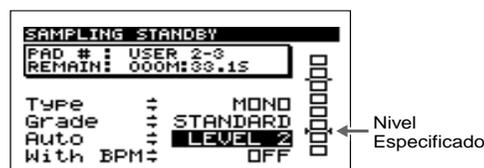
Seleccione este ajuste si quiere iniciar el muestreo manualmente.

LEVEL 1-8:

Especifique el nivel de entrada de audio al que quiere que se inicie automáticamente el muestreo. Cuando el sonido de entrada sobrepase este nivel, el muestreo se iniciará automáticamente.

LEVEL 1 es el nivel más bajo.

En la pantalla se mostrará un símbolo para indicar el nivel que ha especificado.



Parámetro: With BPM

OFF: No se especifica el momento en el que el sonido se detendrá (End Point).

40.0-200.0: El final del sonido (End Point) quedará ajustado automáticamente en un tiempo de compás del valor de las BPM especificado.

* El punto final (End Point) se ajustará con precisión si aplica un ligero delay al final del muestreo.

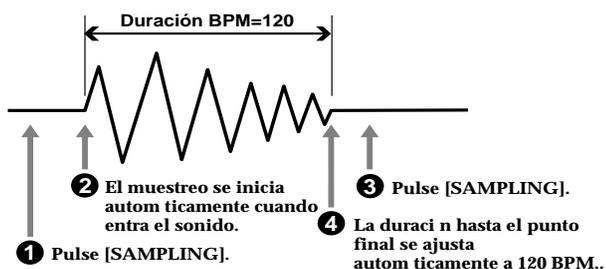


Si combina Auto (inicio automático del muestreo cuando entra el sonido) con With BPM (especificación del momento en que se detendrá el sonido) podrá hacer que sólo suene la porción de sonido que usted desea.

(Ejemplo 1)

Si muestrea un sonido con una duración de BPM=120

(Auto, Con BPM=120)

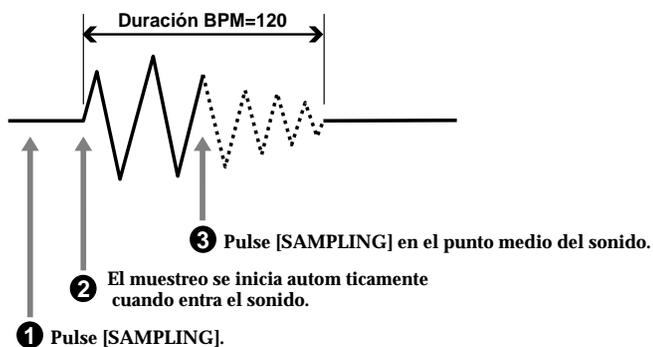


BPM de la Muestra: 120.0
Compás : 1
Tipo de compás : 4/4

(Ejemplo 2)

Si muestrea sólo la mitad de un sonido con una duración de BPM=120

(Auto)



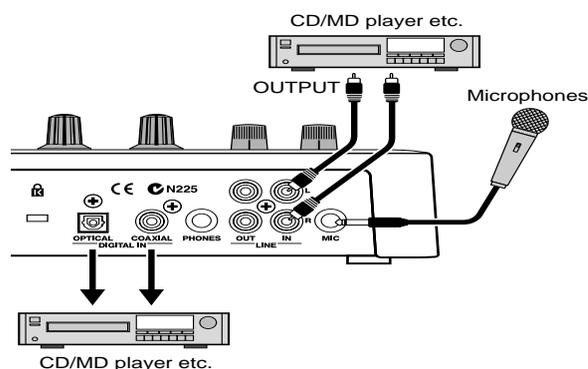
BPM : 120.0
Compás : 1/2
Tipo de Compás : 4/4

Aplicar un efecto mientras muestrea

Si quiere aplicar un efecto mientras muestrea, pulse [FX ON/OFF] para hacer que el indicador del botón se ilumine.

Seleccionar la fuente de entrada

1. Conecte el aparato de entrada del sonido desde el que quiere muestrear como, por ejemplo, un reproductor de CD o un micrófono.



2. Pulse [SAMPLING].

El indicador de [SAMPLING] parpadeará y el SP-505 quedará en el modo de listo para muestrear.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

3. Pulse [SOURCE SELECT] para seleccionar la fuente de entrada.

El indicador de la fuente de entrada seleccionada se iluminará.

- * Si selecciona COAXIAL o OPTICAL, en la pantalla se mostrará "Awaiting Digital Signal" ("Esperando señal digital") hasta que se detecte una señal digital. Algunos reproductores de CD/MD emiten una señal digital sólo durante la reproducción, así que inicie la reproducción en su reproductor de CD/MD para que el SP-505 reconozca la señal.
- * DIGITAL IN soporta sólo señales digitales con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si entra alguna otra señal digital con una frecuencia diferente de 44.1 kHz, en la pantalla se mostrará "Waiting Digital Signal" ("Esperando señal digital").
- * Puede que se produzca ruido si la entrada de la señal digital es inestable.

Procedimiento para muestrear

1. Pulse [SAMPLING].

El indicador de [SAMPLING] parpadeará y el SP-505 quedará en el modo de listo para muestrear.

Llegado este momento los pads que no tienen ninguna muestra asignada parpadearán.

- * Si todos los pads del banco de pads seleccionado en ese momento tienen muestras asignadas no parpadeará ningún pad. Cambie de banco de pads (p. 30).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

- * Si decide cancelar el muestreo en este punto, pulse [EXIT].

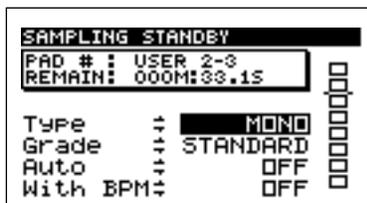
2. Seleccione el pad al que va a asignar el sonido muestreado.

- * Si ya hay una muestra asignada al pad seleccionado, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si quiere utilizar ese pad, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

3. Seleccione la fuente de entrada. (p. 40)

4. Ajuste las características del muestreo. (Consulte las p. 39-40)

El tiempo de muestreo restante se muestra en la línea superior (REMAIN).



Type

MONO: Grabación monoaural
STEREO: Grabación estéreo

Grade

STANDARD Muestreo de alta calidad
LONG Muestreo de mayor duración
LO-FI Muestreo de "baja fidelidad"

Auto

OFF: El muestreo se inicia manualmente
LEVEL 1-8: El muestreo se inicia automáticamente a partir del nivel especificado

With BPM

OFF: No se especifica el momento en el que el sonido se detiene (End Point).
40.0-200.0: Cuando termina el muestreo, el final del sonido (End Point) queda ajustado

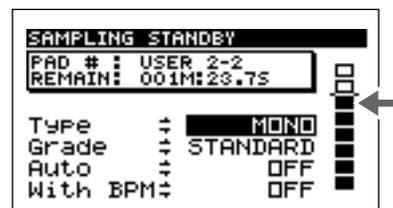
automáticamente al tiempo de compás (relativo a las BPM especificadas) que tiene lugar justo antes de que se pulse el botón.

- * El punto final (End Point) se ajustará con precisión si aplica un ligero delay al final del muestreo.

5. Ajuste el nivel de muestreo.

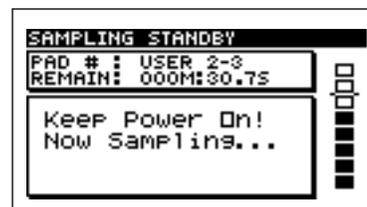
Haga girar el potenciómetro REC LEVEL para ajustar el nivel hasta que el tercer "□" empezando por arriba del medidor de nivel que se muestra en la pantalla se vuelva negro.

- * Si están seleccionados COAXIAL o OPTICAL como fuente de entrada, el potenciómetro REC LEVEL no tendrá ningún efecto.



6. Pulse [SAMPLING].

El indicador de [SAMPLING] se iluminará y se iniciará el muestreo.



Si ajusta AUTO a LEVEL 1-8 en la pantalla se indica que el SP-505 está esperando una entrada de audio.

El muestreo se iniciará cuando la entrada alcance el nivel especificado.

7. En el punto en el que quiera detener el muestreo, pulse [SAMPLING].

Así se completa el proceso de muestreo.

- * El muestreo terminará automáticamente si se sobrepasa el tiempo de muestreo disponible.

8. Pulse el pad para reproducir el sonido muestreado.

- * Si el principio o el final de la muestra contiene algún sonido o silencio que no desea, puede realizar ajustes para que sólo suene la porción deseada. Para más detalles, consulte en la p. 46, "Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas)".

Volver a muestrear muestras (Resampling)

El SP-505 permite que muestras grabadas con anterioridad puedan volver a ser muestreadas. Es lo que se llama "remuestreo". Esto permite, por ejemplo, hacer sonar varias muestras simultáneamente y, luego, muestrearlas para combinarlas en una sola muestra, o volver a muestrearlas aplicándoles un efecto.

Hay dos modos de llevar a cabo el remuestreo: puede utilizar "Auto" para iniciar/detener el remuestreo automáticamente o puede iniciar/detener el muestreo manualmente.

Aplicar un efecto mientras se muestrea

Si quiere aplicar un efecto mientras está muestreando, pulse [FX ON/OFF] para que el indicador del botón se ilumine.

Procedimiento 1 de remuestreo (Auto)

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

El indicador de [SAMPLING] parpadeará y el SP-505 entrará en el modo de listo para muestrear.

Llegado este momento los pads a los que no se ha asignado ninguna muestra empezarán a parpadear.

* Si todos los pads del banco de pads seleccionado en ese momento tienen muestras asignadas no parpadeará ningún pad. Cambie de banco de pads (p. 30).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

* Si decide cancelar el remuestreo en este punto, pulse [EXIT].

2. Pulse el pad al que quiere asignar el sonido remuestreado (muestra).

* Si ya hay una muestra asignada al pad seleccionado, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si quiere utilizar ese pad, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

3. Realice los ajustes para el remuestreo. (Consulte las p. 39-40)

El tiempo de muestreo restante se muestra en la línea superior (REMAIN).

Type

MONO: Grabación monoaural

STEREO: Grabación estéreo

Grade

STANDARD Muestreo de alta calidad

LONG Muestreo de mayor duración

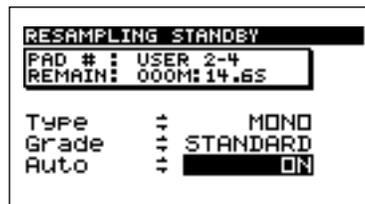
LO-FI Muestreo de "baja fidelidad"

Auto

En este caso, ajústelo a ON.

ON: Cuando seleccione el pad desde el que se llevará a cabo el remuestreo (el Pad Fuente) e inicie el remuestreo, el pad fuente empezará a sonar automáticamente y el remuestreo terminará cuando el pad fuente acabe de sonar.

OFF: El remuestreo se inicia/detiene manualmente.



4. Pulse [SAMPLING].

El pad de destino del remuestreo se iluminará y los pads a los que se ha asignado una muestra parpadearán.



5. Cuando sea necesario, cambie el banco de pads (p. 30) y pulse el pad o pads para la muestra o muestras que quiera remuestrear (los Pads Fuente).

El pad o pads que pulse pasarán de parpadear a estar permanentemente iluminados. Puede seleccionar más de un pad. Si vuelve a pulsar un pad que está iluminado, este pasará a parpadear y dejará de estar seleccionado. Puede seleccionar varios pads o [EXT SOURCE].

* Aunque puede seleccionar varios pads para el remuestreo, hay un límite máximo.

Si los pads fuente del remuestreo contienen muestras monoaurales...

Un máximo de cuatro

Si los pads fuente del remuestreo contienen muestras estéreo...

Un máximo de dos

6. Pulse [SAMPLING].

El pad o pads fuente empezarán a sonar y se iniciará el remuestreo.

* No es posible cambiar de banco de pads durante el remuestreo.

Cuando la muestra o muestras seleccionadas terminan de sonar el remuestreo termina automáticamente.

Si pulsa [SAMPLING] mientras la muestra o muestras seleccionadas están sonando, el remuestreo terminará antes de completarse.

Procedimiento 2 de remuestreo (Manual)

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

El indicador de [SAMPLING] parpadeará y el SP-505 entrará en el modo de listo para muestrear.

Llegado este momento los pads a los que no se ha asignado ninguna muestra empezarán a parpadear.

- * Si todos los pads del banco de pads seleccionado en ese momento tienen muestras asignadas no parpadeará ningún pad. Cambie de banco de pads (p. 30).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

- * Si decide cancelar el remuestreo en este punto, pulse [EXIT].

2. Pulse el pad al que quiere asignar el sonido remuestreado (muestra).

- * Si ya hay una muestra asignada al pad seleccionado, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si quiere utilizar ese pad, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

3. Realice los ajustes para el remuestreo. (Consulte las p. 39-40)

El tiempo de muestreo restante se muestra en la línea superior (REMAIN).

Type

MONO: Grabación monoaural

STEREO: Grabación estéreo

Grade

STANDARD Muestreo de alta calidad

LONG Muestreo de mayor duración

LO-FI Muestreo de "baja fidelidad"

Auto

En este caso, ajústelo a OFF.

OFF: El remuestreo se inicia/detiene manualmente.

ON: Cuando seleccione el pad desde el que se llevará a cabo el remuestreo (el Pad Fuente) e inicie el remuestreo, el pad fuente empezará a sonar automáticamente y el remuestreo terminará cuando el pad fuente acabe de sonar.

4. Pulse [SAMPLING].



5. Cuando sea necesario, cambie el banco de pads (p. 30) y pulse el pad o pads para la muestra o muestras que quiera remuestrear (los Pads Fuente).

El pad fuente empezará a sonar y se iniciará el remuestreo.

[EXT SOURCE] también puede especificarse como pad fuente.



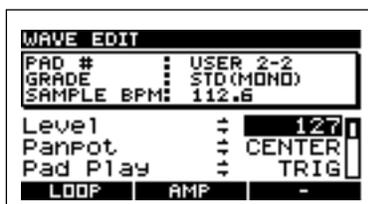
- * No es posible cambiar de banco de pads durante el remuestreo.

6. Cuando haya terminado de remuestrear, pulse [SAMPLING].

Capítulo 4. Cambiar los ajustes de una muestra

Procedimiento

1. Pulse el pad de la muestra cuyos ajustes desea cambiar.
2. Pulse [WAVE EDIT].



3. Utilice CURSOR [↑] [↓] para seleccionar el ajuste (parámetro) que desea cambiar.
4. Utilice el dial VALUE para cambiar el valor del ajuste.
 - Si quiere cambiar los ajustes de otra muestra del mismo banco de pads, pulse el pad para esa muestra y repita los pasos 3 y 4.
 - Si quiere cambiar los ajustes de una muestra de otro banco de pads, cambie a ese banco de pads (p. 30), pulse el pad para la muestra que quiere editar y repita los pasos 3 y 4.
5. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Ajustar el volumen de una muestra

Para ajustar el volumen de una muestra, seleccione "Level" en el paso 3 de "Procedimiento", en la sección anterior (p. 44).

Level 0-127

6. Ajusta el volumen.

Ajustar la posición estéreo de una muestra

Para ajustar la posición estéreo de una muestra, seleccione "Panpot" en el paso 3 de "Procedimiento", en la p. 44.

Panpot LEFT, CENTER, RIGHT

LEFT: Panoramiza el sonido hacia OUTPUT L.

CENTER: Panoramiza el sonido hacia el centro.

RIGHT: Panoramiza el sonido hacia OUTPUT R.

* El ajuste de Panpot no tendrá efecto en aquellas muestras que se muestrearon con Type ajustado a STEREO.

Cambiar cómo suena una muestra y cómo se detiene

Para cambiar cómo suena una muestra y cómo se detiene cuando se pulsa un pad, seleccione "Pad Play" en el paso 3 de "Procedimiento".

Pad Play TRIG, GATE, DRUM

TRIG: La muestra empezará a sonar cuando pulse el pad y se detendrá cuando vuelva a pulsar el pad.

GATE: La muestra sólo sonará mientras mantenga pulsado el pad.

DRUM: Cuando pulse el pad la muestra sonará una vez y se detendrá en el punto final (End Point).

* Si selecciona DRUM, el ajuste Loop Mode no tendrá efecto.

Aplicar un bucle a la reproducción de una muestra

Si quiere aplicar un bucle a una muestra (reproducirla continuamente), seleccione "Loop Mode" en el paso 3 de "Procedimiento".

Loop Mode ON, OFF

ON: Se aplicará un bucle a la muestra (se reproducirá continuamente).

OFF: No se aplicará ningún bucle a la muestra.

Hacer sonar una muestra hacia atrás

Si quiere hacer sonar una muestra al revés (hacia atrás), seleccione "Reverse" en el paso 3 de "Procedimiento", en la p. 44.

Reverse ON, OFF

- ON:** La muestra sonará en dirección contraria (Reproducción inversa).
- OFF:** La muestra sonará en la dirección normal (Reproducción normal).

* Si cambia los ajustes de Reverse mientras está sonando una muestra, el ajuste modificado tendrá efecto a partir de la siguiente vez que haga sonar la muestra.

Hacer sonar una muestra en los modos Phrase o Single

Para especificar si una muestra sonará en el modo Phrase o Single, seleccione "Play Type" en el paso 3 de "Procedimiento", en la p. 44.

Play Type PHRASE, SINGLE

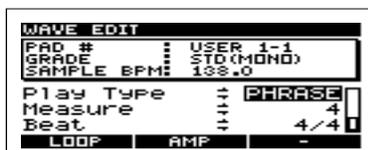
PHRASE: La muestra sonará como una frase. Con este ajuste las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden ajustarse automáticamente para que coincidan con las BPM de la reproducción (tempo) o con las BPM del secuenciador.

SINGLE: La muestra sonará como un solo sonido. Con este ajuste la muestra sonará siempre con sus propias BPM (tempo).

- * Las BPM (pulsaciones por minuto) de una muestra pueden ajustarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces el ajuste original. Si realiza ajustes que sobrepasan la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida.
- * Si la muestra es más corta que aproximadamente unos 200ms los cambios en las BPM no se verán reflejados.

Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra se calcularán automáticamente y se mostrarán en la línea superior, en SAMPLE BPM; pero las BPM no pueden calcularse correctamente si el número original de compases y el tipo de compás de la muestra son incorrectos.

En este caso necesitará cambiar el número de compases o el tipo de compás de la muestra.



Cambiar el número de compases de una muestra

Puede especificar el número de compases y el tipo de compás de una muestra para que las BPM que se muestran en pantalla correspondan con las BPM reales de la muestra. Las BPM especificadas se mostrarán en la línea superior, en SAMPLE BPM.

Para especificar el número de compases cuando haga sonar la frase como una muestra, seleccione "Measure" en el paso 3 de "Procedimiento", en la p. 44.

Measure 1/128-1/2, 1-99998

Especifica el número de compases en gamas de 1/128 a 1/2 compases o de 1 a 99998 compases.

- * El número de compases puede especificarse como la mitad o el doble del número original de compases.

No es posible especificar un número de compases que provoque que SAMPLE BPM exceda la gama que va de 40.0 a 200.0.

- * No es posible ajustar el número de compases si Play Type está ajustado a SINGLE.

Cambiar el tipo de compás de una muestra

Para cambiar el tipo de compás de una muestra, seleccione "Beat" en el paso 3 de "Procedimiento", en la p. 44.

Beat 1/4-8/4

Especifica el tipo de compás dentro de una gama de 1/4 a 8/4.

- * No es posible especificar un tipo de compás que provoque que SAMPLE BPM exceda la gama que va de 40.0 a 200.0.
- * No es posible ajustar el tipo de compás si Play Type está ajustado a SINGLE.

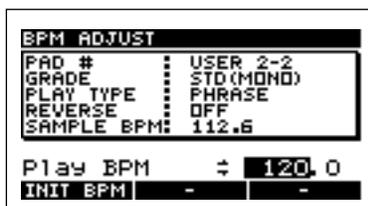
Ajustar las BPM (tempo) de una muestra

1. En la pantalla Play, pulse [BPM ADJUST].
2. Utilice el dial VALUE para especificar las BPM (tempo).

Play BPM 40.0-200.0

La línea superior muestra las BPM (tempo) originales. También puede pulsar CURSOR [?] para ajustar el valor a intervalos de 0.1 BPM.

- * Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden ajustarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces su valor original. Si las BPM sincronizadas sobrepasan la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida.
- * Si la muestra es más corta que aproximadamente unos 200ms los cambios en las BPM no se verán reflejados.



- PAD#:** Número del pad seleccionado en ese momento. (Ejemplo) USER1-1: Pad [1] del banco del usuario 1
- GRADE:** Calidad del muestreo (estéreo/mono) STD (Estándar), LONG, LO-FI
- PLAY TYPE:** PHRASE, SINGLE
- REVERSE:** ON, OFF
- SAMPLE BPM:** BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra seleccionada en ese momento

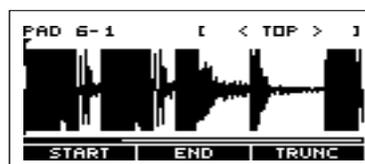
- * Si cambia las BPM (tempo) puede ser que se escuche ruido.
 - * Si quiere recuperar las BPM (pulsaciones por minuto) utilizadas durante el muestreo, pulse [F1] (INIT BPM).
 - * No es posible ajustar Play BPM si Play Type está ajustado a SINGLE.
 - * No es posible ajustar Play BPM para una muestra que está ajustada a reproducción inversa.
3. Pulse [EXIT], [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas)

- * Mientras se ajustan los puntos de inicio/final de una muestra, el ajuste Play BPM se ignora y la muestra suena con sus BPM (tempo) originales.

1. Pulse el pad de la muestra cuyos puntos de inicio/final quiere cambiar.
2. Pulse [WAVE EDIT].
3. Pulse [F1] (LOOP).

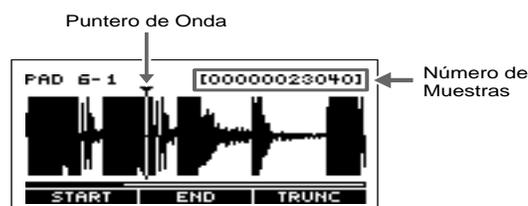
Se mostrará la forma de onda de la muestra.



El número de pad se muestra en la parte izquierda de la línea superior de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 6-1: Pad [1] del banco de pads 6.

El número de muestras en la posición del puntero de la onda se muestra en la parte derecha de la línea superior de la pantalla. El principio de la forma de onda de la muestra se indica mediante <TOP> y el final mediante <BOTTOM>



- * Incluso si una muestra está ajustada a reproducción inversa, la forma de onda se mostrará siguiendo la dirección normal.

4. Utilice CURSOR [←][→] para desplazar toda la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el punto en que quiere que empiece a sonar la muestra y, luego, pulse [F1] (START).
5. Utilice CURSOR [←][→] para desplazar toda la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el punto en que quiere que deje de sonar la muestra y, luego, pulse [F2] (END).

- * La región entre los puntos de inicio/final de la reproducción se mostrará remarcada.

* No es posible especificar los puntos de inicio/final de modo que quede una distancia inferior a 70 ms entre el inicio y el final del sonido.

* Si ajusta el punto de inicio al principio de la forma de onda y ajusta el punto final al final de la forma de onda, la región remarcada volverá a mostrarse de forma normal y se cancelarán los puntos de inicio/final.

6. Pulse el pad para escuchar cómo se reproduce la muestra y compruebe los ajustes del punto de inicio/final.

Si mantiene pulsado [PAD] y pulsa [F1] (START) o [F2] (END) podrá escuchar el sonido que hay antes o después de los puntos de inicio/final.

● Si quiere realizar ajustes de precisión en los puntos de inicio/final, pulse [ZOOM IN] para aumentar la vista de la pantalla de la forma de onda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda y, luego, pulse [F1] (START) o [F2] (END). Pulse [ZOOM OUT] para hacer más pequeña la pantalla de la forma de onda y volver a la pantalla anterior.

● Si mantiene pulsado [L/R] y pulsa [ZOOM IN] o [ZOOM OUT] podrá expandir o encoger el eje vertical (eje de amplitud) de la forma de onda.

● Cuando pulse [F3] (TRUNC) en la pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si desea truncar (suprimir) las porciones que hay antes y después de los puntos de inicio/final. Si desea truncar la muestra, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

* Si ejecuta Truncate conservará memoria para las muestras e incrementará el tiempo de muestreo restante disponible.

* Una vez que se ha ejecutado Truncate no es posible volver a las posiciones originales de los puntos de inicio/final.

7. Pulse [SONG] o [PTN], o pulse dos veces [EXIT] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Ajustar el volumen de una región especificada de la muestra

El volumen de una región especificada de la muestra puede ajustarse. Por ejemplo, si una muestra contiene ruido puede disminuir el volumen de la región que contiene el ruido para que así sea menos molesto.

* La calidad tímbrica puede cambiar si lleva a cabo repetidas veces esta operación.

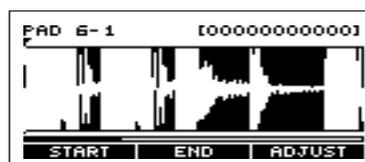
* Mientras esté ajustando el volumen de una región especificada de la muestra, el ajuste Play BPM se ignorará y la muestra sonará con sus BPM (tempo) originales.

1. Pulse el pad de la muestra cuyo volumen quiere ajustar para una región específica.

2. Pulse [WAVE EDIT].

3. Pulse [F2] (AMP).

Se mostrará la forma de onda de la muestra.



El número de pad se muestra en la parte izquierda de la línea superior de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 6-1: Pad [1] del banco de pads 6.

El número de muestras en la posición del puntero de la onda se muestra en la parte derecha de la línea superior de la pantalla.

* Incluso si una muestra está ajustada a reproducción inversa, la forma de onda se mostrará siguiendo la dirección normal.

4. Utilice CURSOR [←][→] para desplazar toda la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el principio de la región cuyo volumen quiere cambiar y, luego, pulse [F1] (START).

* Cuando el puntero de la onda está situado fuera de la región comprendida entre los puntos de inicio y final especificados, en la pantalla se muestra [*****] y, entonces, no es posible ajustar el principio de la región cuyo volumen quiere cambiar.



5. Utilice CURSOR [←][→] para desplazar toda la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el final de la región cuyo volumen quiere cambiar y, luego, pulse [F2] (END).

La región entre los puntos de inicio/final especificados se mostrará remarcada.

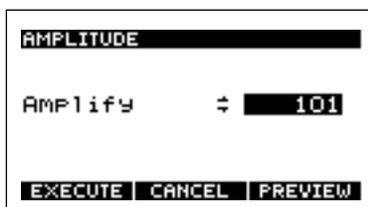
- * Cuando el puntero de la onda está situado fuera de la región comprendida entre los puntos de inicio y final especificados, en la pantalla se muestra [*****] y, entonces, no es posible ajustar el final de la región cuyo volumen quiere cambiar.
- Si quiere realizar ajustes de precisión en los puntos de inicio/final de la región cuyo volumen va a ajustar, pulse [ZOOM IN] para aumentar la vista de la pantalla de la forma de onda, utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda y, luego, pulse [F1] (START) o [F2] (END).

Pulse [ZOOM OUT] para hacer más pequeña la pantalla de la forma de onda y volver a la pantalla anterior.

- Si mantiene pulsado [L/R] y pulsa [ZOOM IN] o [ZOOM OUT] podrá expandir o encoger el eje vertical (eje de amplitud) de la forma de onda.

6. Pulse [F3] (ADJUST).

Utilice el dial VALUE para ajustar el volumen.



7. Utilice el dial VALUE para ajustar el volumen.

Amplify: 0-400

Un ajuste de 400 duplicará la amplitud de la forma de onda, y un ajuste de 0 producirá una amplitud 0.

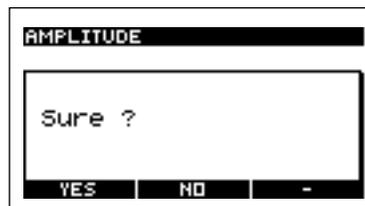
Si pulsa [F3] (PREVIEW) podrá visualizar con anterioridad el volumen que resultará con ese ajuste.

- * El sonido que suena empieza ligeramente antes del punto de inicio especificado y dura como máximo 9 segundos.
8. Cuando haya terminado de ajustar el volumen, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

El volumen recuperará sus ajustes originales.

Si pulsa [F1] (EXECUTE) en la pantalla se le pedirá que confirme el cambio de volumen.



9. Para finalizar los cambios en el volumen, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

- * Una vez que haya finalizado el cambio de volumen, no es posible recuperar el volumen original.

10. Pulse [SONG] o [PTN], o pulse dos veces [EXIT] para volver a la pantalla Play.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

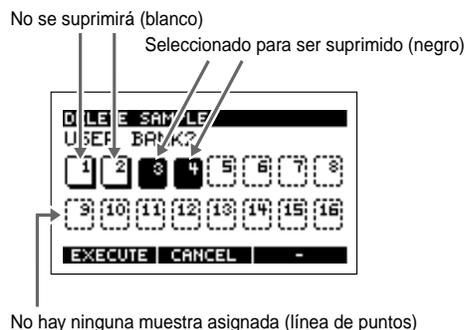
Capítulo 5. Suprimir o copiar una muestra

Suprimir una muestra

1. Pulse [SONG] o [PTN] para acceder a la pantalla Play.
2. Pulse [DEL].
3. Pulse el pad cuya muestra quiere suprimir.

Puede seleccionar más de un pad.

Si quiere seleccionar una muestra de otro banco de pads, cambie de banco de pads (p. 30) y, luego, pulse un pad para seleccionar su muestra.



Si vuelve a pulsar un banco ya seleccionado, ese banco que antes se mostraba en negro pasará a mostrarse en blanco en la pantalla y se cancelará la selección.

4. Para suprimir la muestra o muestras seleccionadas, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].



NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Utilizar el portapapeles para copiar una muestra

El "portapapeles" es una función que le permite guardar temporalmente una muestra que haya especificado. Puede utilizar esta función para copiar una muestra. Resulta conveniente cuando quiera copiar muestras entre diferentes bancos de pads o cuando quiera intercambiar la colocación de algunas muestras.

Copiar una sola muestra

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.

2. Mantenga pulsado el pad de la muestra que quiere copiar y pulse [CLIPBOARD].

La muestra se copiará en el portapapeles y el indicador de [CLIPBOARD] se iluminará.

Cuando pulse [CLIPBOARD] sonará la muestra que allí ha copiado.

3. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad de destino de la copia.

- Si quiere copiar la muestra en un banco de pads diferente, pulse [PAD BANK] para cambiar el banco de pads (p. 30).
- Si el pad de destino de la copia ya contiene una muestra, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si desea sobrescribirlo y borrar de este modo la muestra previa, pulse [F1] (YES). Si no quiere borrar la muestra previa allí guardada, pulse [F2] (NO).
- Si mantiene pulsado [CLIPBOARD] y pulsa [DEL] se borrará la muestra que copió en el portapapeles.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Copiar varias muestras

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.

2. Mantenga pulsado el pad de la muestra que quiere copiar y pulse [CLIPBOARD].

La muestra se copiará en el portapapeles y el indicador de [CLIPBOARD] se iluminará.

3. Repita el paso 2 para cada una de las muestras que quiera copiar y se copiarán en el portapapeles.

En el portapapeles se pueden copiar un máximo de 16 muestras.

* Si ha copiado varias muestras en el portapapeles, al pulsar [CLIPBOARD] sonará la muestra que copió en primer lugar.

4. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad de destino de la copia.

Las muestras se copiarán empezando por el pad que pulsó en último lugar.

Cuando pulse [CLIPBOARD] sonará la muestra que va a copiarse en siguiente lugar, lo que le permitirá comprobar la muestra.

(Ejemplo)

Pad [1] + [CLIPBOARD]	→	se copia la muestra del pad [1]
Pad [2] + [CLIPBOARD]	→	se copia la muestra del pad [2]
Pad [3] + [CLIPBOARD]	→	se copia la muestra del pad [3]

↓

[CLIPBOARD] + pad [13]	→	la muestra del pad [3] se copia en el pad [13]
[CLIPBOARD] + pad [12]	→	la muestra del pad [2] se copia en el pad [12]
[CLIPBOARD] + pad [11]	→	la muestra del pad [1] se copia en el pad [11]

Cuando haya copiado todas las muestras, el portapapeles quedará vacío y el indicador de [CLIPBOARD] se apagará.

- Si quiere copiar la muestra en un banco de pads diferente, pulse [PAD BANK] para cambiar el banco de pads (p. 30).
- Si el pad de destino de la copia ya contiene una muestra, en pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si desea sobrescribirlo y borrar de este modo la muestra previa, pulse [F1] (YES). Si no quiere borrar la muestra previa allí guardada, pulse [F2] (NO).
- Si mantiene pulsado [CLIPBOARD] y pulsa [DEL] se borrará una de las muestras que copió en el portapapeles.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Intercambiar muestras

Puede intercambiar muestras entre dos pads o cambiar el orden de las muestras.

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.

2. Mantenga pulsado uno de los pads cuya muestra quiere intercambiar y pulse [CLIPBOARD].

La muestra se copiará en el portapapeles y el indicador de [CLIPBOARD] se iluminará.

Cuando pulse [CLIPBOARD] sonará la muestra que allí ha copiado.

3. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad de la otra muestra que quiere intercambiar.

- Si quiere intercambiar muestras con otro banco de pads, pulse [PAD BANK] para cambiar el banco de pads (p. 30).

En pantalla se mostrará "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?").

4. Si está seguro de que quiere intercambiar las muestras, pulse [F3] (EXCHANGE).

Las muestras se intercambiarán.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Capítulo 6. Aplicarle un proceso especial a la muestra

Dividir una muestra en notas individuales (Chop)

La función “Chop” del SP-505 divide una muestra en cada uno de los puntos de la forma de onda de la muestra en que hay un ataque y asigna cada una de las muestras divididas a un pad.

Por ejemplo, una frase de percusión puede dividirse en muestras que contengan un instrumento de percusión por separado como, por ejemplo, “bombo”, “caja de percusión” y “charles”.

- * No es posible dividir las muestras de los bancos de la función Chop.
- * No es posible dividir una muestra estéreo.
- * Si la frase contiene un gran número de notas, o notas que suenan simultáneamente, puede ser que no se divida del modo que usted esperaba.

MEMO

Las muestras divididas se asignarán a los 32 pads de los bancos de pads 13-14 (“Bancos 1-2 de la función Chop”).

- * La muestra se dividirá en muestras para un máximo de 32 pads, empezando desde el inicio de la forma de onda original. El resto de la forma de onda no se asignará a los pads.
- * El resto del sonido se asignará a la última muestra dividida.
- * Los ajustes del punto de inicio/final de la muestra se ignorarán.

1. Pulse el pad de la muestra que desea dividir.
2. Pulse [CHOP]. [



3. Utilice el dial VALUE para ajustar con qué detalle (RESOLUTION) se va a dividir la muestra.
Cuanto mayor sea el ajuste, más pequeñas serán las partes en que se va a dividir la muestra.
4. Para ejecutar la división con el nivel de resolución que ha especificado en el paso 3, pulse [F1] (EXECUTE).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].
 - * Si pulsa [F3] (CANCEL) mientras en pantalla se muestra “Processing Data...” (“Procesando datos...”) la operación quedará abortada.Los pads del [1] al [16] se iluminarán automáticamente y reproducirán las muestras divididas.
En pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si

desea guardar las muestras divididas.



5. Para guardarlas, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

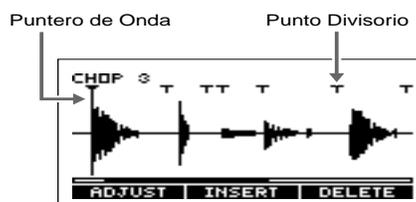
- * Si los bancos de pads 13-14 (Bancos de la función Chop; p. 29) ya contienen muestras se mostrará el mensaje “OK to Overwrite?” (“¿Desea sobrescribirlo?”). Si desea sobrescribir las muestras de los bancos de pads 13-14, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Editar los puntos por los que se va a dividir la muestra

Sobre la pantalla de ajuste de los puntos de división



La posición del puntero de la onda indica el punto de división seleccionado en ese momento.

CHOP 1-32

Indica el número de la muestra dividida que está seleccionada en ese momento.

- Si hace girar el dial VALUE podrá desplazarse hasta el punto de división siguiente o anterior. También puede pulsar un pad para desplazarse hasta otro punto de división.
- Si pulsa CURSOR [←][→] podrá desplazar horizontalmente la zona de visualización de la pantalla de forma de onda.
- Si pulsa [ZOOM IN] [ZOOM OUT] podrá acercar o alejar el zoom de la forma de onda.

- Si mantiene pulsado [L/R] y pulsa [ZOOM IN] [ZOOM OUT] podrá expandir o encoger el eje vertical (eje de amplitud) de la forma de onda.
- Si añade o realiza ajustes de precisión en los puntos de división, en la parte superior derecha de la pantalla se mostrará el número de muestras en la posición en que está situado el puntero de la onda. Si la muestra es inferior a 70 ms, debido a la posición del puntero, en la pantalla se mostrará [*****].

Añadir un punto de división

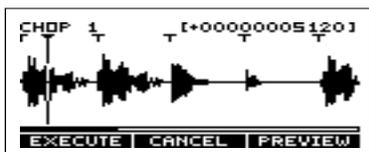
1. En el paso 5 del procedimiento de la función “Chop” (p. 51) pulse [F3] (EDIT).

Se mostrará la forma de onda.

2. Utilice el dial VALUE para seleccionar un punto de división anterior o posterior a la posición en la que quiere añadir una división.

También puede pulsar un pad para seleccionar el punto de división.

3. Pulse [F2] (INSERT).



4. Utilice CURSOR [←][→] para que se muestre la posición en la que quiere añadir un punto de división.

5. Utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta la posición en la que quiere añadir una división.

Si pulsa [F3] (PREVIEW) podrá escuchar el sonido que resultaría si la muestra se dividiera en ese punto de la onda.

6. Para ejecutar la operación de añadir un punto de división, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

- * No es posible especificar un punto de división que cree una muestra inferior a 70 ms.
 - * Después de añadir un punto de división no es posible devolver el 32º punto de división (el último punto de división) a su estado original.
7. Si quiere añadir otro punto de división, repita los pasos del 2 al 6.

Si quiere suprimir un punto de división, siga el procedimiento de “Suprimir un punto de división” (a continuación), empezando por el paso 2. Si desea realizar ajustes de precisión en un punto de división, siga el procedimiento de “Realizar ajustes de precisión en los puntos de división” (p. 53), empezando por el paso 2.

8. Cuando haya terminado, pulse [EXIT].

En la pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si desea guardar las muestras divididas.

9. Para guardarlas, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

- * Si los bancos de pads 13-14 (Bancos de la función Chop; p. 29) ya contienen muestras se mostrará el mensaje “OK to Overwrite?” (“¿Desea sobrescribirlo?”). Si desea sobrescribir las muestras de los bancos de pads 13-14, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

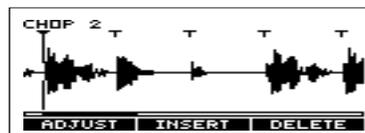
Suprimir un punto de división

1. En el paso 5 del procedimiento de la función “Chop” (p. 51), pulse [F3] (EDIT).

Se mostrará la forma de onda.

2. Utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el punto de división que quiere suprimir.

También puede pulsar un pad para desplazarse hasta el punto de división de ese pad.



3. Pulse [F3] (DELETE).

4. Si desea suprimir otro punto de división, repita los pasos 2 y 3.

Si quiere añadir un punto de división, siga el procedimiento de “Añadir un punto de división” (apartado anterior), empezando por el paso 2. Si desea realizar ajustes de precisión en un punto de división, siga el procedimiento de “Realizar ajustes de precisión en los puntos de división” (p. 53), empezando por el paso 2.

5. Cuando haya terminado de suprimir puntos de división, pulse [EXIT].

En la pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si desea guardar las muestras divididas.

6. Para guardarlas, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

- * Si los bancos de pads 13-14 (Bancos de la función Chop; p. 29) ya contienen muestras se mostrará el mensaje “OK to Overwrite?” (“¿Desea sobrescribirlo?”). Si desea sobrescribir las muestras de los bancos de pads 13-14, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Realizar ajustes de precisión en los puntos de división

1. En el paso 5 del procedimiento de la función "Chop" (p. 51), pulse [F3] (EDIT).

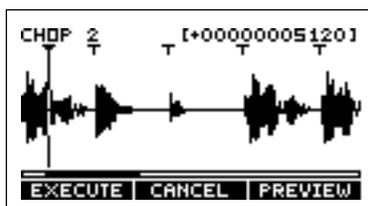
Se mostrará la forma de onda.

2. Utilice el dial VALUE para desplazarse hasta el punto de división cuya posición quiere ajustar.

NOTE

También puede pulsar un pad para desplazarse hasta el punto de división cuya posición quiere ajustar.

3. Pulse [F1] (ADJUST).



4. Utilice el dial VALUE para desplazar el puntero de la onda hasta el punto de división cuya posición quiere ajustar.

Puede utilizar CURSOR [←][→] para mover la pantalla. Si pulsa [F3] (PREVIEW) podrá escuchar el sonido de la posición en la que se encuentra el puntero de la onda en ese momento.

5. Para finalizar con la posición editada del punto de división, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

* No es posible ajustar un punto de división de forma que se cree una muestra inferior a 70 ms.

6. Si desea realizar más ajustes de precisión en un punto de división, repita los pasos del 2 al 5.

Si quiere añadir otro punto de división, siga el procedimiento de "Añadir un punto de división" (p. 52), empezando por el paso 2. Si desea suprimir un punto de división, siga el procedimiento de "Suprimir un punto de división" (p. 52), empezando por el paso 2.

7. Cuando haya terminado de ajustar la posición de los puntos de división, pulse [EXIT].

En la pantalla se mostrará un mensaje preguntándole si desea guardar las muestras divididas.

8. Para guardarlas, pulse [F1] (YES).

9. Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO) o [EXIT].

* Si los bancos de pads 13-14 (Bancos de la función Chop; p. 29) ya contienen muestras se mostrará el mensaje "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si desea sobrescribir las muestras de los bancos de pads 13-14, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").



Hacer sonar notas concretas con una muestra (Pitch)

La función "Pitch" del SP-505 le permite hacer sonar notas concretas con una muestra (una sola nota).

- * No es posible asignar notas concretas a una muestra estéreo.
- * No es posible asignar notas concretas a muestras de uno de los bancos de la función Pitch.

MEMO

Las muestras asignadas a notas concretas se asignarán a los pads de los bancos de pads 15 y 16 ("Bancos 1 y 2 de la función Pitch").

1. Pulse el pad que quiere utilizar para hacer sonar notas concretas.
2. Pulse [PITCH].



3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el modo que desea.

Pitch Mode

SOLO L: Adecuado para muestras de una sola nota de instrumento de tesitura baja como, por ejemplo, el bajo.

SOLO H: Adecuado para muestras de una sola nota de instrumentos de tesitura alta como, por ejemplo, el piano o la guitarra.

MUSIC: Adecuado para la mayoría de muestras de música.

- * Dependiendo del tipo de muestra puede que no sea posible asignar notas concretas con éxito.

4. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta "Original Key".
5. Utilice el dial VALUE para seleccionar el pad desde el que asignará notas concretas.

Original Key: C (Do), C# (Do#), D (Re), D# (Re#), E (Mi), F (Fa), F# (Fa#), G (Sol), G# (Sol#), A (La), A# (La#), B (Si), C (Do) <UP>

Los pads se corresponden con las notas del modo siguiente.



6. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta "Pitch Bank".
7. Utilice el dial VALUE para seleccionar el banco de la función Pitch

8. Para ejecutar la función Pitch, pulse [F1] (EXECUTE). Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].
Los pads del [2] al [16] se iluminarán automáticamente y harán sonar la muestra con diferentes notas.
- * Dependiendo del volumen de la muestra original, el sonido puede distorsionar si utiliza la función Pitch. En este caso, disminuya el volumen de la muestra original. (p. 44; "Ajustar el volumen de una muestra")
- * Mientras en la pantalla se indica "Processing Data..." ("Procesando datos...") puede pulsar [F3] (CANCEL) para abortar la operación.
- * Si el banco de la función Pitch (1 o 2) ya contiene muestras se mostrará el mensaje "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si está seguro de querer sobrescribir las muestras del banco de la función Pitch, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).
- * Cuando asigne una muestra a notas concretas puede ser que queden espacios no deseados al principio y al final del sonido. Después de ejecutar la función Pitch los ajustes se realizan de forma automática, por lo que sólo suena la porción necesaria. Si quiere realizar unos ajustes más precisos, consulte "Especificar los puntos de inicio/final del sonido (Omitir porciones no deseadas)" (p. 46).

Capítulo 7. Hacer sonar canciones y patrones

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!".

Ajustar las BPM (tempo) de una canción o un patrón

1. Pulse [SONG] o [PTN].

2. Pulse [BPM/TAP].

Se mostrarán las BPM especificadas en ese momento.

SYNC MODE:

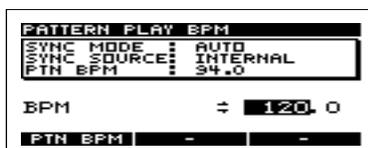
Muestra el modo de sincronización MIDI (Sync Mode) (p. 72).

SYNC SOURCE:

Si está ajustado a "INTERNAL", la reproducción seguirá el ajuste de las BPM internas. Si está ajustado a "MIDI", la reproducción seguirá las BPM de un aparato MIDI externo.

PTN BPM:

Muestra las BPM especificadas para el patrón.



3. Utilice el dial VALUE para ajustar las BPM (40.0-200.0).

Las BPM pueden ajustarse de uno en uno.

Si pulsa CURSOR [→] y hace girar el dial VALUE podrá ajustar las BPM a intervalos de 0.1 BPM.

Si pulsa [F1] (PTN BPM), en la reproducción se utilizará el ajuste de BPM que se ha especificado para cada patrón.

MEMO

Puede pulsar [BPM/TAP] cuatro veces o más para ajustar las BPM con el intervalo correspondiente (función Tap Tempo).

* Esto no puede cambiarse si el SP-505 está sincronizado con un aparato MIDI externo.

4. Pulse [EXIT], [SONG] o [EXIT] para volver a la pantalla Play.

* Las BPM (pulsaciones por minuto) de la muestra pueden modificarse dentro de una gama que va de 0.5 a 1.3 veces su valor original.

Si las BPM de una canción o de un patrón sobrepasan la gama de BPM permitidas por la muestra, las BPM de la muestra se duplicarán o se reducirán a la mitad para que se sitúen dentro de la gama permitida.

* Si cambia las BPM (tempo) del secuenciador puede ser que las muestras suenen diferente. El sonido de las muestras cuyo parámetro Pad Play está ajustado a TRIGGER o a GATE puede acortarse si se aceleran las BPM, o alargarse si se reducen las BPM. Si quiere que suene toda la muestra hasta el final, ajuste Pad Play a DRUM (p. 31).

Hacer sonar una canción

* El SP-505 puede guardar 20 canciones.

1. Pulse [SONG].

2. Utilice el dial VALUE para seleccionar la canción.

3. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

En la línea superior de la pantalla se indica el compás/tiempo de compás y las BPM en ese momento. En la línea inferior se indica el nombre del patrón que se utiliza en ese momento.



* No es posible cambiar de canción mientras una canción está sonando.

4. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

■ Pulse [RESET] para volver al principio de la canción.

■ Pulse [BWD] para retroceder un compás, o [FWD] para avanzar un compás.

* Si se desplaza hasta otro compás mientras la canción está sonando perderá la sincronización con el aparato MIDI externo.

Seleccionar y hacer sonar canciones desde la lista de canciones

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F1] (PRESET) o [F2] (USER).

Se mostrará la lista de canciones.



3. Utilice el dial VALUE para seleccionar una canción y pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Las canciones del número 1 al 16 pueden seleccionarse directamente pulsando uno de los pads del [1] al [16].

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

En la línea superior se indicará el número de compás y tiempo de compás en ese momento y en la línea inferior se indicará el nombre del patrón.



5. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

* No es posible cambiar de canción mientras está sonando una canción.

Hacer sonar patrones

* Además de los 40 patrones de preset, el SP-505 puede guardar 100 patrones del usuario.

1. Pulse [STOP] para detener la reproducción



2. Utilice el dial VALUE para seleccionar un patrón.

3. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

Si mientras está sonando un patrón selecciona otro patrón diferente, el nombre del nuevo patrón seleccionado se mostrará en la línea inferior de la pantalla y se reservará para ser el próximo patrón que suene. Cuando el patrón que está sonando termine de hacerlo, el patrón reservado empezará a sonar automáticamente.



4. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

- Pulse [RESET] para volver al principio de la canción.
- Pulse [BWD] para retroceder un compás, o [FWD] para avanzar un compás.

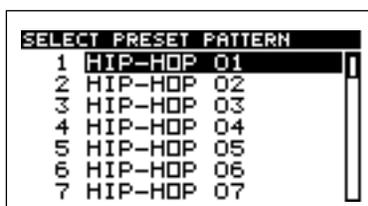
* Si cambia de compás mientras un patrón está sonando perderá la sincronización con todos los aparatos MIDI externos.

Seleccionar y hacer sonar patrones desde la lista de patrones

1. Pulse [PTN].

2. Pulse [F1] (PRESET) o [F2] (USER).

Se mostrará la lista de patrones de preset o de patrones del usuario.



3. Utilice el dial VALUE para seleccionar un patrón y pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Los patrones del número 1 al 16 pueden seleccionarse directamente pulsando uno de los pads del [1] al [16].

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

Si mientras está sonando un patrón selecciona otro patrón diferente, el nombre del nuevo patrón seleccionado se mostrará en la línea inferior de la pantalla y se reservará para ser el próximo patrón que suene. Cuando el patrón que está sonando termine de hacerlo, el patrón reservado empezará a sonar automáticamente.



5. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

Enmudecer partes individuales

Puede enmudecer partes específicas mientras está sonando una canción o un patrón.

1. Pulse [SONG] o [PTN].

2. Pulse [PLAY] para hacer sonar la canción o el patrón.

3. Pulse PART [1]-[4].

Botón iluminado: suena

Botón apagado: enmudecida

El estado de enmudecimiento de cada parte puede guardarse en el patrón (p. 62).



Capítulo 8. Crear patrones

Sobre la grabación de patrones

Un patrón puede grabarse de una de las dos formas siguientes.

Grabación en tiempo real

La grabación en tiempo real le permite grabar pulsando pads mientras escucha el metrónomo. El patrón se reproducirá repetidamente y los datos que introduzca se combinarán con los datos ya existentes.

Incluso si el intervalo con el que pulsa los pads no es totalmente preciso, la función Quantize los corregirá haciendo los intervalos muy precisos. También puede utilizar un aparato MIDI externo para la entrada de datos.

Edición Microscope

En la edición Microscope, los datos de ejecución que se han grabado se muestran en forma de lista, lo que le permitirá editar detalladamente los datos grabados.

* No es posible utilizar la edición Microscope desde un aparato MIDI externo.

Datos de patrón

Parámetros de grabación de patrones

Measure (Número de Compases)

1-8

Beat (Tipo de compás)

1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4

Part Mute

OFF, ON

BPM

40.0-200.0

Ajusta las BPM del patrón.

QTZ (Función Quantize)

Negra	(♩)	tresillo de negras	(♩ 3)
corchea	(♪)	tresillo de corcheas	(♪ 3)
semicorchea	(♫)	tresillo de semicorcheas	(♫ 3)
fusa	(♮)	tresillo de fusas	(♮ 3)

OFF

En la grabación en tiempo real puede ajustar el intervalo de Quantize para corregir las imprecisiones en los intervalos con los que se pulsan los pads.

Si lo ajusta a "OFF" los datos se grabarán a intervalos de 1/96

de un tiempo de compás.

Procedimiento para grabar en tiempo real

1. Pulse [PTN].

2. Pulse [F2] (USER).

Se mostrará la lista de patrones del usuario.

3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón que quiere grabar y, luego, pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4. Pulse [REC].

Se mostrará la pantalla de "listo para grabar" (pantalla Rec Standby).

El metrónomo sonará con las BPM especificadas.



AVAIL MEMORY: 0-100%

Indica la cantidad de memoria libre para los datos del secuenciador (patrones).

* Cuando AVAIL MEMORY alcanza el 0%, no es posible seguir grabando patrones. Puede suprimir los patrones que no necesite (p. 65), o guardar los datos del secuenciador en una tarjeta de memoria (p. 67) antes de suprimir los patrones.

5. Especifique los ajustes del número de compases (Measure), del tipo de compás (Beat) y de las BPM del patrón que quiere grabar.

* Los ajustes de Part Mute se ignoran durante la grabación.

* Para facilitar la entrada de datos, puede ajustar unas BPM (pulsaciones por minuto) más lentas durante la grabación en tiempo real y, luego, cuando haya terminado de grabar, recuperar las BPM originales.

6. Pulse PART [1]-[4] para seleccionar la parte que quiere hacer entrar.

El indicador del botón de la parte seleccionada parpadeará.

7. Pulse [PLAY].

Se insertará una zona sin grabar de un compás.

La grabación en tiempo real empezará justo después de esa zona. En la pantalla se indicará el compás y el tiempo de compás en ese momento.

También puede iniciar la grabación enviando un mensaje de Inicio desde un aparato MIDI externo.

No se insertará ninguna zona en blanco si la grabación se inicia con un mensaje de Inicio desde un aparato MIDI externo.

- Si pulsa [F1] (RHR ON) se seleccionará el modo de ensayo. Si pulsa los pads se producirá sonido pero no se grabará nada. Vuelva a pulsar [F1] (RHR OFF) para salir del modo de ensayo.



8. Mientras escucha el metrónomo, pulse los pads para grabar su ejecución.

Si se utilizan mensajes de nota desde un aparato MIDI externo para hacer sonar las muestras, estos mensajes quedarán grabados.

- * Cuando se graban los datos de ejecución de una muestra cuyo ajuste de Play Type es PHRASE, las BPM de la muestra se sincronizarán automáticamente con las BPM del patrón. Si no quiere que se sincronicen, ajuste Play Type a SINGLE (p. 45).

Para cambiar la parte que se está grabando, pulse [PART].

Cuando sea necesario, utilice el dial VALUE para ajustar QTZ (función Quantize).

- * Si desea añadir dinámica () mientras graba, cambie el ajuste de Pad Accent (p. 30).
- Si quiere seleccionar un pad de un banco de pads diferente, pulse [PAD BANK] para cambiar de banco de pads (p. 30).
- * Los pads de un banco de la función Chop no pueden grabarse tal como están. Antes de grabarlos debe copiarlos en otro banco (p. 49-50).

9. Cuando haya acabado de grabar, pulse [STOP].

El SP-505 vuelve a la pantalla de “listo para grabar”.

10. Vuelva a pulsar [STOP] para detener la grabación.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Borrar los datos de ejecución que no desee (Realtime Rec)

Durante la grabación en tiempo real puede mantener pulsado [DEL] mientras mantiene pulsado un pad para borrar los datos de ejecución de ese pad durante el intervalo que transcurre mientras continúa pulsando el pad.

Procedimiento de edición Microscope

Campo Input

MEAS (compás: tiempo de compás: clock)

Especifica la posición en el tiempo con la que se introducen los datos del pad.

(Ejemplo) 1:3:00Compás 1, tiempo de compás 3, clock 00

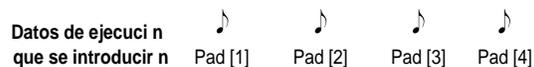
QTZ (función Quantize).

Negra	(♩)	tresillo de negras	(♪ 3)
corchea	(♪)	tresillo de corcheas	(♫ 3)
semicorchea	(♩)	tresillo de semicorcheas	(♫ 3)
fusa	(♩)	tresillo de fusas	(♫ 3)
OFF			

En la edición Microscope puede especificar el valor de nota que fijará la distancia de desplazamiento hacia adelante o hacia atrás cuando pulse [FWD] o [BWD].

(Ejemplo) QTZ Corchea

Pulse pad [1] → pulse [FWD] → pulse pad [2] → pulse [FWD] → pulse pad [3] → pulse [FWD] → pulse pad [4]



Campo Event

MEASURE (compás: tiempo de compás:clock)

Indica la posición de la ejecución.

(Ejemplo) 2:1:48Compás 1, tiempo de compás 1, clock 48

PAD (banco de pads-número de pad)

Indica el pad que se ha hecho entrar.

(Ejemplo) 12-3Banco de pads 12, pad número 3

- * En el caso de [EXT SOURCE] se mostrará “1-17”.

ACC (Acento)

Indica el volumen. Si el evento se introdujo a través de MIDI, indicarán los datos de velocidad.

(Ejemplo) 100 Pad accent 100 o velocidad 100

GATE (Tiempo de puerta)

Indica la duración del sonido que se escuchará.

384:	redonda
192:	blanca

- 96: negra
- 48: corchea
- 24: semicorchea
- 12: fusa
- 6: semifusa

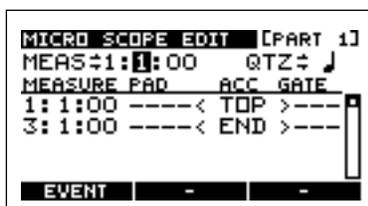
Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

Visualizar los datos de ejecución (Microscope Edit)

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F2] (USER).
Se mostrará la lista de patrones del usuario.
3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón que quiere grabar y pulse [ENTER] para confirmar su selección.
4. pulse [F3] (MICRO).

Se mostrará la pantalla Microscope Edit.

* [F3] (MICRO) no se mostrará si hay un patrón sonando.



5. Pulse PART [1]-[4] para seleccionar la parte que quiere hacer entrar.
El indicador del botón de la parte seleccionada empezará a parpadear.
6. Utilice CURSOR [←][→] para desplazar el cursor hasta la indicación de MEAS (compás/tiempo de compás/clock) y utilice el dial VALUE para especificar el compás/tiempo de compás/clock en el que quiere introducir su ejecución.

7. Pulse los pads para introducir su ejecución.
Se mostrarán los datos de los pads que haya introducido.
 - * Cuando se introducen los datos de ejecución de una muestra cuyo ajuste de Play Type es PHRASE, las BPM de la muestra se sincronizarán automáticamente con las BPM del patrón. Si no quiere que se sincronicen, ajuste Play Type a SINGLE (p. 45).
 - * Los mensajes de nota de un aparato MIDI externo no pueden utilizarse para introducir datos.

8. Pulse [PLAY] para verificar los datos de ejecución que ha introducido.

Pulse [STOP] para detener la reproducción.

9. Pulse [EXIT] o [STOP] para salir de Microscope Edit.

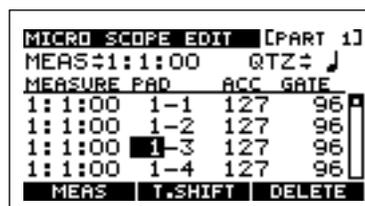


Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Suprimir datos de ejecución no deseados (Microscope Edit)

En el paso 7 de Microscope Edit (p. 60), pulse [F1] (EVENT) para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución del pad (campo Event).

Desplace el cursor hasta la posición de los datos de pad que quiere suprimir y pulse [F3] (DELETE) para suprimir esos datos de ejecución.



Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

Cambiar el número de pad (Microscope Edit)

En el paso 7 de Microscope Edit (p. 60), pulse [F1] (EVENT) para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución del pad (campo Event).

Desplace el cursor hasta la posición de PAD (número del pad) de los datos cuyo número de pad quiere cambiar y utilice el dial VALUE para cambiar el número del pad.

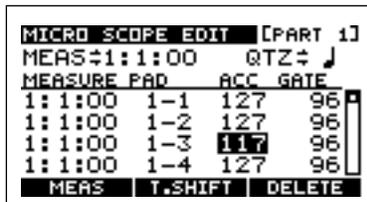
- * Tenga en cuenta que no habrá sonido si cambia a un número de pad al que no se le ha asignado ninguna muestra.
- * No es posible cambiar este pad por uno de los números de pad que corresponden a los bancos de la función Chop, ni por los pads [1], [4] y [8] del banco de la función Pitch.

Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

Ajustar la dinámica (acento) del sonido (Microscope Edit)

En el paso 7 de Microscope Edit (p. 60), pulse [F1] (EVENT) para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución del pad (campo Event).

Desplace el cursor hasta la posición de ACC (acento) de los datos de pad cuyo volumen quiere ajustar y utilice el dial VALUE para ajustar el acento.



Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

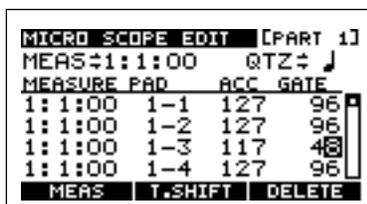
Cambiar la duración del sonido (Microscope Edit)

En el paso 7 de Microscope Edit (p. 60), pulse [F1] (EVENT) para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución del pad (campo Event).

Desplace el cursor hasta la posición de GATE (tiempo de puerta) de los datos de pad cuya duración quiere cambiar y utilice el dial VALUE para ajustar el tiempo de puerta.

Puede utilizar CURSOR [←][→] para desplazar el cursor hasta las unidades o las decenas del tiempo de puerta.

* En el caso de un pad cuyo Pad Play=DRUM, el tiempo de puerta se ignorará.



Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

Desplazar la colocación del sonido (Microscope Edit)

En el paso 7 de Microscope Edit (p. 60), pulse [F1] (EVENT) para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución del pad (campo Event).

Desplace el cursor hasta los datos de pad cuya colocación quiere cambiar y pulse [F2] (SHIFT) (Timing Shift).

Utilice el dial VALUE para ajustar el tiempo que desee (compás/tiempo de compás/clock).

Para llevar a cabo la operación Timing Shift, pulse [F1] (EXECUTE). Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].



Pulse [F1] (MEAS) para desplazar el cursor hasta la posición de "MEAS".

Cambiar la sensación de ritmo de un patrón (Swing)

Puede cambiar la sensación de ritmo de los patrones que usted cree.

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F2] (USER).
Se mostrará la lista de patrones del usuario.
3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón cuya sensación de ritmo quiere cambiar y pulse [ENTER] para confirmar su selección.
Para cancelar la operación, pulse [EXIT].
4. Pulse [REC].
Se mostrará la pantalla de "listo para grabar".
5. Pulse [F1] (SWING).
6. Utilice el dial VALUE para ajustar cada parámetro.

Position:

Especifica la posición de las notas a las que se va a aplicar el delay.

Corchea (tiempos débiles de las corcheas)

Semicorchea (tiempos débiles de las semicorcheas)

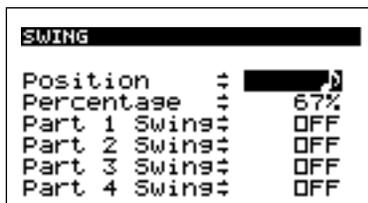
Percentage:

Especifica la cantidad de tiempo que va a durar el delay aplicado al sonido.

50%-100%

Part 1-4 Swing:

Especifica si se va a aplicar un delay al sonido para cada pista. ON, OFF



7. Pulse [EXIT].

El SP-505 vuelve a la pantalla de “listo para grabar”.

8. Pulse [STOP] para salir de la operación de grabación.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Asignar un nombre a un patrón

1. Pulse [PTN].

2. Pulse [F2] (USER).

Se mostrará la lista de patrones del usuario.

3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón al que quiere asignar un nombre y pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4. Pulse [REC].

Se mostrará la pantalla de “listo para grabar”.

5. Pulse [F3] (NAME).



6. Utilice CURSOR [←][→] para seleccionar la posición del carácter y utilice el dial VALUE para cambiar el carácter de esa posición.

[F1] (CAPS) le permite cambiar entre mayúsculas y minúsculas.

[F2] (INSERT) inserta un espacio.

[F3] (DELETE) suprime un carácter.

7. Pulse [EXIT].

El SP-505 vuelve a la pantalla de “listo para grabar”.

8. Pulse [STOP] para salir de la operación de grabación.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Guardar el estado de enmudecimiento de una parte

Puede guardar para todas las partes su estado de enmudecimiento (Part Mute).

1. Pulse [PTN].

2. Pulse [F2] (USER).

Se mostrará la lista de patrones del usuario.

3. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón cuyo estado de enmudecimiento quiere cambiar y pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4. Pulse [REC].

Se mostrará la pantalla de “listo para grabar”.

5. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta “Part Mute”.



6. Utilice el dial VALUE para especificar el ajuste de enmudecimiento de la parte seleccionada en ese momento.

El indicador del botón de la parte seleccionada parpadeará.

ON: enmudecida

OFF: suena

7. Pulse [STOP] para volver a la pantalla Play.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Capítulo 9. Crear una canción

Sobre la grabación de canciones

Una canción se crea conectando patrones que usted ha creado. Con el SP-505 puede conectar un máximo de 999 patrones.

Realizar ajustes para una canción

Initial BPM: BPM (tempo) de la canción

40.0-200.0, PTN BPM

Si pulsa [F1] (PTN BPM) se ajustará el valor de las BPM del patrón (PTN BPM) y la reproducción se llevará a cabo con las BPM especificadas para cada patrón.

Procedimiento para grabar una canción

1. Pulse [SONG].
2. Utilice el dial VALUE para seleccionar la canción que quiere grabar.



- Si no, puede pulsar [F1] (SONG) para que se muestre la lista de canciones y utilizar el dial VALUE para seleccionar la canción que quiere grabar. Después de haberla seleccionado, pulse [ENTER] para confirmar su elección.

3. Pulse [REC].

Se mostrará la pantalla de “listo para grabar canciones” (Song Rec Standby).



AVAIL STEPS: 0-999

Este ajuste indica el número de pasos disponibles que aún pueden grabarse para cada canción.

* Cuando AVAIL STEPS llega a 0 no es posible seguir grabando.

4. Utilice el dial VALUE para ajustar las BPM de la canción que va a grabar.

Si pulsa [F1] (PTN BPM) se seleccionará “PTN” (las BPM

del patrón) y en la reproducción se utilizarán las BPM especificadas para cada patrón.

Initial BPM: BPM (tempo) de la canción

40.0-200.0, PTN

5. Pulse [PLAY].

Se iniciará la reproducción.



6. Pulse [F2] (INSERT).

Se mostrará la lista de patrones.

En esta pantalla puede pulsar [PLAY] para escuchar la reproducción del patrón seleccionado.



7. Utilice el dial VALUE para seleccionar un patrón y pulse [ENTER] para confirmar su elección.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Se introducirá el patrón y automáticamente se pasará al siguiente paso.

También puede introducir un patrón directamente utilizando un pad.

(Ejemplo)

Si pulsa el pad [1]



Se insertará el patrón de preset 1 o el patrón del usuario 1. (Será el patrón del usuario 1 si el último patrón que introdujo era un patrón del usuario, o será el patrón de preset 1 si el último patrón que introdujo era un patrón de preset.)

En la línea superior de la pantalla se indica si el último patrón introducido era un patrón del usuario o un patrón de preset.



8. Si es necesario, repita los pasos 6 y 7.

9. Cuando haya terminado de introducir patrones, pulse [STOP].

El SP-505 vuelve a la pantalla de “estado de espera para grabar canciones (Song Rec Standby).

10. Pulse [STOP] para salir de la operación de grabación.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Suprimir un patrón

1. En el paso 6 de grabación de canciones, utilice el dial VALUE para desplazarse hasta el paso que quiere suprimir.
2. Pulse [F1] (EVENT).
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta el patrón que quiere suprimir.
Puede pulsar [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado.
4. Pulse [F3] (DELETE) para suprimir el patrón.
5. Pulse [F1] (STEP) para hacer retroceder el cursor hasta la posición previa.

Insertar un patrón

1. En el paso 6 de grabación de canciones, utilice el dial VALUE para desplazarse hasta el paso en el que quiere insertar un patrón.
2. Pulse [F1] (EVENT).
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta el patrón que quiere insertar.
Puede pulsar [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado.
4. Pulse [F2] (INSERT).
Se mostrará la lista de los patrones.
** Si ya se han introducido 999 patrones no se mostrará “INSERT” encima de [F2].*
Puede pulsar [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado.
5. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón que quiere insertar y pulse [ENTER] para confirmar su elección.
Para cancelar la operación, pulse [EXIT].
6. Pulse [F1] (STEP) para hacer retroceder el cursor hasta la posición previa.

Cambiar un patrón

1. En el paso 6 de grabación de canciones, utilice el dial VALUE para desplazarse hasta el paso del patrón que quiere cambiar.
2. Pulse [F1] (EVENT).
3. Utilice CURSOR [↓] [↑] para desplazar el cursor hasta el patrón que quiere cambiar.
Puede pulsar [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado.
4. Utilice el dial VALUE para cambiar el patrón.
5. Pulse [F1] (STEP) para hacer retroceder el cursor hasta la posición previa.

Asignar un nombre a una canción

1. Pulse [SONG].
2. Utilice el dial VALUE para seleccionar la canción a la que quiere asignar un nombre.
3. Pulse [REC].
Se mostrará la pantalla de “listo para grabar”.
4. Pulse [F3] (NAME).



5. Use CURSOR [←][→] para seleccionar la posición del carácter y utilice el dial VALUE para cambiar el carácter de esa posición.
[F1] (CAPS) le permite cambiar entre mayúsculas y minúsculas.
[F2] (INSERT) inserta un espacio.
[F3] (DELETE) suprime un carácter.
6. Pulse [EXIT].
El SP-505 vuelve a la pantalla de “listo para grabar”.
7. Pulse [STOP] para salir de la operación de grabación.

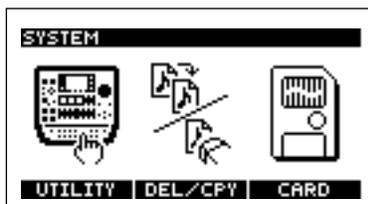
NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

Capítulo 10. Suprimir o copiar un patrón o una canción

Suprimir un patrón o una canción

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System



- * La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.
3. Pulse [F2] (DEL/CPY).
 4. Pulse [F1] (DELETE).
 5. Para suprimir un patrón, pulse [F1] (PATTERN). Para suprimir una canción, pulse [F2] (SONG).
 6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el patrón o la canción que quiere suprimir.

- * En el caso de una canción o un patrón que contenga datos de ejecución se mostrará un "*" antes del número de canción o de patrón.
7. Para ejecutar la supresión, pulse [F1] (EXECUTE).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].
Si pulsa [F1] (EXECUTE) se mostrará un mensaje en pantalla para que confirme si desea realizar la supresión.



8. Para ejecutar la supresión, pulse [F1] (YES).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

9. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

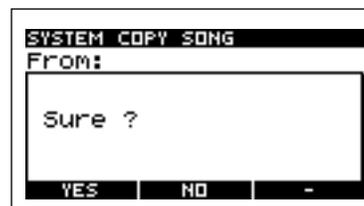
Copiar un patrón o una canción

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



- * La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.
3. Pulse [F2] (DEL/CPY).
 4. Pulse [F2] (COPY).
 5. Para copiar un patrón, pulse [F1] (PATTERN). Para copiar una canción, pulse [F2] (SONG).
 6. Utilice CURSOR [↑] [↓] para desplazar el cursor, y utilice el dial VALUE para seleccionar los patrones o canciones fuente/destino de la copia.

- * En el caso de una canción o un patrón que contenga datos de ejecución se mostrará un "*" antes del número de canción o de patrón.
7. Para ejecutar la copia, pulse [F1] (EXECUTE).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].
Si pulsa [F1] (EXECUTE) se mostrará un mensaje en pantalla para que confirme si desea realizar la copia.



8. Para ejecutar la copia, pulse [F1] (YES).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).
9. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Capítulo 11. Utilizar una tarjeta de memoria

Sobre las tarjetas de memoria

El SP-505 utiliza tarjetas SmartMedia disponibles comercialmente (voltaje eléctrico: 3,3V; capacidad: 8MB-12MB) como tarjetas de memoria.

NOTE

No pueden utilizarse las tarjetas SmartMedia de 1MB/2MB/4MB.

MEMO

Puede adquirir SmartMedia en tiendas de informática o de aparatos digitales.

* Lea con atención las instrucciones incluidas con la tarjeta SmartMedia y téngalas en cuenta.

Insertar una tarjeta de memoria

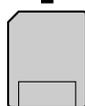
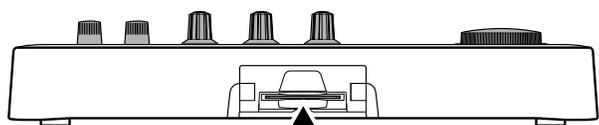
NOTE

Las tarjetas de memoria (SmartMedia) sólo deben insertarse cuando el SP-505 está apagado. Si la unidad está encendida cuando inserta la tarjeta, no sólo la tarjeta de memoria, sino también los datos internos pueden quedar dañados irremediablemente.

NOTE

Nunca encienda el SP-505 cuando una tarjeta de memoria (SmartMedia) esté introducida sólo a medias. Si así lo hiciera, destrozaría los datos de la memoria interna. Si inserta o retira una tarjeta de memoria con la unidad encendida, o enciende la unidad cuando una tarjeta está insertada sólo a medias, se mostrará un mensaje de "WARNING! Data Maybe Damaged!" ("¡AVISO! ¡Los Datos Pueden Resultar Dañados!") y la operación se detendrá. Si esto ocurriera, apague la unidad, inserte la tarjeta hasta el fondo o retírela y, luego, vuelva a encender la unidad.

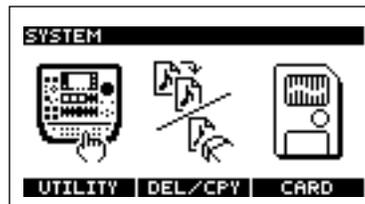
Inserte la tarjeta de memoria (SmartMedia) totalmente dentro de la ranura, asegurándose de que el lado correcto queda mirando hacia arriba y de que inserta la tarjeta por el extremo correcto.



La superficie sin contactos dorados debe quedar mirando hacia arriba.

Formatear una tarjeta de memoria

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F3] (CARD).

* Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada, "CARD" no se mostrará encima de [F3].

4. Pulse [F1] (FORMAT).

En pantalla se mostrará un mensaje pidiéndole que confirme la operación de formateo.



5. Para formatear la tarjeta, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

* Cuando se formatea una tarjeta se borran todos los datos de la tarjeta.

6. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

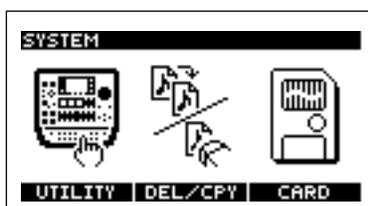
Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Guardar datos en una tarjeta de memoria (Save)

Guardar datos de muestras

A continuación le explicamos cómo guardar datos de muestras de la memoria interna del SP-505 en una tarjeta de memoria.

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F3] (CARD).
4. Pulse [F3] (SAVE).

* Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "SAVE" encima de [F3]. Formatee la tarjeta (p. 66).

5. Pulse [F1] (SAMPLE).
Cada banco de pads de la memoria interna del SP-505 se guardará como un set.
6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el banco de pads que quiere guardar.



7. Pulse CURSOR [↓] y utilice el dial VALUE para seleccionar el número de la zona en la que quiere guardar los datos.

8. Para guardar los datos, pulse [F1] (EXECUTE).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

* Si ya se han guardado datos de muestras en un número de zona se mostrará un "*" para indicarlo. Si selecciona un número de zona marcado con "*" se mostrará el mensaje "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si está seguro de que este es el número de zona que quiere utilizar, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

9. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

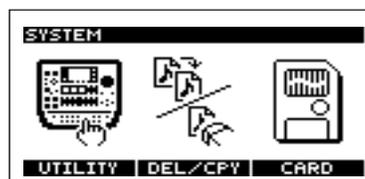


Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Guardar datos del secuenciador

A continuación le explicamos cómo guardar datos del secuenciador (patrones/canciones) de la memoria interna del SP-505 en una tarjeta de memoria.

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F3] (CARD).
4. Pulse [F3] (SAVE).

* Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "SAVE" encima de [F3]. Formatee la tarjeta (p. 66).

5. Pulse [F2] (SONG/PTN).
En el caso de los datos del secuenciador (patrones/canciones), los 100 patrones del usuario y las 20 canciones de la memoria interna se guardarán como un set.
6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el número de la zona en la que quiere guardar los datos.



7. Para guardar los datos, pulse [F1] (EXECUTE).
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

* Si ya se han guardado datos del secuenciador en un número de zona se mostrará un "*" para indicarlo. Si selecciona un número de zona marcado con "*" se mostrará el mensaje "OK to Overwrite?" ("¿Desea sobrescribirlo?"). Si está seguro de que este es el número de zona que quiere utilizar, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

8. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

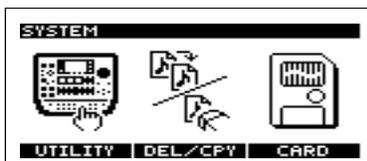
NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Cargar los datos de la tarjeta de memoria en la memoria interna (Load)

Cargar datos de muestras

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F3] (CARD).

* Si no ha insertado ninguna tarjeta de memoria no se mostrará "CARD" encima de [F3].

4. Pulse [F2] (LOAD).

* Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "LOAD" encima de [F2]. Formatee la tarjeta (p. 66).

5. Pulse [F1] (SAMPLE).



6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el número de la zona que desea cargar. Cada banco de la memoria interna del SP-505 se cargará como un set.

Si allí no se han guardado archivos en la pantalla se mostrará "*****".

7. Pulse CURSOR [↓] para desplazar el cursor hasta la pantalla de bancos de pads.

8. Utilice el dial VALUE para seleccionar el banco de pads que quiere cargar.

9. Para cargar los datos, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

10. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

* Cuando cargue datos se borrarán los datos de muestras y del secuenciador guardados en la memoria interna. Asegúrese de guardar los datos importantes en una tarjeta de memoria antes de cargar datos (p. 67).

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Cargar datos del secuenciador

Los datos de muestras y del secuenciador (patrones/canciones) que ha guardado en una tarjeta de memoria pueden ser devueltos al SP-505 cargándolos del modo siguiente.

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F3] (CARD).

* Si no ha insertado ninguna tarjeta de memoria no se mostrará "CARD" encima de [F3].

4. Pulse [F2] (LOAD).

* Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "LOAD" encima de [F2]. Formatee la tarjeta (p. 66).

5. Pulse [F2] (SONG/PTN).



6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el número de la zona que desea cargar.

Si allí no se han guardado archivos en la pantalla se

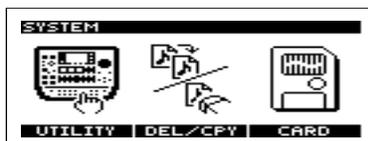
mostrará "*****".

7. **Para cargar los datos, pulse [F1] (EXECUTE).**
Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).
8. **Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.**
 - * Cuando cargue datos se borrarán los datos de muestras y del secuenciador guardados en la memoria interna. Asegúrese de guardar los datos importantes en una tarjeta de memoria antes de cargar datos (p. 67).
 - * Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Suprimir datos de una tarjeta de memoria

A continuación le explicamos cómo suprimir datos de muestras o del secuenciador (patrones/canciones) de una tarjeta de memoria.

1. **Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.**
2. **Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.**



- * La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.
3. **Pulse [F3] (CARD).**
 4. **Pulse [F2] (LOAD).**
 5. **Para suprimir datos de muestras, pulse [F1] (SAMPLE). Para suprimir datos del secuenciador (patrones/canciones), pulse [F2] (SONG/PTN).**

Se mostrarán los nombres de los archivos de muestras o del secuenciador guardados en la tarjeta de memoria. Si allí no se han guardado archivos, en la pantalla se mostrará "*****".



6. **Utilice el dial VALUE para seleccionar el archivo que desea suprimir.**

7. **Pulse [F3] (DELETE).**
En la pantalla se mostrará un mensaje pidiéndole que confirme si quiere suprimir el archivo.



8. **Para suprimir los datos, pulse [F1] (YES).**
Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).
9. **Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.**

NOTE

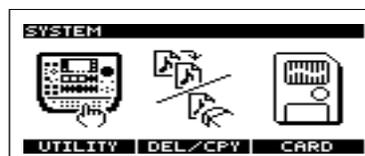
Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Cargar archivos WAV/AIFF en el SP-505

Puede cargar en el SP-505 datos de formas de onda estándar (archivos WAV/AIFF) guardados en una tarjeta de memoria.

- * Antes de seguir los pasos siguientes, guarde los archivos WAV/AIFF de su ordenador en una tarjeta de memoria.

1. **Con el SP-505 apagado inserte la tarjeta de memoria en la ranura para la tarjeta de memoria y, luego, encienda el aparato.**
2. **Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.**



- * La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.
3. **Pulse [F3] (CARD).**
 - * Si no ha insertado ninguna tarjeta de memoria no se mostrará "CARD" encima de [F3].

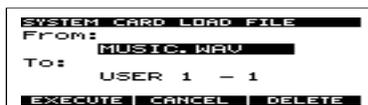
4. **Pulse [F2] (LOAD).**
 - * Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "LOAD" encima de [F2]. Formatee la tarjeta (p. 66).

5. Pulse [F3] (FILE).

Se mostrará el nombre de los archivos WAV y AIFF guardados en la tarjeta de memoria.

Si no se han guardado archivos WAV o AIFF, en la pantalla se mostrará "*****".

* Los nombres de archivos que tengan más de ocho caracteres o que estén en japonés no se mostrarán correctamente.



6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el archivo que desea cargar.

7. Pulse CURSOR [↓] y utilice el dial VALUE para seleccionar el pad al que se va a asignar el archivo que va a cargar.

8. Para cargar el archivo, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

9. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Precauciones relativas a la carga de archivos WAV/AIFF

- La extensión para los archivos WAV debe ser "wav", y "aif" para los archivos AIFF. El archivo no será reconocido si lleva cualquier otra extensión.
- El SP-505 sólo soporta archivos con una cuantificación de 8 o 16 bits.
- No se lleva a cabo una conversión de la frecuencia de muestreo. Los datos se cargarán como si su frecuencia de muestreo fuera 44.1 kHz. Si carga un archivo con una frecuencia de muestreo diferente de 44.1 kHz, la afinación de la reproducción será incorrecta.
- Los ajustes del punto de bucle dentro de un archivo AIFF se ignorarán.
- Si intenta cargar un archivo WAV/AIFF en un formato que el SP-505 no soporta, se mostrará el mensaje de error "Unsupported Format!" ("¡Formato no soportado!") y no será posible cargar el archivo.
- No pueden cargarse archivos WAV o AIFF comprimidos.
- No pueden cargarse datos de formas de onda extremadamente cortos (inferiores a aproximadamente unos 70 ms).

Suprimir un archivo WAV/AIFF

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.

2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

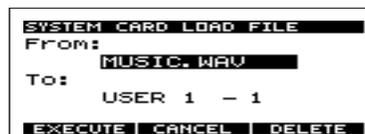
3. Pulse [F3] (CARD).

* Si no ha insertado ninguna tarjeta de memoria no se mostrará "CARD" encima de [F3].

4. Pulse [F2] (LOAD).

5. Si la tarjeta de memoria ha sido formateada y presenta un formato que el SP-505 no puede leer, no se mostrará "LOAD" Pulse [F3] (FILE).

Se mostrarán los nombres de los archivos WAV o AIFF guardados en la tarjeta de memoria. Si no se han guardado archivos WAV o AIFF, en la pantalla se mostrará "*****".



6. Utilice el dial VALUE para seleccionar el archivo que desea suprimir.

7. Pulse [F3] (DELETE).

En la pantalla se mostrará un mensaje pidiéndole que confirme si quiere suprimir el archivo.



8. Para suprimir los datos, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

9. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Capítulo 12. Utilizar el SP-505 con otros aparatos MIDI

* No utilice un cable MIDI para conectar directamente el conector MIDI IN del SP-505 con su propio conector MIDI OUT (creando un bucle). Si así lo hiciera, podría ser que el SP-505 no funcionara correctamente.

Sobre MIDI

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una prestación estándar que permite intercambiar datos de ejecución entre instrumentos musicales electrónicos, ordenadores y otros aparatos. El SP-505 soporta la utilización de MIDI y dispone de dos conectores MIDI: MIDI IN y MIDI OUT. Estos conectores pueden conectarse a otros aparatos MIDI, con lo que podrá incrementar enormemente las posibilidades de ejecución a su disposición.

Sobre los conectores MIDI

El SP-505 dispone de los siguientes conectores MIDI.

MIDI IN:

Recibe mensajes MIDI de otros aparatos MIDI.

MIDI OUT:

Transmite mensajes MIDI desde el SP-505.

Sobre el cuadro de MIDI implementado

El cuadro de MIDI implementado (p. 87) le permite visualizar fácilmente los tipos de mensajes MIDI que el SP-505 puede recibir y transmitir. Compare el cuadro de MIDI implementado del SP-505 con el cuadro de MIDI implementado de cualquier otro aparato MIDI conectado al SP-505 y utilice los mensajes MIDI que pueden ser reconocidos por los dos aparatos.

Si desea más detalles sobre la funcionalidad MIDI del SP-505, consulte "MIDI implementado".

Cambiar los ajustes MIDI

Parámetros MIDI

Pads Ch: 1-16, OFF

Especifica el canal en el que se van a recibir y desde el que se van a transmitir los datos de ejecución del pad.

Part 1-4 Ch: 1-16, OFF

Especifica el canal desde el que se emitirán las partes de la canción o el patrón.

Prog Chg SW: OFF, ON

Especifica si se van a recibir y a transmitir los mensajes de cambio de programa. En el SP-505 se emplean mensajes de cambio de programa cuando se cambia el banco que MIDI va a hacer sonar (mensajes de nota).

Sync Mode: INT, MIDI, REMOTE, AUTO

Especifica el modo utilizado cuando se sincroniza la ejecución del SP-505 con un aparato MIDI externo.

Para más detalles, consulte "Sincronizar la ejecución del SP-505 con un aparato MIDI externo" (p. 72).

Procedimiento

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



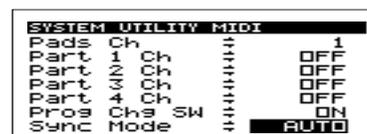
* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F1] (UTILITY).

4. Pulse [F2] (MIDI).

Se mostrará la pantalla de ajustes MIDI.

5. Pulse CURSOR [↓] [↑] para seleccionar el parámetro y utilice el dial VALUE para cambiar el ajuste.



6. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

* No es posible cambiar los ajustes MIDI mientras está sonando el secuenciador.



Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!".

MEMO

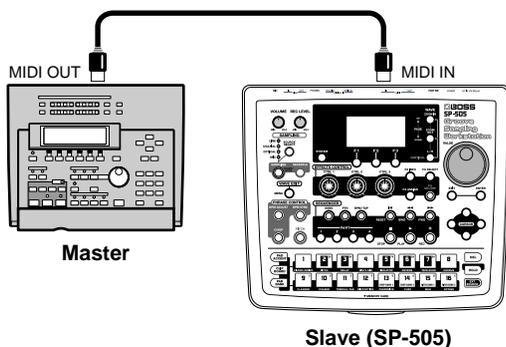
El SP-505 transmite datos de ejecución de pads como sets, que consisten en “mensajes de cambio de programa + mensajes de nota”. Si estos datos de ejecución se sobregaban en un secuenciador externo puede que algún secuenciador reordene automáticamente los datos sobregabados haciendo que sea imposible reproducir correctamente los datos de ejecución.

Sincronizar la ejecución del SP-505 con un aparato MIDI externo

Para sincronizar una ejecución con un aparato MIDI externo debe decidir primero qué aparato (el SP-505 o el aparato MIDI externo) controlará cuándo se inicia/detiene la ejecución, y qué aparato determinará las BPM (Sync Mode).

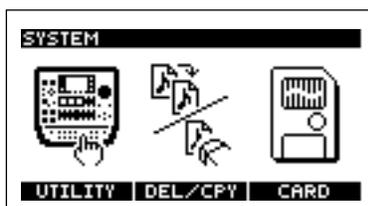
Conexiones para una ejecución sincronizada

Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato maestro al conector MIDI IN del SP-505.



Ajustes Sync Mode

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



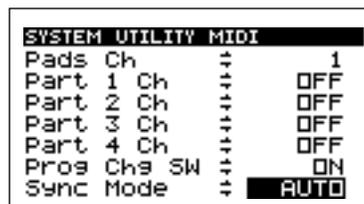
* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F1] (UTILITY).

4. Pulse [F2] (MIDI).

Se mostrará la pantalla de ajustes MIDI.

5. Pulse CURSOR [↓] para seleccionar Sync Mode y utilice el dial VALUE para cambiar el ajuste.



	Start/Stop	BPM
INT	Control sólo desde el SP-505	Utiliza las BPM internas del SP-505
MIDI	Control desde el SP-505/Control desde un aparato MIDI externo	Utiliza los mensajes de Reloj MIDI
REMOTE	Control desde el SP-505/Control desde un aparato MIDI externo	Utiliza las BPM internas del SP-505
AUTO	Control desde el SP-505	Utiliza las BPM internas del SP-505
	Control desde un aparato MIDI externo	Utiliza los mensajes de Reloj MIDI

* Si Sync Mode está ajustado a MIDI no se llevará a cabo la reproducción hasta que se reciban mensajes de Reloj MIDI desde un aparato MIDI externo.

6. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”).

* Con los ajustes de fábrica “Sync Mode” está ajustado a AUTO.

* No es posible cambiar los ajustes MIDI mientras está sonando el secuenciador.

Capítulo 13. Realizar ajustes de sistema

A continuación le explicamos cómo realizar ajustes de sistema (como el contraste de la pantalla) en el SP-505.

Sobre los parámetros CONFIG

LCD Contrast: 1-16

Ajusta el contraste de la pantalla (LCD).

Pad Protect: (Bank 5-16) OFF, ON

Permite aplicarle una protección a cada banco de pads para evitar que se borren las muestras que contienen.

Metronome LV: 0-10

Ajusta el volumen del metrónomo durante la grabación de patrones.

Foot SW Asgn: PLAY, SMPL, PAD 1-16, FX

Especifica la función de un interruptor de pie conectado al jack FOOT SW.

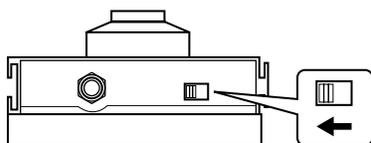
PLAY: Controla cuando se inicia/detiene la reproducción de un patrón o de una canción.

SMPL: Controla cuando se inicia/detiene el muestreo.

PAD 1-16: Hace que suene el número de pad especificado.

FX ON/OFF: Activa/desactiva el efecto.

* Si conecta un interruptor de pie (FS-5U; se suministra por separado) al jack FOOT SW, ajuste el interruptor de polaridad tal como se muestra en la ilustración.



Interruptor de Polaridad

Chop Demo: OFF, ON

Determina si suena o no un sonido de autodemostración cuando se utiliza la función Chop.

Pitch Demo: OFF, ON

Determina si suena o no un sonido de autodemostración cuando se utiliza la función Pitch.

Power Up PTN: PRESET, USER

Especifica el patrón que se seleccionará cuando se encienda el SP-505.

PRESET: Patrón preset

USER: Patrón del usuario

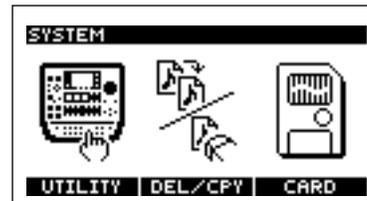
Power Up BNK: PRESET, USER

Especifica el banco de pads que se seleccionará cuando se encienda el SP-505.

PRESET: Banco preset

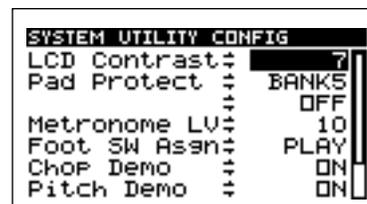
USER: Banco del usuario

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.



* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F1] (UTILITY).
4. Pulse [F1] (CONFIG).
Se mostrará la pantalla de ajustes de sistema.
5. Utilice CURSOR [↑] [↓] para seleccionar el parámetro, y utilice el dial VALUE para realizar el ajuste.



6. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Capítulo 14. Recuperar los ajustes de fábrica

Utilice la operación de inicializar (Initialize) cuando desee que los datos de patrones y los datos de sistema recuperen sus valores de fábrica. Puede hacer que todos los datos recuperen su valor de fábrica de golpe, o seleccionar un determinado tipo de datos como, por ejemplo, los ajustes del secuenciador, para que se inicialicen.

Ajustes de fábrica

Muestras

Todos los pads de muestras están vacíos (a excepción de las muestras de preset).

Secuenciador (canciones/patrones)

Todas las canciones están vacías.

Todos los patrones del usuario están vacíos.

Sistema

UTILITY CONFIG

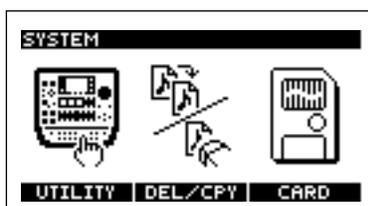
LCD Contrast: 6
Pad Protect: (BANK 5-16), OFF
Metronome LV: 10
Foot SW Asgn: PLAY
Chop Demo: ON
Pitch Demo: ON
Power Up PTN: PRESET
Power Up BNK: PRESET

UTILITY MIDI

Pads Ch: 1
Part 1-4 Ch: OFF
Prog Chg SW: ON
Sync Mode: AUTO

Procedimiento

1. Pulse [SONG] o [PTN] para que se muestre la pantalla Play.
2. Pulse [SYSTEM] para que se muestre la pantalla System.

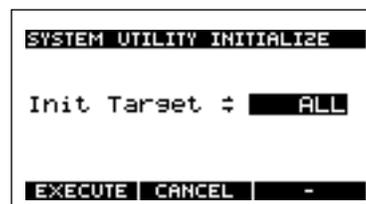


* La pantalla System no puede mostrarse mientras está sonando un patrón o una canción.

3. Pulse [F1] (UTILITY).

4. Pulse [F3] (INIT).

Se mostrará la pantalla de inicialización de ajustes (Initialize).



5. Utilice el dial VALUE para seleccionar el tipo de ajuste que desea inicializar.

Init Target: ALL, SYSTEM, SAMPLE, SEQ

ALL: Se inicializan todos los parámetros relacionados con el sistema.

Se borran todas las muestras de los pads. (Excepto las muestras de preset.)

Se borran todos los patrones del usuario y todas las canciones.

SYSTEM: Se inicializan todos los parámetros relacionados con el sistema.

SAMPLE: Se borran todas las muestras de los pads. (Excepto las muestras de preset.)

SEQ: Se borran todos los patrones del usuario y todas las canciones.

6. Para inicializar los ajustes que ha seleccionado, pulse [F1] (EXECUTE).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT]. Si pulsa [F1] (EXECUTE) se mostrará una mensaje en el que se le pedirá que confirme si desea llevar a cabo la inicialización.



* Si intenta inicializar SAMPLE cuando la memoria de muestras está protegida, en la pantalla se mostrará el mensaje "Protected! Sure?".

7. Para inicializar los ajustes, pulse [F1] (YES).

Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

8. Pulse [SONG] o [PTN] para volver a la pantalla Play.

NOTE

Nunca apague la unidad mientras se muestra en pantalla el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!").

Capítulo 15. Apéndices

Resolución de Pequeños Problemas

Si el SP-505 no funciona tal como usted esperaba compruebe los puntos siguientes.

Si aun así no resuelve el problema, póngase en contacto con el Centro de Atención Roland más cercano o con su distribuidor habitual.

■ No hay sonido/el volumen es demasiado bajo

- ¿Ha encendido el SP-505 y los aparatos a él conectados?
- ¿Ha conectado correctamente el SP-505 y los aparatos externos?
 - Compruebe las conexiones.
- Puede ser que un cable de audio se haya roto.
- Puede ser que el cable conectado a DIGITAL IN esté roto.
- Puede ser que esté utilizando un cable de audio que lleve una resistencia incorporada.
 - Utilice un cable de conexión que no contenga resistencias (por ejemplo, de la serie PCS de Roland).
- Puede ser que el volumen del amplificador o del mezclador conectado al SP-505 esté bajo.
 - Ajuste el volumen a un nivel apropiado.
- Puede ser que el volumen del SP-505 esté bajo.
 - Ajuste el volumen a un nivel apropiado.
- Si está utilizando una tarjeta de memoria, ¿la ha insertado correctamente?
 - Apague la unidad, retire la tarjeta de memoria y, luego, vuelva a insertarla correctamente hasta el fondo.
- Si está intentando hacer sonar una muestra, ¿está iluminado el pad de la muestra?
 - Cuando se pulsa un pad que contiene una muestra el indicador de ese pad se ilumina y suena la muestra. Si el indicador del pad no se ilumina cuando lo pulsa significa que aún no se ha asignado ninguna muestra a ese pad. Muestree un sonido para ese pad.
- Si está intentando hacer sonar una canción o un patrón, ¿contienen la canción o el patrón datos de ejecución?
 - Grabe la canción o el patrón para que contenga datos de ejecución (p. 63, 58).
- Si está intentando hacer sonar una canción o un patrón puede ser que el parámetro Sync Mode de MIDI esté ajustado a MIDI.
- Si el ajuste Sync Mode de los parámetros MIDI está ajustado a "MIDI" no se llevará a cabo la reproducción hasta que no se reciban mensajes de Reloj MIDI desde un aparato MIDI externo (p. 72).

■ Una determinada muestra no suena

- Puede ser que haya disminuido el nivel de esa muestra.
 - Compruebe el nivel de la muestra (p. 44).
- Puede ser que haya disminuido el nivel de los efectos.
 - En el caso de algunos tipos de efectos, el volumen puede ajustarse mediante uno de los potenciómetros de control. Para saber las correspondencias entre los tipos de efecto y los potenciómetros de control, consulte la p. 36.

■ Una muestra no deja de sonar

- Puede ser que el ajuste Pad Play esté ajustado a DRUM.
 - Como la muestra seguirá sonando hasta el punto final (End Point), una muestra larga puede provocar la impresión de que el sonido no se detiene nunca. Si quiere cambiar el modo en que va a sonar la muestra, cambie el ajuste a otro valor diferente de DRUM (p. 44). El sonido de entrada externa no se escucha/el volumen es demasiado bajo.
- ¿Está iluminado el indicador de [EXT SOURCE]?
 - Para que se escuche un sonido de entrada externa debe pulsar [EXT SOURCE] para que el indicador del pad se ilumine.
- Puede ser que haya disminuido el nivel de la entrada externa.
 - Ajuste el potenciómetro REC LEVEL a un nivel apropiado.
- Puede ser que haya disminuido el volumen del aparato conectado a LINE IN.
 - Ajústelo a un nivel apropiado.
- ¿Ha conectado correctamente los cables de audio?
 - Compruebe las conexiones.
- Puede ser que un cable de audio esté roto.
- Puede ser que el cable conectado a DIGITAL IN esté roto.
- ¿Puede ser que esté utilizando un cable de audio con una resistencia incorporada?
 - Utilice un cable de conexión que no contenga una resistencia (por ejemplo, la serie PCS de Roland).

■ El sonido de entrada externa no es estéreo/no es monoaural

- Puede ser que [EXT SOURCE] esté ajustado a monoaural.
 - Cambie el ajuste Type de [EXT SOURCE] a STEREO (p. 33).
- Puede ser que [EXT SOURCE] esté ajustado a estéreo.
 - Cambie el ajuste Type de [EXT SOURCE] a MONO (p. 33).

■ El sonido del micrófono no suena/ es demasiado débil

- ¿Ha conectado correctamente el cable del micrófono?
 - Compruebe la conexión.
- Puede ser que el cable del micrófono esté roto.
- Puede ser que la fuente de entrada no esté ajustada al micrófono.
 - Pulse [SOURCE SELECT] para seleccionar "MIC".
- Puede ser que haya disminuido el nivel del micrófono.
 - Utilice el potenciómetro REC LEVEL para ajustar el nivel de forma apropiada.

■ No se puede grabar una muestra

- ¿Hay suficiente capacidad de memoria?
 - Si no hay suficiente memoria se mostrará el mensaje "Memory Full!" ("¡Memoria llena!") cuando intente muestrear.
Suprima las muestras que no necesite para aumentar la cantidad de espacio libre.
- Si está intentando muestrear una tarjeta de memoria, ¿la ha insertado correctamente?
 - Apague la unidad, retire la tarjeta de memoria y, luego, vuelva a insertarla correctamente hasta el fondo.
- Si está intentando muestrear una tarjeta de memoria, ¿ha formateado la tarjeta de memoria con el SP-505?
 - Formatee la tarjeta de memoria (p. 66).
- Puede ser que haya asignado muestras a todos los pads.
 - No se puede muestrear si no hay pads libres. Suprima los pads que no necesite para dejar libres uno o más pads.
- Puede ser que haya una canción o un patrón que esté sonando o se esté grabando.
 - Pulse [STOP] para detener la reproducción o la grabación de la canción o del patrón.
- ¿Puede ser que esté suprimiendo o copiando una muestra?
 - No puede realizarse el muestreo mientras se está suprimiendo o copiando una muestra.

■ El sonido muestreado contiene demasiado ruido o distorsiona

- ¿Es adecuado el nivel de entrada?
 - Si el nivel de entrada es demasiado alto el sonido muestreado distorsionará. Si es demasiado bajo, se escuchará ruido. Haga girar el potenciómetro REC LEVEL para ajustar el nivel hasta que el tercer "□" empezando por arriba del medidor de nivel que se muestra en la pantalla se vuelva negro.
- ¿Son adecuados los ajustes de los efectos?
 - Algunos tipos de efecto pueden hacer aumentar el nivel de la muestra original o distorsionar intencionadamente el sonido. Algunos efectos también provocan que el ruido resalte más.
Desactive los efectos temporalmente y compruebe si la muestra contiene de por sí ruidos o distorsión. Luego ajuste adecuadamente los ajustes de los efectos. Para conocer la relación entre los tipos de efectos y los potenciómetros de control, consulte la "Lista de Efectos" en la p. 36.
- ¿Está haciendo sonar simultáneamente varias muestras?
 - Incluso si el nivel de cada muestra individual es adecuado, al hacer sonar varias muestras simultáneamente, el nivel general puede aumentar hasta llegar a ser excesivamente alto, haciendo que el sonido distorsione. Disminuya el nivel de cada muestra ("Cambiar los ajustes de una muestra", p. 44) para que el sonido no distorsione.

Problemas con la memoria interna

■ Los datos no se han guardado correctamente en la memoria interna

- Es posible que se apagara la unidad mientras se estaban escribiendo datos en la memoria interna (mientras se mostraba el mensaje "Keep Power On!" ("¡Mantenga la unidad encendida!")). Los datos que se hayan perdido no pueden recuperarse.
 - En este caso es posible que todos los datos de la memoria interna hayan resultado dañados. Si continúa utilizando el SP-505 en este estado pueden producirse más funcionamientos erróneos de la unidad. Inicialice la memoria interna. Cuando inicialice la unidad todos los datos de la memoria interna se perderán (p. 74).

Problemas con la tarjeta de memoria

■ Los datos no se han guardado correctamente en la tarjeta de memoria

- **Es posible que apagara la unidad mientras se estaban escribiendo datos en la tarjeta de memoria (mientras se mostraba el mensaje “Keep Power On!” (“¡Mantenga la unidad encendida!”)). Los datos que se hayan perdido no pueden recuperarse.**
 - En este caso es posible que todos los datos de la memoria interna hayan resultado dañados. Si continúa utilizando el SP-505 en este estado pueden producirse más funcionamientos erróneos de la unidad. Formatee la tarjeta de memoria. Cuando se formatea una tarjeta todos los datos de la tarjeta de memoria se pierden (p. 66).
- **Puede ser que la tarjeta de memoria lleve enganchada la pegatina de protección.**

■ No se detecta la tarjeta de memoria insertada

■ No se puede seleccionar datos de la tarjeta de memoria

- **¿Ha insertado correctamente la tarjeta de memoria?**
 - Apague la unidad, retire la tarjeta de memoria y, luego, vuelva a insertarla correctamente.
- **¿Se trata de un tipo de tarjeta adecuado?**
 - El SP-505 puede utilizar tarjetas de memoria SmartMedia de 8 MB a 128 MB (3.3V). No pueden utilizarse otros tipos de tarjeta.
- **¿Ha formateado correctamente la tarjeta de memoria?**
 - Sólo pueden utilizarse tarjetas de memoria que han sido formateadas con el SP-505 o el SP-303. Formatee la tarjeta de memoria (p. 66).

Problemas con MIDI o con la sincronización

■ No se pueden hacer sonar muestras desde un aparato MIDI externo

- **¿Ha encendido el aparato MIDI externo?**
- **¿Ha conectado correctamente los cables MIDI?**
 - Compruebe las conexiones.
- **Puede ser que un cable MIDI esté roto.**

- **¿Ha ajustado correctamente el canal MIDI?**
 - Ajuste los canales MIDI del SP-505 y del aparato MIDI externo al mismo ajuste (p. 71).
- **¿Ha ajustado el aparato MIDI externo para que transmita mensajes de nota?**
 - Asegúrese de que los números de nota de los mensajes de nota están dentro de la gama de los números de nota que el SP-505 puede recibir (p. 83).
 - Compruebe los ajustes del aparato MIDI externo.
- **¿Ha ajustado el aparato MIDI externo para que transmita mensajes de cambio de programa?**
 - El SP-505 utiliza mensajes de cambio de programa para cambiar de banco de pads. Asegúrese de que los números de programa de los mensajes de cambio de programa están dentro de la gama de los números de programa que el SP-505 puede recibir (p. 83).
 - Compruebe los ajustes del aparato MIDI externo.

■ El secuenciador de patrones no se sincroniza con las BPM de un aparato MIDI externo

- **¿Ha ajustado correctamente el parámetro de sistema Sync Mode de MIDI?**
 - Compruebe el ajuste (p. 72).
- **¿Ha ajustado el aparato MIDI externo para que transmita mensajes de Reloj MIDI?**
 - Algunos aparatos tienen un ajuste de on/off para la transmisión de mensajes de Reloj MIDI. Además, algunas cajas de ritmos externas o secuenciadores externos transmiten mensajes de Reloj MIDI sólo mientras están sonando.
- **¿Ha ajustado el aparato MIDI externo para que reciba mensajes de Reloj MIDI?**
 - Compruebe el ajuste del aparato MIDI externo.
- **¿Exceden las BPM del aparato MIDI la gama de BPM con la que se puede sincronizar el SP-505?**
 - El SP-505 puede sincronizarse con BPM dentro de una gama que va de 40.0 a 200.0. La sincronización no queda garantizada fuera de esta gama de BPM.

Lista de mensajes de error

■ Relativos al muestreo

Memory Full! (¡Memoria llena!)

- No es posible muestrear porque no hay espacio en la memoria del usuario.
→ Suprima los datos de muestras que no necesite (p. 49).
- El SP-505 se ha quedado sin memoria del usuario durante el muestreo.
→ Suprima los datos de muestras que no necesite (p. 49).
- No hay memoria suficiente para utilizar la función Chop.
→ Suprima los datos de muestras que no necesite (p. 49).
- No hay memoria suficiente para utilizar la función Scale.
→ Suprima los datos de muestras que no necesite (p. 49).

Awaiting Digital Signal (Esperando señal digital)

- Está intentando muestrear la señal de DIGITAL IN y no se detecta ninguna señal.
→ Compruebe si se está emitiendo alguna señal digital desde el aparato digital conectado al SP-505. (Para más detalles, consulte el manual del aparato conectado al SP-505.)
- La frecuencia de muestreo de la señal de DIGITAL IN no es de 44.1 kHz.
→ Ajuste la frecuencia de muestreo a 44.1 kHz. (Para más detalles, consulte el manual del aparato conectado al SP-505.)

Not Sampling Bank! (¡No es un banco de muestreo!)

- No es posible el muestreo porque está seleccionado un banco de la función Chop o un banco de la función Pitch.
→ Cambie a otro banco de pads.

Protected! (¡Protegido!)

- No es posible suprimir la muestra porque está protegida.
→ Desactive el ajuste de protección de la muestra (p. 73).
- No se puede sobrescribir la muestra porque está protegida.
→ Desactive el ajuste de protección de la muestra (p. 73).

Protected! Sure? (¡Protegido! ¿Está seguro?)

- La inicialización no es posible porque la muestra está protegida.
→ Para continuar con la inicialización, pulse [F1] (YES). Para cancelar la operación, pulse [F2] (NO).

Too Busy (Demasiado ocupado)

- Las notas no suenan a la vez.
→ Reduzca el número de notas.

■ Relativos a MIDI

MIDI OFF Line! (¡MIDI desconectado!)

- Hay un problema con la conexión de los cables MIDI.
→ Compruebe si el cable MIDI se ha desconectado o está roto.

MIDI Buffer Full! (¡Buffer MIDI lleno!)

- Se han recibido demasiados mensajes MIDI a la vez y el SP-505 no ha podido procesarlos todos.
→ Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmiten al SP-505.

MIDI Error! (¡Error MIDI!)

- No se ha recibido correctamente un mensaje MIDI.
→ Compruebe si el cable MIDI se ha desconectado o está roto.
→ Compruebe si se están transmitiendo mensajes MIDI que no son válidos.

■ Relativos a la grabación de canciones/patrones

Memory Full! (¡Memoria llena!)

- No pueden guardarse canciones/patrones porque no hay suficiente espacio en la memoria del usuario.
→ Suprima las canciones o los patrones que no necesite.

Too Much Data! (¡Demasiados datos!)

- No es posible grabar/reproducir porque hay demasiados datos de ejecución o porque las BPM (pulsaciones por minuto) son demasiado rápidas.
→ Disminuya las BPM. Suprima los datos de ejecución que no necesite.

Pattern REC Full! (¡Patrón lleno para grabar!)

- No pueden grabarse más datos en el patrón porque se ha excedido el número máximo de notas que pueden grabarse en un patrón.
- Suprima los datos que no necesite del patrón que está grabando (p. 59, 60).

Song REC Full! (¡Canción llena para grabar!)

- No pueden grabarse más datos en la canción porque se ha excedido el número máximo de patrones en una canción.
- Puede registrar un máximo de 999 patrones como parte de una canción. No pueden registrarse más patrones.

■ Relativos a la tarjeta

WARNING! Turn OFF Power Data Maybe Damaged! (¡ATENCIÓN! ¡Apague la unidad! ¡Los datos pueden dañarse!)

- Una tarjeta ha sido introducida o extraída cuando la unidad estaba encendida o la encendió estando la tarjeta introducida sólo hasta la mitad
- Apague la unidad, retire la tarjeta o insértela correctamente y, luego, vuelva a encender la unidad.

Memory Full! (¡Memoria llena!)

- No pueden guardarse más datos porque no queda suficiente espacio en la tarjeta de memoria.
- Suprima los datos que no necesite (p. 69).
- No hay suficiente memoria para cargar los archivos WAV/AIFF.
- Suprima las muestras que no necesite (p. 49).
- Reduzca el tamaño de los archivos WAV/AIFF.

Protected! (¡Protegido!)

- No es posible muestrear en un banco de la tarjeta de memoria porque la tarjeta de memoria lleva una pegatina protectora contra escritura.
- Retire la pegatina protectora de la tarjeta de memoria.
- No pueden guardarse los datos porque la tarjeta de memoria lleva una pegatina protectora contra escritura.
- Retire la pegatina protectora de la tarjeta de memoria.

Unsupported Format! (¡Formato no soportado!)

- El formato de la tarjeta de memoria insertada es un

formato que el SP-505 no puede utilizar.

- El SP-505 sólo puede utilizar tarjetas de memoria SmartMedia de 8 MB a 128 MB con una corriente de 3.3 V. Compruebe el tipo de tarjeta que está utilizando.
- No es posible cargar/guardar porque la muestra o los datos del secuenciador están dañados.
- Borre esos datos (p. 69) o formatee la tarjeta de memoria (p. 66).
- Está intentando cargar un archivo WAV/AIFF que no puede cargarse en el SP-505.
- Lea las notas de precaución concernientes a la carga de archivos WAV/AIFF (p. 70).

■ Relativos al sistema

Too Busy (Demasiado ocupado)

- No pueden procesarse los datos con la rapidez suficiente.
- Utilice los botones o el dial VALUE más lentamente.

Memory Damaged (Memoria dañada)

- El contenido de la memoria interna se ha destruido.
- Lleve a cabo la operación de inicialización tal como se le indica en la pantalla.
- Si aun así no resuelve el problema, contacte con el Centro de Atención Roland más cercano.

Lista de Parámetros

Parámetro	Pantalla	Valor
Muestreo		
SOURCE SELECT	SOURCE SELECT	LINE, COAXIAL, OPTICAL, MIC
Type	Type	MONO, STEREO
Grade	Grade	STANDARD, LONG, LO-FI
Auto	Auto	OFF, LEVEL 1–8
With BPM	With BPM	OFF, 40.0–200.0
Remuestreo		
SOURCE SELECT	SOURCE SELECT	LINE, MIC
Type	Type	MONO, STEREO
Grade	Grade	STANDARD, LONG, LO-FI
Auto	Auto	OFF, ON
Edición de ONdas		
Level	Level	0–127
Panpot	Panpot	LEFT, CENTER, RIGHT
Pad Play	Pad Play	TRIG, GATE, DRUM
Loop Mode	Loop Mode	OFF, ON
Reverse	Reverse	OFF, ON
Play Type	Play Type	SINGLE, PHRASE
Measure	Measure	1/128–1/2, 1–99998
Beat	Beat	1/4–1/8
Amplify	Amplify	0–400
Ajuste de las BPM		
Play BPM	Play BPM	40.0–200.0
Sincronización de las BPM		
SYNC BPM	SYNC BPM	40.0–200.0
Chop		
Resolution	Resolution	1–10
Afinación		
Pitch Mode	Pitch Mode	SOLO L, SOLO H, MUSIC
Original Key	Original Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, C <UP>
Pitch Bank	Pitch Bank	1, 2
Accento del Pad		
Pad Accent	Pad Accent	1–127
Banco de Pads		
Pad Bank	Pad Bank	1–32
Canción		
SONG	SONG	1–20
Initial BPM	Initial BPM	PTN, 40.0–200.0
Step	Step	1–999
Patrón		
PATTERN	PATTERN	PRESET 1–40, USER 1–100
Measure	Measure	1–8
Beat	Beat	1/4–4/4
BPM	BPM	40.0–200.0
Part Mute	Part Mute	OFF, ON
Quantize	QTZ	Negra, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea, fusa, tresillo de fusa, OFF
Rehearsal	RHR	OFF, ON

Parámetro	Pantalla	Valor
Cantidad de Swing		
Position	Position	Eighth note, 32nd note
Percentage	Percentage	50–100%
Part 1 Swing	Part 1 Swing	OFF, ON
Part 2 Swing	Part 2 Swing	OFF, ON
Part 3 Swing	Part 3 Swing	OFF, ON
Part 4 Swing	Part 4 Swing	OFF, ON
Configuración de Utilidades del Sistema		
LCD Contrast	LCD Contrast	1–16
Pad Protect	Pad Protect	BANK5–16: OFF, ON
Metronome Level	Metronome LV	0–10
Foot Switch Assign	Foot SW Asgn	PLAY, SMPL, PAD1–16, FX
Chop Demo	Chop Demo	OFF, ON
Pitch Demo	Pitch Demo	OFF, ON
Power UP Pattern	Power UP PTN	PRESET, USER
Power UP Bank	Power UP BNK	PRESET, USER
Utilidades MIDI del Sistema		
Pads Channel	Pads Ch	1–16, OFF
Part 1 Channel	Part 1 Ch	1–16, OFF
Part 2 Channel	Part 2 Ch	1–16, OFF
Part 3 Channel	Part 3 Ch	1–16, OFF
Part 4 Channel	Part 4 Ch	1–16, OFF
Program Change Switch	Prog Chg SW	OFF, ON
Sync Mode	Sync Mode	INT, MIDI, REMOTE, AUTO
Utilidades de Inicialización del Sistema		
Initialize Target	Init Target	ALL, SYSTEM, SAMPLE, SEQ
Suprimir Patrón del Sistema		
Target	Target	U001–100
Copiar Patrón del Sistema		
From	From	P001–040, U001–100
To	To	U001–100
Suprimir Canción del Sistema		
Target	Target	U01–20
Copiar Canción del Sistema		
From	From	U01–20
To	To	U01–20
Cargar Muestra de Tarjeta del Sistema		
From	From	BACKUP 1–16
To	To	USER 1–8, CHOP 1–2, PITCH 1–2, CARD 1–16
Cargar Canción/patrón de Tarjeta del Sistema		
From	From	BACKUP 1–16
Cargar Archivo de Tarjeta del Sistema		
From	From	*.WAV, *.AIF
To	To	USER 1-1 – 8-16, CARD 1-1 – 16-16
Guardar Muestra de Tarjeta del Sistema		
From	From	PRESET 1–4, USER 1–8, CHOP 1–2, PITCH 1–2, CARD 1–16
To	To	BACKUP 1–16
Guardar Canción/patrón de Tarjeta del Sistema		
To	To	BACKUP 1–16

Muestras Preset

Bancos de Padas	Nº de Pad.	Nombre de Muestra
1	1	TR808 Kick 1
	2	TR808Cowbell
	3	TR808 Snr
	4	TR808 Clap
	5	TR909 Snr 3
	6	CR78 Beat
	7	TR808 CHH
	8	TR808 Kick 2
	9	CR78 Guiro
	10	TR808 Conga
	11	TR808 OHH
	12	TR808 Tom
	13	CR78 Tamb
	14	TR606 Cym
	15	Techno Scene
	16	808 Maracas
2	1	Hip Kick
	2	HipJazz Snr
	3	Jazz Snare
	4	Funk Clap
	5	Macho Snare
	6	R&B Snare
	7	Real CHH
	8	Lo-Fi Kick
	9	Pedal Hat
	10	Pop Hat Open
	11	Hip OHH
	12	Philly Hit
	13	Tambourine
	14	NaturalCrash
	15	Pop CHH
	16	Natural Ride

Bancos de Padas	Nº de Pad.	Nombre de Muestra
3	1	TR909 Kick
	2	TR909 Rim
	3	TR909 Snr 1
	4	TR909 Clap 1
	5	TR909 Snr 2
	6	TR909 DstTom
	7	TR909 CHH
	8	TR909 BD9
	9	TechnoShaker
	10	TR727 Agogo
	11	TR909 OHH
	12	TR909 Tom
	13	Finger Snap
	14	TR909 Crash
	15	TR909 Clap 2
	16	TR909 RIDE
4	1	Bass G1
	2	Bass G2
	3	TB303 G1
	4	TB303 G2
	5	Sin Bass G1
	6	Sin Bass G2
	7	Acostic Bass G1
	8	Acostic Bass G2
	9	Juno Bass G1
	10	Juno Bass G2
	11	Synth Pad G3
	12	Synth Pad G4
	13	Piano G3
	14	Piano G4
	15	Organ G3
	16	Organ G4

Patrones Preset

Nº.	Nombre de Patrón	BPM	Compás
1	HIP-HOP 01	94	4
2	HIP-HOP 02	92	4
3	HIP-HOP 03	102	4
4	HIP-HOP 04	98	4
5	HIP-HOP 05	99	4
6	HIP-HOP 06	92	4
7	HIP-HOP 07	85	4
8	HIP-HOP 08	87	4
9	HIP-HOP 09	91	4
10	HIP-HOP 10	99	4
11	HIP-HOP 11	93	4
12	HIP-HOP 12	100	4
13	HIP-HOP 13	102	4
14	HIP-HOP 14	97	4
15	HIP-HOP 15	100	4
16	HIP-HOP 16	120	8
17	HIP-HOP 17	120	8
18	HIP-HOP 18	110	8
19	HIP-HOP 19	89	8
20	HOUSE 01	132	4
21	HOUSE 02	132	4
22	HOUSE 03	126	4
23	HOUSE 04	126	4
24	HOUSE 05	126	4
25	HOUSE 06	128	4
26	HOUSE 07	123	4
27	HOUSE 08	118	4
28	HOUSE 09	123	4
29	HOUSE 10	129	4
30	HOUSE 11	120	8
31	TECHNO 01	140	4
32	TECHNO 02	140	4
33	TECHNO 03	136	4
34	TECHNO 04	136	4
35	D&B 01	155	4
36	D&B 02	164	4
37	D&B 03	164	4
38	D&B 04	150	4
39	BigBeat 01	110	8
40	BigBeat 02	120	8

MIDI Implementado

Model: SP-505
 Date: Aug. 10, 2001
 Version: 1.00

1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

Receive the note on/off in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI."

○ Note On

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
9nH	mmH	01H - 7FH
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number:		00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127)

○ Note Off

Status	Second	Third
8nH	mmH	llH
9nH	mmH	00H
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number:		00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity:		00H - 7FH (0 - 127)

After reception of the Program Change (#1 - 12, #17 - 32), note numbers 23H - 33H (35 - 51) are received.

Pad Number	Note Number	
Pad EXT	35 (23H)	---
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

After reception of the Program Change (#15, 16), note numbers 23H (35), 3CH - 483H (60 - 72) are received.

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)
Pad 1	-- (-H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (-H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (-H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (3EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

After reception of the Program Change (#33 - 36), note numbers 00H - 7FH (0 - 127) are received.

○ After reception of the Program Change #33

Pad Bank	Pad Number	Note Number
Bank 1	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 8	Pad 16	127 (7FH)

○ After reception of the Program Change #34

Bank	Pad	Note
Bank 9	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 12	Pad 16	63 (3FH)
Bank 13	Pad 1	-- (-H)
:	:	:
Bank 14	Pad 16	-- (-H)
Bank 15	Pad 1	95 (5FH)
:	:	:
Bank 16	Pad 16	127 (7FH)

○ After reception of the Program Change #35

Bank	Pad	Note
Bank 17	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 24	Pad 16	127 (7FH)

○ After reception of the Program Change #36

Bank	Pad	Note
Bank 25	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 32	Pad 16	127 (7FH)

* Not received if the PAD BANK is the CHOP BANK (#13, 14).

● Program Change

Receive the message in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI".

This message is received when the "Prog Chg SW" of the system parameter "SYSTEM / MIDI PARAMETER" is set at ON.

Status	Second	Third
CnH	ppH	
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number:		00H - 1FH (pad bank 1 - 12, 15 - 32) 20H - 23H (pad bank 1 - 32)

PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK
1	PRESET BANK 1	17	CARD BANK 1	33	PRESET BANK 1
2	PRESET BANK 2	18	CARD BANK 2		USER BANK 4
3	PRESET BANK 3	19	CARD BANK 3	34	USER BANK 5
4	PRESET BANK 4	20	CARD BANK 4		PITCH BANK 2
5	USER BANK 1	21	CARD BANK 5	35	CARD BANK 1
6	USER BANK 2	22	CARD BANK 6		CARD BANK 8
7	USER BANK 3	23	CARD BANK 7	36	CARD BANK 9
8	USER BANK 4	24	CARD BANK 8		CARD BANK 16
9	USER BANK 5	25	CARD BANK 9		
10	USER BANK 6	26	CARD BANK 10		
11	USER BANK 7	27	CARD BANK 11		
12	USER BANK 8	28	CARD BANK 12		
--	---	29	CARD BANK 13		
--	---	30	CARD BANK 14		
15	PITCH BANK 1	31	CARD BANK 15		
16	PITCH BANK 2	32	CARD BANK 16		

■ Channel Mode Message

● All Sound Off (Controller No.120)

Status	Second	Third
BnH	78H	00H

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)

* All Current active voice in the specified channel will be shut off.

■ System Common Message

● Song Position Pointer

If the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" setting "MIDI Sync Mode" is set to "MIDI/AUTO," Song Position Pointer messages are received when stopped.

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

nn, mm = Song Position Point: 00H 00H - 7FH 7FH

● Song Select

Status	Second
F3H	ssH

ss = Song Number: 00H-13H (0-19)

■ System Realtime Message

● Timing Clock

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO".

Status
F8H

● Start

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FAH

● Continue

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FBH

● Stop

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FCH

● Active Sensing

Status
FEH

* Whenever the SP-505 receives this message, it monitors the interval of the incoming data. If the subsequent message has not arrived within about 400 ms after the previous data it processes all tracks as though it has received All Sound Off, and mutes the sounding voices, then stops monitoring receiving interval.

■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
ddH	Data: 00H - 7FH (0 - 127)	
:	:	
eeH	Data	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

● Universal System Exclusive Message

○ INQUIRY MESSAGE

Identity Request

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH, 7FH, 06H, 01H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header	
7FH	Broadcast	
06H	General Information (sub-ID #1)	
01H	Identity Request (sub-ID #2)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

The message is used to request the particular information of the SP-505.

The SP-505 does not transmit the message.

If the SP-505 received the message, the SP-505 transmits the prescribed Identity Reply message.

2. TRANSMITTED DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

Transmit the note on/off in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" or "Part1-4 Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI".

Status	Second	Third
9nH	mmH	lH
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number:		23H - 48H (35 - 72)
ll = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

Pad bank (#1) receive note numbers 23H (35).

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)

Pad banks (#1-12, #17-32) receive note numbers 23H-33H (35-51).

Pad Number	Note Number	
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

If the Pad Bank is the PITCH BANK (#15, 16), note numbers 23H (35) and 3CH-48H (60-72) are transmitted.

Pad Number	Note Number
Pad 1	-- (-H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (-H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (-H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (3EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

* Not transmitted if the Pad Bank is the CHOP BANK (#13, 14).

● Program Change

Transmit the message in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" or "Part1-4 Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI". After the pad bank is switched, this is transmitted as a set together with note data.

This message is transmitted when the "Prog Chg SW" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at ON.

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel Number:

00H - 0FH (ch.1 - ch.16)

pp = Program Number:

00H - 1FH (pad bank 1 - 12, 15 - 32)

PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK
1	PRESET BANK 1	17	CARD BANK 1
2	PRESET BANK 2	18	CARD BANK 2
3	PRESET BANK 3	19	CARD BANK 3
4	PRESET BANK 4	20	CARD BANK 4
5	USER BANK 1	21	CARD BANK 5
6	USER BANK 2	22	CARD BANK 6
7	USER BANK 3	23	CARD BANK 7
8	USER BANK 4	24	CARD BANK 8
9	USER BANK 5	25	CARD BANK 9
10	USER BANK 6	26	CARD BANK 10
11	USER BANK 7	27	CARD BANK 11
12	USER BANK 8	28	CARD BANK 12
—	—	29	CARD BANK 13
—	—	30	CARD BANK 14
15	PITCH BANK 1	31	CARD BANK 15
16	PITCH BANK 2	32	CARD BANK 16

■ System Common Message

This message is transmitted when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "INT/AUTO/REMOTE".

● Song Position Pointer

In Song mode, the current location is transmitted as a Song Position Pointer message when the song is stopped.

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

nm, mm = Song Position Point: 00H 00H - 7FH 7FH

● Song Select

Transmitted in one of the following operations:

When the Song mode has been selected.

When the song has been selected in the Song mode.

Status	Second
F3H	ssH

ss = Song Number: 00H-13H (0-19)

■ System Realtime Message

This message is transmitted when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "INT/AUTO/REMOTE".

● Timing Clock

Status

F8H

● Start

Status

FAH

● Continue

Status

FBH

● Stop

Status

FCH

● Active Sensing

Status

FEH

* Always transmitted at intervals of approximately 250 ms.

■ System Exclusive Message

Status

F0H

Data Bytes

iiH, ddH, ..., eeH

Status

F7H

Byte

F0H

Description

Status of System Exclusive Message

ddH

Data: 00H - 7FH (0 - 127)

:

:

eeH

Data

F7H

EOX (End of System Exclusive Message)

○ About Model ID

The SP-505 uses 00H 39H as a Model ID.

● Universal System Exclusive Message

○ INQUIRY MESSAGE

Identity Reply

Status

F0H

Data Bytes

7EH, 10FH, 06H, 02H, 41H, 39H, 01H,
00H, 00H, 00H, 02H, 00H, 00H

Status

F7H

Byte

F0H

Description

Status of System Exclusive Message

7EH

Universal System Exclusive Message Non Realtime Header

10H

Device ID

06H

General Information (sub-ID #1)

02H

Identity Reply (sub-ID #2)

41H

Manufacturer ID (Roland)

39H 01H

Device Family Code (SP-505)

00H 00H

Device family No.

00H

:

02H

:

00H 00H

Software Revision Level

F7H

EOX (End of System Exclusive Message)

The above Identity Reply message is transmitted when an Identity Request is received.

3. Messages stored in sequencer

■ Channel Voice Message

The following channel voice messages on the MIDI channel number specified by the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" setting "Pads Channel" are stored.

● Note On/Off

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number:		23H - 33H (35 - 51) / 23H(35), 3CH - 48H (60 - 72)
ll = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

For Pad Banks (#1-12, #17-32), note numbers 23H-33H (35-51) are stored.

Pad Number	Note Number	
Pad EXT	35 (23H)	---
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

If the Pad Bank is the PITCH BANK (#15, 16), note numbers 23H (35) and 3CH-48H (60-72) are stored.

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)
Pad 1	-- (-H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (-H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (-H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (2EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

● Program Change

Pad Bank changes are stored.

Status	Second	
CnH	ppH	
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number:		00H - 1FH (pad bank 1 -12, 15 - 32)

* The SP-505s sequencer stores performance data as packages consisting of Note On/Off data and Program Change data. It is not possible to store Program Change data by itself.

4. Supplementary material

● Decimal/Hexadecimal table

(hexadecimal values are indicated by a following H)

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

- * Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
- * Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.
- * For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128).
- * Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as nibbled. The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example1>

What is the decimal equivalent of 5AH?
From the above table, 5AH = 90.

<Example2>

What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?
From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example3>

What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?
From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example4>

What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```

16 ) 1258
    ) 78...10
16 )   4...14
    )   0... 4

```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Thus the result is 00 04 0E 0AH

Groove Sampling Workstation

Fecha : 10 del 9 de 2001

Modelo SP-505

Tabla de MIDI Implementado

Versi n : 1.00

Funci n...	Transmitdo	Reconocido	Comentarios
Basic Default Channel Changed	1—16 1—16	1—16 1—16	Memorized
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X X	
Note Number : True Voice	35—51, 60—72 *****	0—127 0—127	
Velocity Note On Note Off	1—127 X 9n, v = 0	O X	
After Key's Touch Channel's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change	X	X	
Program Change : True Number	0—31 *1	0—35 *1	Switching Pad Banks
System Exclusive	O	O	
System : Song Position Common : Song Select	O *2 O *2	O *3 O *3	0—19
System : Clock Real Time : Commands	O *2 O *2	O *3 O *4	
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O X X X O X	
Notes	*1 Transmitted only when MIDI: Prog Chg SW=ON *2 Not transmitted when MIDI: Sync Mode=MIDI *3 Not received when MIDI: Sync Mode=INT, REMOTE *4 Not received when MIDI: Sync Mode=INT		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Si
X : No

Características técnicas

SP-505: Groove Sampling Workstation

Polifonía Máxima

8 notas

Memoria Interna

Muestras: 250 (16 bancos)

Memoria de Tarjeta de Ampliación

Muestras: 256 (16 bancos)

Tiempo de Muestreo Máximo

Memoria interna (tiempo aproximado)

STANDARD	LONG	LO-FI
2 minutos	5 minutos	17 minutos

Tarjeta de memoria (tiempo aproximado)

Capacity	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 minutos	8 minutos	24 minutos
16 MB	8 minutos	16 minutos	49 minutos
32 MB	16 minutos	32 minutos	98 minutos
64 MB	32 minutos	64 minutos	197 minutos
128 MB	64 minutos	129 minutos	395 minutos

Frecuencia de muestreo

STANDARD: 44.1 kHz

Frecuencia de muestreo

STANDARD: 44.1 kHz

LONG: 22.05 kHz

LO-FI: 11.025 kHz

Formato de los Datos

Formato original del SP-505.

Métodos de Grabación de Pistas

Grabación de eventos (Realtime Recording/Microscope Edit)

Grabación de audio

Número de Eventos Grabables (operaciones de pad)

Aproximadamente 15.000 eventos

Procesamiento de Señales

Conversión AD: 20 bits

Conversión DA: 20 bits

Nivel de Entrada Nominal

Entrada (línea): -10 dBu

Entrada (micrófono): -55 a -25 dBu

Impedancia de Entrada

50 k Ω (línea)

2 k Ω (micrófono)

Nivel de Salida Nominal

Salida (línea): -10 dBu

Impedancia de Salida

2 k Ω

Pantalla

128 x 64 pixels

LCD gráfica (Pantalla de cristal líquido) retroiluminada

Conectores

Jack PHONES (estéreo tipo fono de 1/4 de pulgada)

Jack MIC (tipo fono de 1/4 de pulgada)

Jacks LINE OUT L/R (tipo fono RCA)

Jacks LINE IN L/R (tipo fono RCA)

Conectores DIGITAL IN (óptico/coaxial)

Jack FOOT SW (tipo fono de 1/4 de pulgada)

Conectores MIDI (IN/OUT)

Jack Adaptador AC (AC 14V)

Cable de alimentación

Adaptador AC (serie BRC)

Corriente eléctrica

800 mA

Dimensiones

298 (ancho) x 254 (hondo) x 64 (alto) mm

Peso

1,4 kg. (sin el adaptador AC)

Accesorios

Adaptador AC (serie BRC)

Manual del Usuario

Servicio Roland (hoja de información)

Accesorios Opcionales

Interruptor de Pie: FS-5U

* 0 dBu = 0.775 Vrms



En interés de la mejora del producto, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad pueden estar sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

A		
Acento	61	
Añadir	52	
Aplicar un bucle	44	
Archivo WAV/AIFF	69-70	
Asignar un nombre	62, 64	
Auto	42	
B		
Banco de la función Chop	29	
Banco de la función Pitch	29	
Banco de la tarjeta	29	
Banco de pads	29	
Beat	45	
Borrar	59	
BOTTOM	46	
BPM ADJUST	24, 33, 46	
BPM SYNC	25	
BPM	24-25, 33, 46, 55	
C		
Canción	20, 55-56, 67, 69	
Cargar	68-69	
CHOP	26, 51	
CLIPBOARD (portapapeles)	49-50	
Copiar	49-50, 65	
D		
DEL	49	
Dividir	26, 51	
DRUM	31	
E		
Edición Microscope	58-59	
Efecto	19, 21, 34	
EFFECTS CONTROL	35	
Enmudecer	57, 62	
EXT SOURCE	32-33, 42-43	
F		
FOOT SW	29, 73	
Formatear	66	
FX ASSIGN	21, 34	
FX INFO	35	
FX ON/OFF	21, 35	
FX SELECT	35	
G		
GATE	31	
Grabación en tiempo real (Realtime recording)	58	
Grabar canciones	63	
Grabar patrones	58	
Grado de muestreo	39	
Guardar	67	
H		
HOLD	30	
I		
Inicializar	74	
Insertar	64	
Intercambiar	50	
Interruptor de pie	73	
L		
L/R	16, 47-48	
Level	44	
Lista de parámetros	16	
Loop Mode	31, 44	
M		
Manual	43	
Measure	45	
MIDI	71	
Muestra de frase	20	
Muestra de preset	19, 29	
Muestra del usuario	19	
Muestra simple	20	
Muestra	19, 26, 67-69	
Muestreo estéreo	39	
Muestreo monoaural	39	
Muestreo	22, 39	
N		
Número de compás	45	
Número de pad	60	
O		
Onda	16, 19	
P		
PAD ACCENT	30	
PAD BANK	24-27, 30	
Pad Ch	71	
Pad Play	31, 44	
Pad	19	
PAGE DOWN	16	
PAGE UP	16	
Panpot	44	
Pantalla Play	18	
Parámetro CONFIG	73	
Part Ch	71	
PART	57, 59	
Parte	62	
Patrón de preset	18, 20, 56	
Patrón del usuario	18, 20, 56	
Patrón	20, 56-57, 67, 69	
PHRASE	20, 45	
PITCH	27, 54	
Play BPM	46	

Play Type	45
Posición	44
Prog Chg SW	71
Puntero de la onda	46-47
Punto de división	51-53
Punto de inicio (Start Point)	31
Punto final (End Point)	31

R

REC LEVEL	32, 41
RESAMPLE	42-43
Reverse	32, 45

S

Sampler	19
SAMPLING	22, 40-43
Secuenciador	19, 67-69
Sincronización	25, 72
SINGLE	20, 45
SmartMedia	66
SOURCE SELECT	22, 32, 40
SP-303	17, 29
Subventana	16
Suprimir	49, 52, 64-65, 69
Swing	61
Sync Mode	71-72
SYNC SOURCE	34
SYSTEM	65-74

T

Tapa de la tarjeta	5
Tarjeta de memoria	66
Tempo	24-25, 46, 55
Tipo de compás	45
TOP	46
TRIG	31
Trigger	31
Truncate	47

V

Volumen	44
---------------	----

W

WAVE EDIT	31-33, 44, 46-47
-----------------	------------------

Z

ZOOM IN	16, 47-48, 51
ZOOM OUT	16, 47-48, 51

Para el Reino Unido

IMPORTANTE: LOS CABLES ELÉCTRICOS ESTÁN COLOREADOS SEGÚN EL CÓDIGO SIGUIENTE.

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: CONECTADO

Como puede ser que los colores de los cables eléctricos de este aparato no correspondan con las marcas de color que identifican los terminales de su enchufe, proceda del modo siguiente:

El cable de color AZUL debe conectarse al terminal marcado con una N o de color NEGRO.

El cable de color MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con una L o de color ROJO.

Bajo ninguna circunstancia debe conectar ninguno de los cables mencionados anteriormente al terminal de tierra de un enchufe de tres pins.



Para los países de la UE

Este producto cumple con los requisitos de las Directrices Europeas 89/336/CEE.

Para Estados Unidos

Declaración sobre la interferencia de radiofrecuencias de la Comisión Federal de Comunicaciones

Este equipo ha sido comprobado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza e irradia energía de radiofrecuencia por lo que, si no se instala y se utiliza según las instrucciones, puede interferir negativamente en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de señales de radio o de televisión, hecho que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias siguiendo una o más de las siguientes indicaciones:

- Reoriente o recolocque la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el proveedor o con un técnico de radio/TV con experiencia.

Este aparato cumple con lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. La utilización de este aparato está sujeta a las dos condiciones siguientes:

(1) Este aparato no puede causar interferencias dañinas, y

(2) Este aparato acepta cualquier interferencia que reciba, incluyendo las que pueden provocar que no funcione como se deseaba.

Los cambios o modificaciones sin autorización en este sistema pueden anular el permiso que tienen los usuarios para manejar este equipo.

Este equipo requiere cables de interface blindados para cumplir con el Límite Clase B de la FCC.

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple todos los requisitos establecidos en el Reglamento Canadiense de Equipos que Provocan Interferencias

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

|| SP-505