

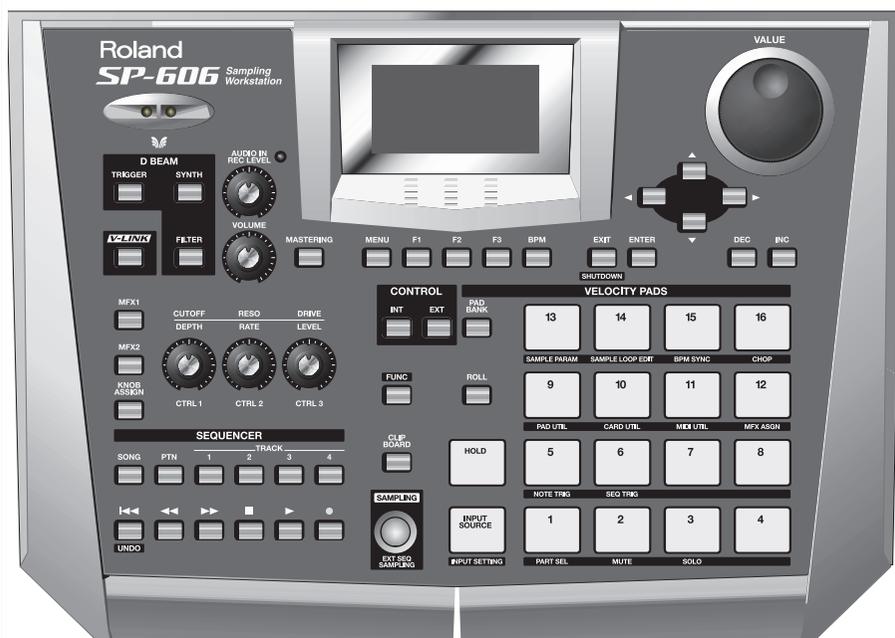
Roland®

SP-606 Sampling Workstation

Manual del Usuario

Le agradecemos que haya escogido la SP-606 Sampling Workstation de Roland, 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 (p. 2-3) y PUNTOS IMPORTANTES (p. 4). 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.



Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. Queda prohibida sin la autorización escrita de ROLAND CORPORATION bajo las sanciones establecidas por las leyes la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier procedimiento.

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 utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario. 
- No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC. 
- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página "Información". 
- No utilice jamás la unidad en lugares que estén:
 - Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o 
 - Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o 
 - Húmedos; o
 - Expuestos a la lluvia; o
 - Sucios o llenos de polvo; o
 - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Asegúrese de que coloca siempre la unidad en posición nivelada y que permanece estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse ni sobre superficies inclinadas. 

AVISO

- Utilice sólo el adaptador AC suministrado y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica. 
- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado! 
- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo. 
- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (como material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos de ningún tipo. 


 **AVISO**

- Apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador AC y diríjase a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información" cuando:
 - El adaptador AC o el cable de alimentación hayan sido dañados
 - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
 - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
 - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento
 - Salga humo de la unidad o se perciban olores extraños.
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las normas básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.
- Proteja la unidad de golpes fuertes. (¡No deje que se caiga!)
- No conecte la unidad a una toma de corriente en la que haya conectado un número excesivo de aparatos. Tenga especial cuidado cuando utilice alargos (cables de extensión) - el consumo total de los aparatos que ha conectado a la toma de corriente del alargo no debe exceder el consumo (vatios/amperios) que se recomienda para el alargo en cuestión. Cargas excesivas pueden hacer que el cable se recaliente y que, en algunos casos, llegue a derretirse.
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información".
- NO reproduzca discos CD-ROM en reproductores de CD convencionales. El nivel de volumen resultante podría ser tal que provocaría pérdida permanente de audición. Asimismo, podría provocar daños en los altavoces u otros componentes.

 **PRECAUCIÓN**

- Debe colocar la unidad y su adaptador AC de manera que su posición no impida su correcta ventilación.
- Cuando conecte o desconecte la unidad de una toma de corriente, coja sólo el extremo con clavija
- Cualquier acumulación de polvo entre la clavija del adaptador AC y el enchufe puede provocar un estado de aislamiento eléctrica empobrecido. Quite este polvo periódicamente con un trapo seco. Además, si no piensa utilizar la unidad durante un largo período de tiempo, desconéctela de la corriente.
- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños.
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.
- Nunca debe manejar el adaptador AC con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad.
- Antes de mover la unidad, desconecte el adaptador AC de la de la red eléctrica y también desconecte todos los cables conectados a aparatos externos.
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el adaptador AC de la red eléctrica (p. 21).
- Si hubiera una tormenta con relámpagos, desconecte el cable de alimentación.
- Si retira cualesquiera tornillos y la tapa de seguridad contra robo de la tarjeta, cerciórese de guardarlos en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, evitando de esta manera el peligro de que ellos los traguen accidentalmente.

PUNTOS IMPORTANTES

Además del apartado “UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD” en las página 2 y 3, lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado otro aparato controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un horno microondas o una unidad de aire acondicionado) o que tenga motor. Según la manera en la que se utilice el aparato en cuestión, el ruido de la fuente de alimentación puede provocar el mal funcionamiento de la unidad o hacer que genere ruido. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente separada, conecte un filtro de ruido de fuente de alimentación entre esta unidad y la toma.
- Después de largas horas de uso, el Adaptador CA empezará a generar calor. Esto es normal y no representa motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o mal funcionamiento de altavoces o otros aparatos.

Colocación

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

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

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca o bien una que haya sido ligeramente humedecida con agua. Para extraer la suciedad que todavía pueda quedar, utilice una gamuza impregnada en un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca gasolina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

Reparaciones y Datos

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

Precauciones Adicionales

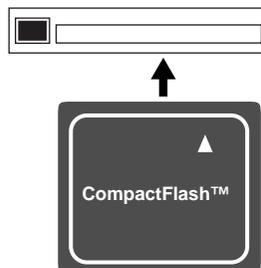
- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria pueden perderse irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o de una operación incorrecta de la unidad. Para no correr el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad de los datos importantes que tenga almacenados en la memoria de la unidad en una tarjeta de memoria.
- Desafortunadamente, no hay posibilidad de recuperar el contenido de los datos que hayan sido almacenados una vez se hayan perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna en cuanto a la pérdida de estos datos

- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera que cuando utilice sus jacks y conectores. Un mal uso puede provocar un mal funcionamiento.
- No golpee ni pulse fuertemente la pantalla.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano y nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar la unidad, meta la unidad en la caja (incluyendo las protecciones) en la que venía cuando la compró, si es posible. Si no es posible, deberá utilizar otros materiales de empaquetado equivalentes.
- Use un cable Roland para efectuar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otra marca, siga las siguientes precauciones.
 - Algunos cables contienen resistores. No utilice cables que contengan resistores para efectuar conexiones a esta unidad. El uso de dichos cables pueden hacer que el nivel de sonido sea muy bajo o incluso, inaudible. Para obtener información sobre las características técnicas de los cables, contacte con el fabricante del cable en cuestión.
- El duplicado, la reproducción, el alquiler y el préstamo no autorizados está expresamente prohibido.
- Antes de abrir el CD-ROM, deberá leer el “contrato de licencia”. Abrir el CD-ROM se interpreta como prueba de que Vd. ha aceptado los términos del contrato de licencia.
- La sensibilidad del controlador D Beam varía según la cantidad de luz presente cerca de la unidad. Si éste no funciona de la manera esperada, ajuste la sensibilidad para que sea la apropiada para el entorno en que se encuentre.
- Las explicaciones presentadas en este manual incluyen ilustraciones que representan lo que se ve típicamente en la pantalla. No obstante, tenga en cuenta que su unidad puede disponer de una versión más reciente del sistema (es decir, con sonidos más recientes) y por lo tanto, lo que ve en la pantalla no siempre coincidirá con lo que aparece en el manual.

Antes de Utilizar las Tarjetas

Utilizar Tarjetas DATA (de Datos)

- Introduzca con cuidado la tarjeta DATA hasta el fondo—hasta que quede firmemente fijada en su lugar.



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

Manejo de los CD-ROMs

- Evite tocar o rascar la parte brillante (superficie codificada) del disco. Si hace esto puede provocar un fallo del disco a la hora de leer o escribir datos. Mantenga limpios sus discos utilizando un producto para limpiar los CD

Derechos de la Propiedad Intelectual

- La grabación, distribución, venta, préstamo, representación en público, radio/teledifusión o similar, de parte o la totalidad de una obra (composición musical, video, actuación difundida por radio/televisión, actuación pública, o similar) cuyos derechos de propiedad intelectual sea propiedad de terceras partes está prohibido por la ley.
 - Cuando se intercambian señales de audio a través de una conexión digital con un instrumento externo, esta unidad puede grabar sin estar sujeta a las restricciones de SCMS Serial Copy Management System (Sistema de Organización de Copias en Serie). Esto funciona así ya que esta unidad está diseñada únicamente para la producción musical. Asimismo, está diseñada para declinar restricciones siempre y cuando se utilice para trabajos de grabación (p. e. sus propias grabaciones) que no infrinjan los derechos de autoría de terceros. Los datos de audio digitales que contienen datos SCMS no pueden grabarse a través de una conexión digital. SCMS puede encontrarse en grabadoras MD y en otros tipos de equipos de audio como característica de protección de derechos de autoría.
 - No utilice esta unidad para fines que pudiesen infringir los derechos de la propiedad intelectual propiedad de un tercero. Roland no asume ninguna responsabilidad relacionada con ninguna acción que surgiese mediante la utilización de Vd. de esta unidad que viole los derechos de la propiedad intelectual de terceras partes.
- * Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.
 - * Windows® es conocido oficialmente como: "Microsoft® Windows® operating system."
 - * Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.
 - * MacOS es una marca de Apple Computer, Inc.
 - * Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.
 - * Todos los nombres comerciales mencionados en este documento son marcas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.
 - * OMS es una marca registrada de Opcode Systems, Inc.
 - * FreeMIDI es una marca de Mark of the Unicorn, Inc.
 - * VST es una marca de Steinberg Media Technologies AG.
 - * CompactFlash y  son marcas de SanDisk Corporation y licenciadas por CompactFlash association.
 - * Roland Corporation es un licenciatario autorizado de CompactFlash™ y del logotipoCF ().
 - * Fugue © 2004 Kyoto Software Research, Inc. Todos los derechos quedan reservados.



Contenidos

Prestaciones Principales	10
Convenciones de Estilo Utilizados en Este Manual	11
Una Visión General del SP-606.....	12
Como Están Conectadas las Distintas Secciones.....	12
El Flujo de la Señal de Audio Dentro del SP-606	12
La Manera en Que el SP-606 Está Organizado.....	13
Reproducir Muestras y Frases.....	13
Cambiar de Modo (Interno/Externo).....	15
Los Paneles Superior, Frontal y Posterior	16
Conectar el SP-606 a Su Equipo.....	20
El Encendido/Apagado.....	21
El Encendido	21
El Apagado	21
Introducir y Extraer una Tarjeta de Memoria.....	22
Introducir una Tarjeta de Memoria	22
Extraer una Tarjeta de Memoria después del Apagado	22
Arranque Rápido.....	23
Reproducir una Muestra Utilizando los Pads	23
Cómo Reproducir una Muestra.....	23
Cambiar de Banco de Pads	23
Ajustar el Nivel de Volumen del Sonido que Habrá Al Golpear el Pad	23
Reproducir Patrones	24
El Procedimiento Básico para Reproducir Patrones	24
Seleccionar y Reproducir un Patrón desde la Lista de Patrones	24
Cambiar las BPM (Tempo) Durante la Reproducción del Patrón	25
Enmudecer Pistas Individuales.....	25
El Número de Muestras Que Pueden Sonar Simultáneamente	25
Hacer que Suene una Señal de Audio Entrante.....	25
Grabar Sus Propias Muestras.....	26
Preparativos para el Muestreo	26
Muestreo.....	27
Editar una Muestra.....	28
Hacer un Bucle con una Muestra	28
Cambiar la Manera en que la Muestra se Inicia/Para	28
Invertir la Reproducción	29
Capítulo 1. Tocar con los Pads/Efectuar Ajustes para los Pads.....	30
Tocar con los Pads	30
Ejecutar un Redoble	30
Utilizar la Función Sub Pad	30
Utilizar la Función Hold.....	30
Realizar Ajustes para los Pads.....	31
La Función Pad Bank Protect.....	31
Procedimientos Básicos para los Ajustes de Pad Utilities	31
Parámetros de Pad Utility	31
Suprimir una Muestra	32
Utilizar el Portapapeles para Copiar una Muestra.....	32
Capítulo 2. Emplear Efectos	33
Funcionamiento Básico de los Efectos.....	33
Activar/Desactivar los Efectos	33
Utilizar los Mandos de Control.....	33
Seleccionar el Tipo de MFX de la Lista	33

Seleccionar a Qué Va a Aplicarse el Efecto (MFX Assign)	34
Efectuar Ajustes de Masterización	34
Lista de Efectos	35
Capítulo 3. Muestreo.....	42
Tiempo de Muestreo Disponible.....	42
Procedimiento Básico de Muestreo	43
Preparativos para el Muestreo	43
Grabar el Muestreo	44
Remuestreo.....	45
Aplicar un Efecto Mientras Remuestra	45
Remuestreo (Automático).....	46
Remuestreo (Manual).....	47
Utilizar la función EXT SEQ SAMPLING.....	48
Muestrear una Señal Procedente de un Secuenciador Externo	48
Muestrear una Ejecución desde P606.....	49
Capítulo 4. Editar una Muestra	50
Procedimiento Básico para la Edición de los Parámetros de Muestreo	50
Parámetros de Muestreo.....	50
Especificar los Puntos de Inicio/Final de una Muestra (Omitir Porciones No Deseadas).....	51
Cambiar las BPM de una Muestra (Tempo).....	52
Dividir una Muestra (Chop).....	53
Capítulo 5. Crear un Patrón	54
Acerca de la Grabación de Patrones	54
Grabación a Tiempo Real	54
Borrar Datos de Ejecución No Deseados	55
La Grabación Por Pasos.....	56
Procedimiento de la Grabación Por Pasos de Notas	56
Procedimiento de la Grabación Por Pasos de Muestras	57
Capítulo 6. Edición de Patrones	58
Protección de las Muestras Precargadas	58
Cambiar las BPM del Patrón (Tempo).....	58
Guardar los Ajustes del Enmudecimiento de Pistas en un Patrón	59
Edición “Por Microscopio”	59
Procedimiento para la Edición “Por Microscopio”	59
Insertar Datos de Ejecución (CREATE).....	60
Borrar Datos de Ejecución ((ERASE).....	60
Desplazar Datos de Ejecución ((MOVE).....	60
Modificar el Aire Rítmico (Groove) de un Patrón (SWING).....	61
Dar Nombre a un Patrón.....	61
Suprimir un Patrón	62
Copiar un Patrón	62
Capítulo 7. Canciones	63
Grabar una Canción	63
Procedimiento para la Grabación de Canciones.....	63
Editar una Canción.....	64
Procedimiento para la Edición de Canciones.....	64
Cambiar las BPM de la Canción (Tempo).....	64
Dar Nombre a una Canción	64
Suprimir una Canción.....	65
Copiar una Canción	65
Hacer que Suene una Canción.....	65
Procedimiento Básico para Hacer Sonar una Canción.....	65
Seleccionar y Reproducir una Canción de la Lista de Canción	66
Cambiar las BPM de la Reproducción de la Canción (Tempo)	66
Enmudecer Pistas Individuales.....	66

Capítulo 8. Utilizar una Tarjeta de Memoria	67
Formatear (Inicializar) una Tarjeta de Memoria.....	67
Procedimiento para las Operaciones de las Utilidades de Tarjeta	67
Operaciones de Utilidades de Tarjeta.....	68
FILE IMPORT.....	68
FILE EXPORT.....	69
BACKUP SAVE	70
BACKUP LOAD	70
BACKUP DELETE.....	71
Capítulo 9. Utilizar el D Beam	72
Utilizar el Controlador D Beam.....	72
Ajustes del Controlador D Beam.....	72
Procedimiento Básico para Realizar Ajustes del Controlador D Beam	72
Parámetros de Ajuste del D Beam	73
Pantalla D BEAM INFO (Información acerca del D Beam).....	74
Capítulo 10. Acerca de la función V-LINK	75
¿Qué es V-LINK?	75
Ejemplo de Conexiones	75
Funcionamiento Básico del V-LINK	75
Parámetros de Configuración del V-LINK	76
Apéndices	76
Funciones V-LINK Controlables y Mensajes MIDI.....	76
Lista de Selecciones de Banco/Funciones de Cambio de Programa	77
Capítulo 11. Utilizar el SP-606 con Otros Aparatos MIDI	78
Acerca de MIDI.....	78
Acerca de los conectores MIDI.....	78
Acerca de la Tabla de MIDI Implementado	78
MIDI en el SP-606	78
Modificar los Ajustes MIDI	79
Procedimiento Básico para los Ajustes de Utilidades MIDI	79
Parámetro de Utilidades MIDI.....	79
Capítulo 12. Ajustes del Sistema.....	80
Acerca de los Ajustes del Sistema	80
Utilizar el CD-ROM Suministrado para Recuperar los Ajustes de Fábrica.....	80
Realizar Ajustes del Sistema	81
Comprobar la Información del Sistema	82
Ajustar el Nivel General.....	82
Capítulo 13. Acerca de USB.....	83
Instalar el Driver USB	83
Realizar una Conexión USB	83
Flujo de la Señal de Audio por USB.....	84
Realizar Ajustes de Audio USB y Ajustes MIDI	84
Copiar Archivos o Carpetas vía USB.....	85
Capítulo 14. Acerca de P606	86
Instalar P606	86
Controlar P606 desde el SP-606.....	86
Antes de Empezar a Controlar P606 desde el SP-606	86
Lista de Funciones de Control.....	86
Solucionar Pequeños Problemas.....	87
Listas de Mensajes/Tarjetas de Memoria Recomendadas.....	90
MIDI Implementado	92
Tabla de MIDI Implementado	96
Características Técnicas.....	98

Prestaciones Principales

Muestreo rápido y fácil (p. 26, p. 42)

El SP-606 le permite utilizar cualquiera de sus tres modos de muestreo, el que resulte más apropiado para la situación. EXT SEQ SAMPLING hace que sea fácil captar desde un aparato MIDI externo una frase en bucle con una duración apropiada. Como no hay necesidad para ajustes o ediciones, muestrear es rápido y fácil.

Muestree distintos tipos de fuentes (p. 12, p. 84)

Puede muestrear fuentes de audio desde las entradas analógicas o digitales, o incluso vía la conexión USB, lo que le proporciona suficiente flexibilidad para utilizar cualquier tipo de fuente.

Utilice la función Chop para dividir frases automáticamente (p. 53)

El SP-606 proporciona la función Chop que sirve para dividir automáticamente una frase de audio en varias muestras tipo one-shot. Las muestras divididas pueden ser reordenadas aleatoriamente, combinadas o utilizadas para crear un número de variaciones prácticamente infinito.

Los Pads sensibles a la velocidad son ideales para crear grooves (patrones rítmicos) (p. 23, p. 30)

Los dieciséis pads sensibles a la velocidad son una manera excelente para programar grooves con cambios de dinámica muy naturales y además, ellos ofrecen una enorme potencial para la ejecución a tiempo real. Además, el pad numero 16 es capaz de funcionar como Sub Pad, y recuerda y hace sonar el mismo sonido que el último pad golpeado. Esto le proporciona mucho más libertad en cuanto a la expresividad de la ejecución, como por ejemplo, permitiéndole utilizar ambas manos para tocar redobles o notas repetidas.

Secuenciador de patrones de cuatro pistas (p. 54)

Además de la entrada de muestras a tiempo real, puede utilizar dos métodos de entrada por pasos distintos: el estándar "Step Rec Note," en el que Vd. especifica cada una de las notas a entrar; y el "Step Rec Smpl," en el que la duración de la muestra entrada determina la colocación de la siguiente muestra. Ambos métodos de entrada de muestras son compatibles con una amplia gama de situaciones de montaje de pistas.

Capacidad de sincronización con las BPM (tempo) (p. 52)

Puede hacer que cualquier frase de muestras siga el tempo del secuenciador interno. Dado que puede ajustar las BPM (pulsaciones por minuto) en tiempo real sin afectar a la afinación, puede utilizar muestras de muchas maneras nuevas.

Dos procesadores multiefectos independientes (p. 33)

Los cuarenticinco tipos de multiefectos abarcan tanto los estándares de siempre como, por ejemplo, los efectos de ambiente acústico y los de distorsión como los efectos singulares como "TAPE ECHO" y "LO-FI PROCESSOR." Cualquiera de estos efectos puede ser empleado por cualquiera de los dos módulos multiefectos conectados en serie, lo que le proporciona una enorme potencial para la producción de sonido creativa. El control intuitivo basado en mandos hace que sea fácil crear cambios en el sonido tanto sorprendentes como progresivos.

Efectos de masterización para retoques finales (p. 33)

Independientemente de los dos módulos multiefectos, se proporciona un módulo de efectos de masterización para permitir que Vd. ponga los retoques finales a su canción, elevándola a un nivel de calidad de sonido profesional.

Funcionalidad del Controlador D Beam y la prestación V-LINK (p. 72, p. 75)

El SP-606 proporciona el controlador D Beam, que permite controlar un filtro o un sintetizador simplemente moviendo la mano. Nuevos horizontes de expresión se posibilitan mediante la funcionalidad de la prestación V-LINK, que permite conectar un aparato de video compatible y controlarlo para crear efectos de video vinculados a los elementos de expresión de la ejecución musical.

Utilice tarjetas de memoria para una ampliación fácil (p. 67)

La unidad dispone de ranura de tarjeta de memoria en el panel frontal. Al introducir una tarjeta CompactFlash de 512 MB puede realizar hasta 386 minutos de muestreo (modo LONG, mono). No precisa cargar los datos en la memoria interna—puede acceder directamente a los datos en la tarjeta, incluso para hacerlos sonar desde los pads. Incluso las muestras muy extensas pueden ser manejadas rápid y libremente.

Conexión USB a su ordenador (p. 83)

El SP-606 proporciona no sólo funcionalidad USB-MIDI, sino también capacidad de transferencia de archivos para la importación y la exportación de archivos .WAV y AIFF. Se suministran drivers de audio para WDM y ASIO, lo que permite al SP-606 funcionar como interface audio USB versátil (en entornos Windows o Macintosh) con una variedad de entradas y salidas.

Software “P606” específico para la creación sin límites de bucles (p. 86)

- El software P606 específico desarrollado por Cakewalk Corporation viene suministrado con la unidad. P606 consiste en tres módulos de generación de sonido distintos, multiefectos contundentes además de un secuenciador y un mezclador ambos de dieciséis partes—en otras palabras, ¡es un “groovebox” virtual!
- Las frases que Vd. crea utilizando el P606 pueden ser capturadas en el SP-606 con conexiones USB rápid y fácilmente vía **EXT SEQ SAMPLING**. El SP-606 obtiene automáticamente el ajuste de las BPM (tempo), del tipo de compás y del número de compases en la frase, y a continuación realiza los ajustes de bucle apropiados, lo que significa que Vd. no tendrá que llevar a cabo ningún proceso después de muestrear.
- Y claro está, el SP-606 también funciona como superficie de control para P606.

Convenciones de Estilo Empleadas en Este Manual

Los botones de funciones figuran entre corchetes []; p.ej., [ENTER].

Las páginas de referencia se indican de esta forma: (p. **).

Se utilizan los siguientes símbolos.

NOTE Indica un punto importante; cerciórese de leerlo.

MEMO Indica un recordatorio acerca del ajuste o la función; léalo si precisa hacerlo.

TIP Indica un consejo para una operación; léalo según sea necesario.

cf. Indica información de referencia; léalo según sea necesario.

TERM Indica una explicación de un término; léalo según sea necesario.

Visión General del SP-606

Como Están Conectadas las Distintas Secciones

Sampler

Sirve para grabar (muestras) sonidos, como, por ejemplo, interpretaciones o voces y reproducirlos.

Efectos

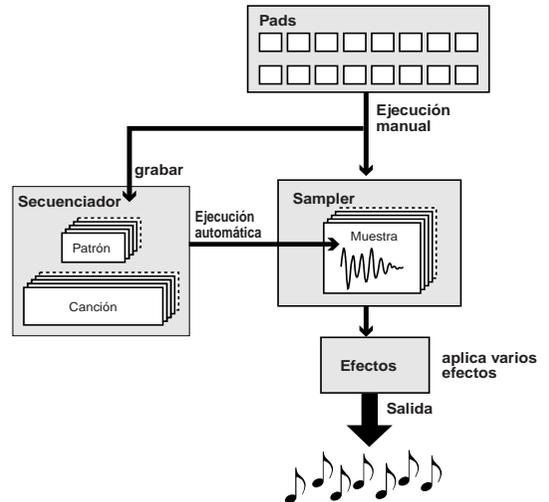
Esta sección aplica distintos efectos a los sonidos muestreados. Puede elegir de entre cuarenta y cinco tipos de efectos como, por ejemplo, "reverb" que añade reverberación y "lo-fi processor" que rebaja a propósito la calidad de audio del sonido.

Pads

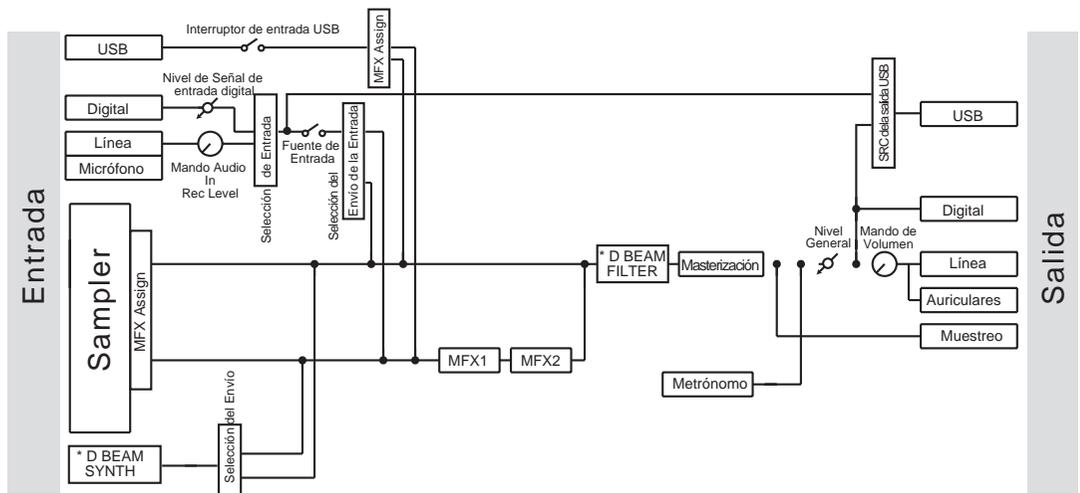
Puede golpear un pad para hacer que suene una muestra. Asimismo, puede variar el nivel de volumen del sonido variando la fuerza con que golpea el pad.

Secuenciador

Permite grabar la colocación rítmica de la muestra en el compás y especificar cómo sonarán las muestras. Puede entonces reproducir estos datos para crear ejecuciones automáticas.



El Flujo de la Señal de Audio Dentro del SP-606



* Puede utilizar D BEAM SYNTH o bien D BEAM FILTER (pero no ambos a la vez).

La Manera en Que el SP-606 Está Organizado

El SP-606 emplea cuatro tipos de datos: “muestras” y “bancos de pads” que contienen sonidos; y “patrones” y “Canciones,” que contienen datos de ejecución. Además, el SP-606 funciona en dos modos: “modo interno” en que se utiliza los pads y los mandos del SP-606 para controlar el SP-606 propiamente dicho; y “modo externo” en que los pads y los mandos controlan la suministrada aplicación P606 que funciona en el ordenador de Vd.

Reproducir Muestras y Frases

¿Qué Son Muestras?

Una muestra es la unidad más básica del material de audio y consiste en una forma de onda (una onda) creada muestreando una ejecución, un sonido instrumental o una voz, junto con los ajustes que especifican la manera en que se va a reproducir esta forma de onda. Vd. puede hacer sonar muestras asignadas a los pads, o también desde el secuenciador interno o incluso desde un secuenciador externo.

Existen dos tipos de muestras: muestras de frase y muestras individuales.

Muestras de Frase

En general, se refieren a las muestras creadas muestreando una ejecución como Muestras de Frase.

Para utilizar una muestra como muestra de frase en el SP-606, ajuste el parámetro “Play Type” de la muestra (p. 50) en **PHRASE**. Esto hace que las BPM (pulsaciones por minuto o tempo) de la muestra coincidan con las BPM de la reproducción o del secuenciador.

Este ajuste resulta apropiado para frases que duran uno o varios compases.

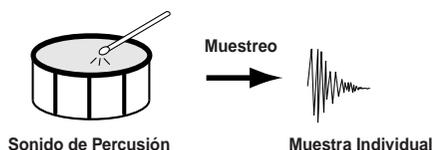


MEMO Las BPM de la muestra pueden variarse entre un rango de 0.5 a 1.3. Si las BPM del secuenciador provocaría que las BPM de la muestra sobrepasara estos límites, las BPM de la muestra se doblarían o se reducirían a la mitad.

Muestras Individuales

En el SP-606, las muestras cortas (por ejemplo de notas individuales) se denominan Muestras Individuales. Para utilizar una muestra como muestra individual, ajustes su parámetro “Play Type” (p. 50) en **SINGLE**. Esto hará que la muestra suene siempre con su duración original.

Este ajuste resulta apropiado para sonidos que Vd. emplea como notas individuales como, por ejemplo, “hits” de percusión o efectos especiales.



¿Qué Son los Bancos de Pads?

Se refiere a un grupo de dieciséis muestras asignadas a los pads localizados en el panel superior como Banco de Pads. El SP-606 dispone de treinta y dos bancos de pads, proporcionando así un total de 512 muestras.

cf. Vea "Cambiar de Banco de Pads" (p. 23).

Acerca de los Bancos de Pads 1–8

Al entrar muestras en estos bancos, estas muestras se guardarán en la memoria interna.

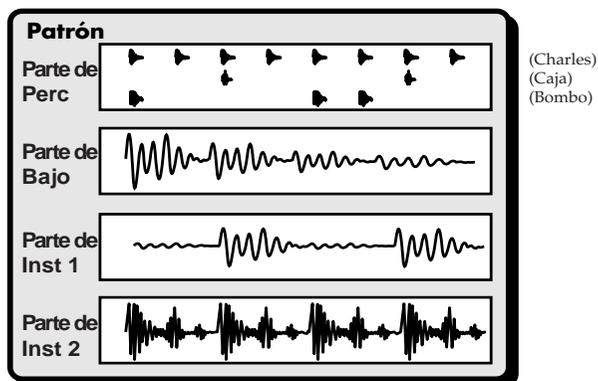
NOTE De fábrica, el SP-606 dispone de muestras cargadas en los bancos de pads 1–4. Dado que estas muestras están protegidas contra el borrado accidental, no podrá editar o suprimirlas. Si desea desactivar la protección de estas muestras, desactive el ajuste de protección del banco de pads (p. 31).

Acerca de los Bancos de Pads 9–32

Cuando cargue muestras en estos bancos, se guardarán en la tarjeta de memoria.

¿Qué Son Patrones?

Un patrón consiste en 1–32 compases de datos de ejecución (una secuencia) que especifican cuando tiene que sonar la muestra relativo al pulso. Cada patrón contiene cuatro "partes" (pistas) en las que pueden grabarse ejecuciones separadas. Puede seleccionar y hacer sonar sucesivamente distintos patrones o crear una canción especificando el orden en que desee que suenen los patrones.

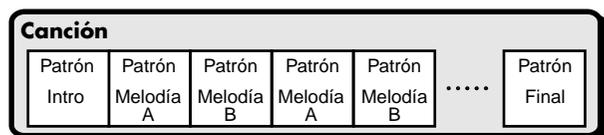


MEMO Un patrón puede tener hasta 32 compases.

NOTE El patrón especifica simplemente cuando ha de sonar una muestra relativo al pulso; no contiene las muestras en sí. Esto significa que si cambia una muestra, el resultado en la reproducción también cambiará.

¿Qué es una Canción?

En el SP-606, un arreglo de múltiples patrones con un orden específico de reproducción se denomina Canción.



NOTE La canción especifica simplemente el orden de los patrones en que han de sonar los patrones; no contiene las muestras en sí. Esto significa que si edita un patrón, el resultado en la reproducción de la canción también cambiará.

Cambiar de Modo (Interno/Externo)

Interno

En este modo puede utilizar los pads y los mandos del SP-606 para controlar el SP-606 en sí. Para seleccionar el modo Interno, pulse [INT] para que se ilumine.

Externo

En este modo puede utilizar los pads y los mandos del SP-606 para controlar la aplicación P606 (un secuenciador para Windows que se suministra con la unidad) instalada en su ordenador conectado a la unidad mediante USB. Para seleccionar el modo Externo, pulse [EXT] para que se ilumine.



Si desea controlar a la vez el SP-606 y la aplicación P606, pulse [INT] y [EXT] de forma que se iluminen ambos botones.

TERM

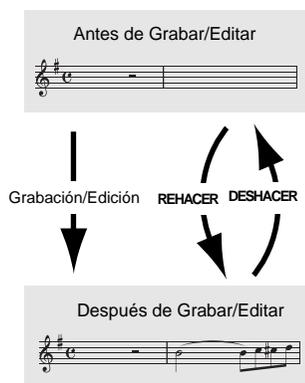
¿Qué es la Pantalla Play?

La "pantalla Play" se refiere a la pantalla que aparece cuando se lleva a cabo los siguientes pasos.

1. Encienda el SP-606 tal como se indica en el apartado "El Encendido/Apagado (p. 21).
2. Pulse [INT] para que se ilumine.
En ese momento, [EXT] estará apagado.
3. Pulse [SONG] o [PTN].

Si pulsa [SONG], se muestra la palabra "Song" verticalmente en el borde izquierdo de la pantalla. Si pulsa [PTN], se muestra la palabra "Pattern" verticalmente en el borde izquierdo de la pantalla.

Cancelar la Operación Anterior (Deshacer/Rehacer)



Puede cancelar la última edición u operación de grabación realizada en una canción o un patrón.

Procedimiento

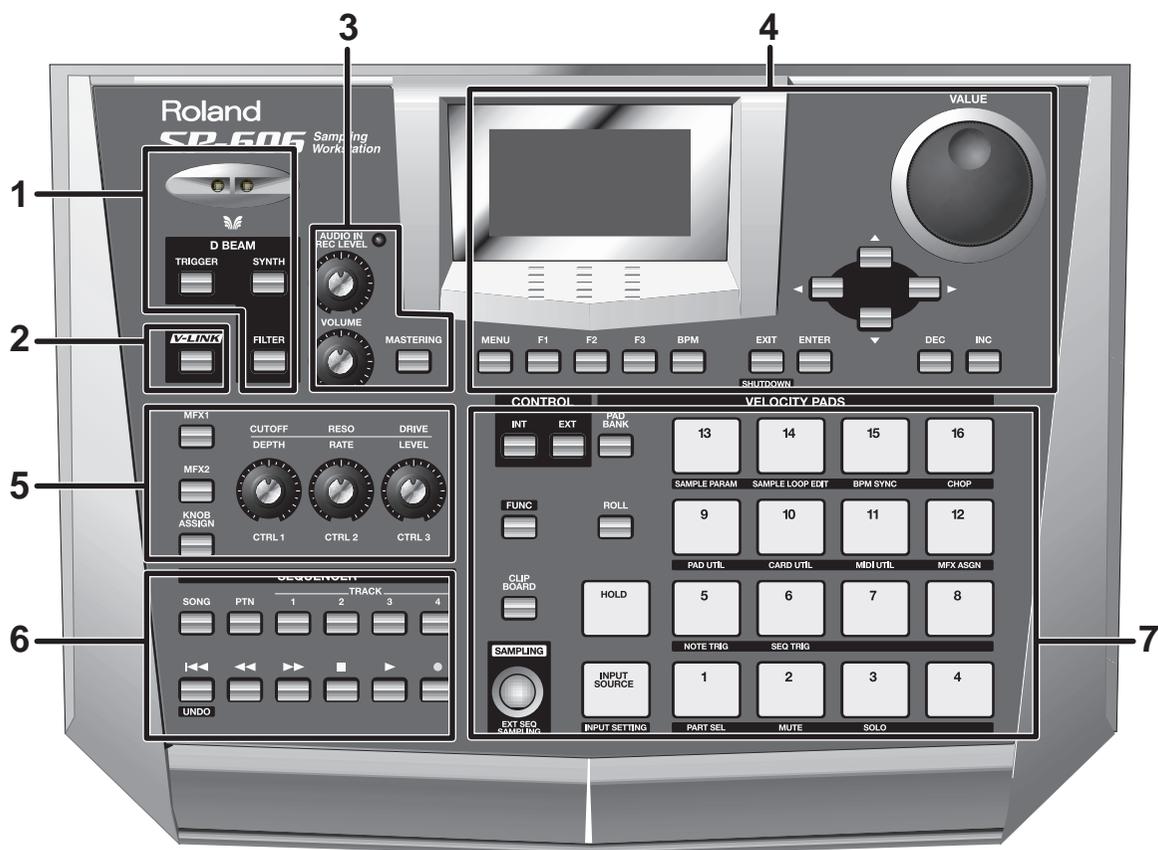
Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [◀◀] (panel superior).

* Puede ejecutar la acción *Deshacer* para operaciones de Patrón (edición por microscopio, grabación a tiempo real, grabación por pasos) y de Canción (edición, grabación).

* La función *Rehacer* cancela la acción *Deshacer*, volviendo la unidad al estado existente anterior a la acción *Deshacer*. Después de ejecutar *Deshacer*, podrá mantener pulsado [FUNC] otra vez y pulsar [◀◀] para ejecutar la acción *Rehacer*.

Paneles Superior, Frontal y Posterior

Panel Superior



1

Controlador D BEAM

Colocando su mano encima de este elemento puede aplicar distintos efectos a un patrón o una muestra. (p. 72)

Botón TRIGGER

Permite utilizar el controlador D Beam para hacer sonar pads como alternativa de golpearlos. (p. 72)

Botón SYNTH

Permite emplear el controlador D Beam para controlar la afinación de las notas sonando en un sintetizador monofónico. (p. 72)

Botón FILTER

Sirve para utilizar el controlador D Beam para controlar un filtro. (p. 72)

2

Botón V-LINK

Sirve para activar/desactivar la prestación V-LINK. (p. 75)

3

Mando AUDIO IN REC LEVEL

Ajusta el volumen de la señal de audio que entra en la unidad vía la entrada INPUT del panel posterior INPUT (p. 19). Ajústelo de forma que el indicador de nivel no se ilumine. (p. 26, p. 44)

Mando VOLUME

Ajusta el volumen de la señal de audio que sale de los jacks OUTPUT y PHONES del panel posterior (p. 19).

Botón MASTERING

Activa/desactiva el efecto de masterización (utilizado para retoques finales). (p. 33)

4

Pantalla

Varia la información mostrada según la operaciones llevadas a cabo.

Botón MENU

Puede pulsar [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.

F1, F2, F3

Se asignan distintas funciones a estos botones según la pantalla mostrada en ese momento.

Botón BPM

Ajusta las BPM (tempo). (p. 25, p. 58, p. 64, p. 66)

Botones EXIT/ENTER

Sirven como botones Cancel (EXIT) o OK (ENTER) en distintas pantallas.

[◀] [▶] [▲] [▼]

Desplacen el cursor hacia la izquierda/derecha/arriba/abajo en distintas pantallas.

Dial VALUE

Utilícelo para ajustar el valor de un ajuste.

* Puede mantener pulsado [FUNC] y girar el dial VALUE para efectuar cambios más amplios en un valor que no sea el de las BPM (tempo).

Botones DEC/INC

Sirven para cambiar el valor de un parámetro en pasos de una unidad.

* Mantenga pulsado [FUNC] y use [DEC][INC] para efectuar cambios más amplios en valores que no sean las BPM (tempo).

5

Botón MFX1

Activa/desactiva el MFX1. (p. 33)

Botón MFX2

Activa/desactiva el MFX2. (p. 33)

Botón KNOB ASSIGN

Selecciona el módulo MFX controlado por los mandos CTRL 1-3. (p. 33)

Mandos CTRL 1, CTRL 2, CTRL 3

Controlan los parámetros de los efectos. (p. 33)

6

Botón SONG

Permite acceder a la pantalla Song Play (p. 15).

Botón PTN

Permite acceder a la pantalla Pattern Play (p. 15).

Botones TRACK 1-4

Selecciona las pistas para la grabación/la reproducción. (p. 25, p. 54, p. 59)

[|◀◀] (Top)

Sirve para ir al principio de la canción o del patrón.

[◀◀] (Rewind)

Sirve para desplazarse hacia atrás un compás o un paso.

[▶▶] (Fast-forward)

Sirve para desplazarse hacia delante un compás o un paso.

[■] (Stop)

Detiene la reproducción.

[▶] (Play)

Inicia la reproducción.

[●] (Record)

Graba un patrón o una canción. (p. 54, p. 63)

Paneles Superior, Frontal y Posterior

7

Botones INT/EXT

Sirven para alternar entre los modos Interno y Externo. Normalmente debe dejar seleccionado el modo Interno. (p. 15)

Botón FUNC

Puede mantener pulsado [FUNC] y pulsar otro botón o pad para acceder a una función alternativa para ese botón o pad.

Botón CLIP BOARD

Este botón permite utilizar el portapapeles para copiar una muestra. (p. 32)

Botón SAMPLING

Úselo para muestrear. (p. 26, p. 42)

Botón PAD BANK

Úselo para cambiar de banco de pads. (p. 23)

Botón ROLL

Úselo para tocar un redoble. (p. 30)

Pad HOLD

Sirve para activar la función Hold. (p. 30)

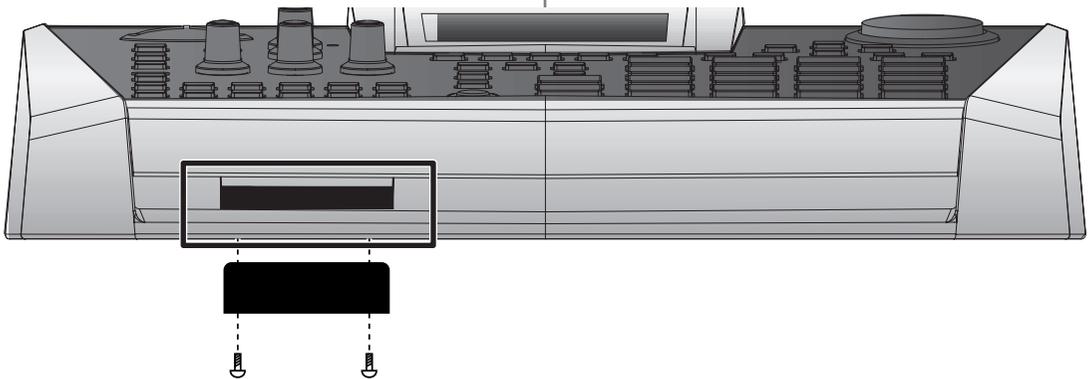
Pad INPUT SOURCE

Hace sonar la señal de audio de entrada. (p. 25)

Pads [1]-[16]

Puede hacer sonar muestras golpeando estos pads. (p. 23)

Panel Frontal

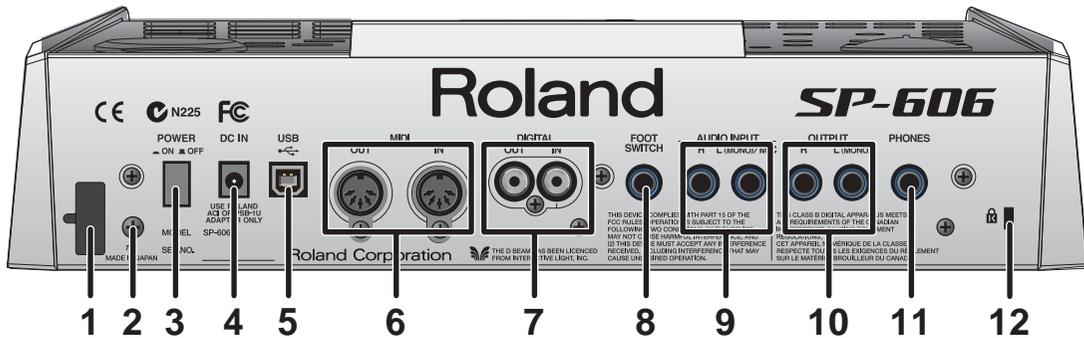


Ranura para Tarjeta de Memoria

Aquí puede introducir una tarjeta de memoria. (p. 22)

- * Utilice un destornillador estrella para quitar los dos tornillos localizados debajo de cada extremo de la ranura (es decir, en el borde de panel inferior del SP-606 que Vd. tiene más cerca) y utilice los mismos tornillos para fijar la tapa anti-robos incluida. Esto evitará que se quite y se robe la tarjeta de memoria.
- * Al colocarla unidad al revés, ponga periódicos o revistas debajo de los cuatro esquinas o en ambos extremos para evitar que se dañen los botones y mandos. Además, debe intentar orientar la unidad de forma que los botones y los mandos no se dañen.
- * Al colocar la unidad al revés, manéjela con cuidado para evitar que se caiga o se vuelque.

Panel Posterior



1. Gancho para Cable

Utilícelo para fijar el cable del adaptador AC (p. 20)

2. Toma de Tierra

Según los particulares de su configuración, al tocar la unidad, los micrófonos conectadas a ésta o una parte metálica de otro objeto, podrá experimentar una sensación desagradable o notar que la superficie tiene un tacto granuloso. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal que es completamente inofensiva. No obstante, se esto le preocupa, conecte el terminal de toma de tierra (vea la figura) a una toma de tierra externa. Al conectar la unidad a una toma de tierra, puede producirse un ligero zumbido, según los particulares de su instalación. Si tiene alguna duda sobre el método de conexión, contacte con el Servicio Postventa de Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado, de los que figuran en la página “Información”.

Lugares no apropiados para la conexión

- Cañerías de agua (puede dar lugar a descargas eléctricas o incluso la electrocución)
- Tuberías de gas (puede dar lugar a explosiones)
- Toma de tierra de línea telefónica o pararrayos (puede resultar peligrosos en caso de relámpagos)

3. Interruptor POWER

Enciende/apaga la unidad. (p. 21)

4. Jack para adaptador AC

Conecte el adaptador AC suministrado aquí. (p. 20)

5. Conector USB

Use un cable USB para conectar el SP-606 a su ordenador. (p. 83)

6. Conectores MIDI (OUT/IN)

Úselos para conectar aparatos MIDI. (p. 78)

7. Jacks DIGITAL (OUT/IN)

Conecte su fuente de audio al jack IN si desea muestrear vía la entrada digital. Conecte al jack OUT si desea utilizar la salida digital. (p. 20)

8. Jack FOOT SWITCH

Puede conectar un interruptor de pie (DP-2, BOSS FS-5U; suministrado por separado) a este jack. (p. 20)

9. Jacks INPUT

Conecte su fuente de audio o micrófono a este jack si desea muestrear vía la entrada analógica. Si entra una fuente monoaural, conéctela al jack L (MONO). (p. 20)

10. Jacks OUTPUT

Se trata de jacks de salida analógicos. Si la salida es monoaural, utilice el jack L (MONO). (p. 20)

11. Jack PHONES

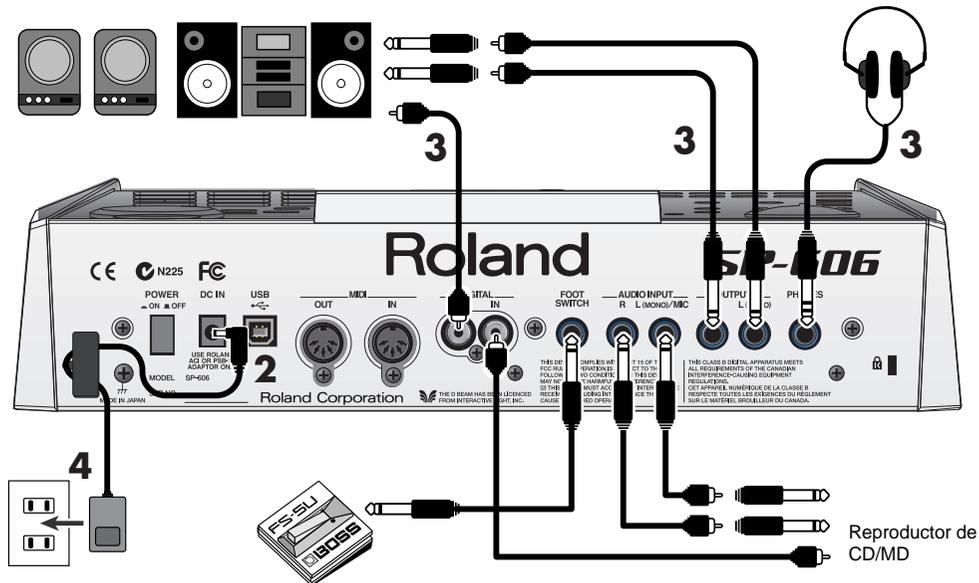
Conecte unos auriculares estéreo a este jack. Incluso si conecta auriculares, el sonido saldrá de los jacks DIGITAL OUT y OUTPUT. (p. 20)

12. Ranura de Seguridad (🔒)

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

Conectar el SP-606 a Su Equipo

cf. Para detalles acerca las conexiones USB vea “Capítulo13 Acerca de USB” (p. 83).



Vea la figura y realice las conexiones siguiendo este procedimiento.

1. Antes de realizar cualquier conexión, apague todos los aparatos.

NOTE Para evitar el mal funcionamiento y/o dañar los altavoces y otros aparatos, antes de efectuar las conexiones, baje el volumen a cero y apague todos los aparatos.

2. Conecte el adaptador AC al jack para adaptador AC.

NOTE Para evitar la interrupción accidental del corriente a su unidad (la desconexión accidental del enchufe) y para evitar forzar el jack para adaptador AC, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para cable, tal como se muestra en la figura.

3. Conecte su sistema de audio o amplificador a los jacks OUTPUT o DIGITAL OUT. Si piensa utilizar auriculares, conéctelos al jack PHONES.

Si piensa muestrear (p. 26, p. 42), conecte su aparato fuente de audio (p.ej. reproductor de CD o micrófono) a los jacks INPUT o DIGITAL IN.

4. Conecte el adaptador AC a la red eléctrica AC.

NOTE Al utilizar cables de conexión con resistores, el nivel de volumen del equipo conectado a las entradas (INPUT, DIGITAL IN) puede resultar bajo. Si esto sucede, utilice cables sin resistores como, por ejemplo los de la serie PCS de Roland.

NOTE Pueden producirse acoples según la colocación de los micrófonos relativa a los altavoces. Esto puede remediarse:

1. Cambiar la orientación del (de los) micrófono(s).
2. Colocar el (los) micrófono(s) a mayor distancia de los altavoces.
3. Bajar el nivel de volumen.

El Encendido/Apagado

El Encendido

NOTE Una vez realizadas las conexiones (p. 20), encienda los distintos aparatos en el orden especificado. Si los enciende en otro orden, corre el riesgo de provocar el mal funcionamiento de los altavoces y otros aparatos o que se dañen.

1. Gire el mando **VOLUME** completamente en el sentido de las agujas de reloj para ajustar la posición mínima.
2. Ajuste a cero el volumen del amplificador o sistema de audio conectado a la unidad.
3. Pulse **[POWER]** para encender el SP-606.

NOTE Esta unidad dispone de circuito de seguridad. Requiere un breve intervalo de tiempo (unos segundos) hasta funcionar con normalidad.

4. Encienda el amplificador o el sistema de audio conectado a la unidad.
5. Mientras golpea un pad para producir sonido, ajuste progresivamente el volumen con el mando **VOLUME**. También suba el nivel de volumen del amplificador o sistema de audio conectado a la unidad hasta lograr un nivel apropiado.

La Operación "Shutdown" y El Apagado

NOTE Antes de apagar el SP-606, primero debe llevar a cabo la operación "shutdown". Si simplemente apaga la unidad sin hacerlo, puede dañar a los datos en la memoria interna o los en la tarjeta de memoria.

1. Vaya a la pantalla **Play** (p. 15).
2. Mantenga pulsado **[FUNC]** y pulse **[EXIT]** (**SHUTDOWN**) para obtener la pantalla **SHUTDOWN**.



3. Pulse **[F3]** para realizar el "shutdown."
Al volver a la pantalla **Play**, ya podrá apagar la unidad.
Si decide no llevar a cabo el shutdown, pulse **[F2]** (**CANCEL**).
4. Baje el volumen del SP-606 y el de todos los aparatos externos para que estén al nivel más bajo posible.
5. Apague todos los aparatos externos.
6. Pulse **[POWER]** para apagar el SP-606.

Introducir y Extraer una Tarjeta de Memoria

1. Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura para tarjeta localizada en el panel frontal.



Puede introducir una tarjeta de memoria tanto si el SP-606 está encendido como apagado.



Introduzca completamente la tarjeta de memoria hasta que quede fijada en su sitio



Al utilizar una tarjeta de memoria por primera vez, deberá formatearla en el SP-606. (p. 67)
Las tarjetas de memoria formateadas en otro aparato no serán reconocidas por el SP-606.

Extraer una Tarjeta de Memoria Después del Shutdown



Si el SP-606 está encendido, antes de extraer la tarjeta de memoria, deberá llevar a cabo la operación shutdown. Si no lo hace, corre el riesgo de dañar la memoria interna o los contenidos de la tarjeta de memoria.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [EXIT] (SHUTDOWN) para obtener la pantalla SHUTDOWN.



3. Pulse [F3] para llevar a cabo la operación shutdown.

Después de volver a la pantalla Play, podrá extraer sin peligro la tarjeta de memoria.
Si decide no llevar a cabo la operación shutdown, pulse [F2] (CANCEL).



Después del shutdown, no se detectará la tarjeta de memoria incluso si ya está en la ranura para tarjeta. Se detectará cuando la extrae de la ranura y vuelve a introducirla.

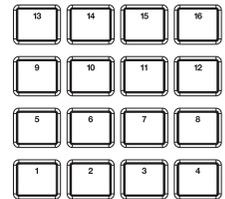
4. Pulse el botón de expulsión localizado al lado de la ranura para tarjeta en el panel frontal. Sobresaldrá parte de la tarjeta, lo que permitirá que Vd. pueda sujetarla y extraerla.

Arranque Rápido

Reproducir una Muestra Pulsando los Pads

Cómo Reproducir una Muestra

Pulse un pad para escuchar la muestra guardada en el mismo.



Cambiar de Banco de Pads

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [PAD BANK].
Se muestra la lista de bancos de pads.
3. Haga girar el dial VALUE o usar [▼][▲][DEC][INC] para desplazar el cursor.
Puede seleccionar directamente los bancos de pads 1-16 pulsando los pads [1]-[16]. Al pulsar [F1] (INT) desplaza el cursor hasta los bancos de la memoria interna y al pulsar [F2] (CARD) lo desplazará hasta los bancos de la tarjeta de memoria.



MEMO Los bancos de pads 9-32 son para la tarjeta de memoria. No puede seleccionarlo si no hay una tarjeta de memoria en la unidad.

4. Pulse [F3] (SELECT) o [ENTER].
Se muestra en la pantalla el banco de pads seleccionado.

MEMO De fábrica, los bancos de pads 1-4 del SP-606 contienen datos precargados.

Ajustar el Nivel de Volumen que Habrá Al Pulsar los Pads

De la siguiente manera puede ajustar el nivel de volumen del sonido producido al golpear un pad. Este ajuste se aplica a todos los dieciséis pads.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [9] (PAD UTIL) para ir a la pantalla PAD UTILITY.
3. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "Pad Velocity."
4. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar REAL o 1-127.
REAL: La fuerza empleada determina el nivel de volumen.
1-127: El nivel de volumen que da fijado en el nivel ajustado (127 pasos).
5. Si ha especificado REAL en el paso 4, pulse [▼] para desplazar el cursor hasta "Pad Sens."
Si ha especificado un valor de 1-127 en el paso 4, proceda al paso 7.
6. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] seleccionar LIGHT, MEDIUM o HEAVY.
LIGHT: Se producirá sonido aunque golpee el pad suavemente.
MEDIUM: Es el ajuste de sensibilidad estándar.
HEAVY: Tendrá que golpear el pad con fuerza para escuchar el sonido.
7. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.



Reproducir Patrones

El Procedimiento Básico para Reproducir Patrones

1. Vaya a la pantalla Pattern Play (p. 15)

La línea superior de la pantalla muestra las BPM (tempo) y el número de compases en el patrón.

La línea inferior muestra el número del banco seleccionado en ese momento.



2. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar un patrón.

MEMO De fábrica los patrones 1-40 del SP-606 contienen datos de patrón precargados.

3. Pulse [▶] (Play) para iniciar la reproducción.

Si gira el dial VALUE o utiliza [DEC][INC] para seleccionar otro patrón mientras suena un patrón, el nombre de ese patrón aparecerá en la línea inferior y se reservará como el siguiente patrón que va a sonar. Cuando el patrón que está sonando en ese momento llegue al final, empezará a sonar automáticamente el patrón reservado.

NOTE Si el número de patrón mostrado en la línea inferior no está realizado, significa que el SP-606 ya está preparándose para cambiar al siguiente patrón y por lo tanto, Vd. no podrá reservar el siguiente patrón que va a sonar.

Puede pulsar [◀][▶] mientras suena un patrón para forzar el cambio del patrón que está sonando en ese momento.

4. Pulse [■] (Stop) para detener la reproducción.

Si pulsa [■] (Stop) otra vez o pulsa [◀◀] (Top), volverá al principio del patrón.

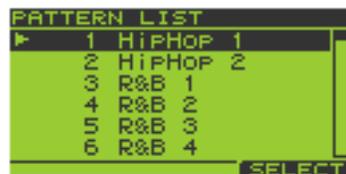
Al pulsar [◀◀] (Backward) "rebobinará" un compás hacia atrás, mientras que al pulsar [▶▶] (Forward) adelantará un compás.

Seleccionar y Reproducir un Patrón de la Lista de Patrones

1. Vaya a la pantalla Pattern Play (p. 15)

2. Pulse [F1] (LIST) para ir a la pantalla PATTERN LIST.

MEMO Si los patrones precargados está protegidos (p. 58), se muestra un símbolo con forma de candado a la izquierda del patrón correspondiente.



3. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar un patrón y pulse [F3] (SELECT) o [ENTER] para confirmar su selección.

Los patrones 1-16 pueden ser seleccionados directamente pulsando los pads [1]-[16].

Si decide que no desea seleccionar un patrón, puede pulsar [EXIT] para cancelar el procedimiento.

4. Pulse [▶] (Play) para iniciar la reproducción.

5. Pulse [■] (Stop) para detener la reproducción.

Cambiar las BPM (el Tempo) Durante la Reproducción del Patrón

1. Vaya a la pantalla Pattern Play (p. 15).
2. Pulse [BPM] para ir a la pantalla BPM.
3. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para ajustar las BPM (40.0–200.0).

Puede ajustar las BPM en pasos de una unidad. Puede realizar los ajustes incluso mientras suena el patrón.



Parar ajustar las BPM en unidades de 0.1, mantenga pulsado [FUNC] y gire el dial VALUE.



Pulse sucesivamente tres o más veces [F3] (TAP) para ajustar las BPM al intervalo rítmico que ha pulsado el botón (Función Tap Tempo).



No podrá modificar las BPM si "Sync Mode" (p. 79) se ajusta en SLAVE.

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

Enmudecer Pistas Individuales

Puede enmudecer (silenciar) pistas específicas mientras suena un patrón.

1. Vaya a la pantalla Pattern Play (p. 15)
2. Pulse [▶] (Play) para que suene el patrón.
3. Pulse TRACK [1]–[4].

Botón iluminado: sonando

Botón parpadeando: enmudecido



Si un botón de pista está apagado, significa que esa pista no contiene datos.



El estado de enmudecimiento de cada pista puede guardarse con el patrón. (p. 59)

El Número de Muestras Que Pueden Sonar Simultáneamente

Incluyendo la reproducción de la canción/patrón y los sonidos que hace sonar con los pads, pueden sonar simultáneamente un máximo de ocho notas. Cada muestra estéreo utiliza dos notas.

Si intenta hacer sonar simultáneamente más de ocho notas, las últimas muestras en sonar tendrán prioridad y las anteriores dejarán de sonar. Las muestras cuyo "Play Type" (p. 50) esté ajustado en PHRASE tienen prioridad sobre las muestras SINGLE.

Hacer que Suene una Señal de Audio Entrante

El pad [INPUT SOURCE] del SP-606 permite iniciar/detener el sonido de una fuente de audio externo de la misma manera en que controla una muestra. También puede aplicar efectos a este sonido.

En la siguiente explicación, emplearemos un reproductor de CD como ejemplo.

1. Cerciórese de que el SP-606 y el reproductor de CD estén apagados.
2. En el panel superior, gire el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta llegar a la posición mínima.
3. Conecte el reproductor de CD al jack INPUT L/R o DIGITAL IN localizados en el panel posterior (p. 20).



Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces u otros aparatos o que se dañen, antes de efectuar las conexiones, apague todos los aparatos.

4. Encienda el reproductor de CD.

- Encienda el SP-606 utilizando el procedimiento presentado en el apartado “El Encendido” (p. 21). Espere hasta que se muestre la pantalla Pattern Play (p. 15).

- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [INPUT SOURCE] para ir a la pantalla INPUT SETTING.

- Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para ajustar “Input Select” de la siguiente manera.

Si ha realizado las conexiones al jack INPUT L/R en el paso 3: LINE

Si ha realizado las conexiones al jack DIGITAL IN en el paso 3: DIGITAL



- Haga que suene el CD.

- Al pulsar el pad [INPUT SOURCE] para que se ilumine, se escuchará el sonido en entrada externa.

Al pulsar otra vez [INPUT SOURCE] para que se apague, el sonido dejará de sonar.

- Use el mando AUDIO IN REC LEVEL para ajustar el volumen.

Ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta que el volumen llegue al nivel más alto posible sin que se ilumine el indicador de nivel del mando.

NOTE Si ha realizado las conexiones al DIGITAL IN en el paso 3, el mando AUDIO IN REC LEVEL no produce ningún cambio.

Grabar Muestras Propias

El SP-606 permite muestrear hasta aproximadamente once minutos de sonido (monoaural).

NOTE Las leyes del derecho de la propiedad intelectual le prohíben grabar (muestrear) material con copyright propiedad de terceros sin el permiso expreso del mismo para cualquier otro fin que no sea el disfrute personal. No utilice este aparato para realizar grabaciones que infringan los derechos de la propiedad intelectual.

NOTE Roland Corporation no responde de los daños o y perjuicios que Vd. puedan ser obligados a pagar como resultado de la realización de grabaciones que infringan los derechos de la propiedad intelectual realizadas por Vd. utilizando aparatos fabricados por Roland.

A modo de ejemplo, puede muestrear sonido de un CD de la siguiente manera.

Preparativos para el Muestreo

Conecte el reproductor de CD al SP-606

- Cerciérese de que el SP-606 y el reproductor de CD estén apagados.
- En el panel superior, gire el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta llegar al nivel mínimo.
- Conecte el reproductor de CD al jack INPUT L/R o DIGITAL IN localizados en el panel posterior (p. 20).

NOTE Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces u otros aparatos o que se dañen, antes de efectuar las conexiones, apague todos los aparatos.

- Encienda el reproductor de CD.
- Encienda el SP-606 utilizando el procedimiento presentado en “El Encendido” (p. 21). Espere hasta que se muestre la pantalla Pattern Play (p. 15).

Especifique el jack de entrada y entonces, ajuste el nivel de entrada.

- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [INPUT SOURCE] para ir a la pantalla INPUT SETTING.
- Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] ajustar “Input Select” de la siguiente manera.

Si ha realizado las conexiones al jack INPUT L/R en el paso 3: LINE

Si ha realizado las conexiones al jack DIGITAL IN en el paso 3: DIGITAL



8. Haga que suene el CD y ajuste el nivel de entrada.

Si en el paso 3 ha seleccionado INPUT, ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL al nivel más alto posible sin que se ilumine el indicador del nivel del mando.

NOTE

Si ha realizado las conexiones al jack DIGITAL IN, el mando AUDIO IN REC LEVEL no afecta al ajuste.

El Muestreo

1. Pulse [SAMPLING] para ir a la pantalla SAMPLING MENU.
2. Pulse [F1] (SAMPL).
[SAMPLING] parpadea y se muestra la pantalla SAMPLING STANDBY.



3. La pantalla indica "Select Pad"; gire el dial VALUE dial o use [DEC][INC] para cambiar de banco de pads. Para este ejemplo, seleccione el banco 8. Ahora pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino del muestreo. En este ejemplo, pulse el pad [1].

Ahora, los pads que no contienen muestras parpadearán.

El número del pad se muestra a la izquierda de la línea superior de la pantalla (PAD 8-1).

MEMO

Si el pad seleccionado ya contiene una muestra, se mostrará este mensaje: "A Sample Already Exists! Overwrite?" Si está seguro que desea sobrescribir la muestra existente, pulse [F3] (EXEC). Para cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).

NOTE

Si el ajuste de Pad Bank Protect está activado para un banco, se muestra un símbolo con forma de candado a la izquierda del número del banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa el pad de ese banco, la pantalla mostrará el mensaje "Protected Pad Bank!" y no podrá seleccionar el banco. Si desea entrar una muestra en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31).

4. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "Auto Trig."
5. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar OFF.
Si decide cancelar la operación de muestreo en este punto, pulse [EXIT].
6. Pulse [INPUT SOURCE] para escuchar la señal de audio entrante.
7. En el momento apropiado en la música, pulse [SAMPLING] o [F3] (START) para iniciar el muestreo.
[SAMPLING] cambiar de parpadeante a iluminado.
8. En el momento que desee detener el muestreo, pulse [SAMPLING] o [F3] (STOP).
Si sobrepasa el tiempo de muestreo disponible, el muestreo se detendrá automáticamente.
9. Pulse el pad para escuchar el sonido muestreado.

MEMO

Puede utilizar la función BPM Sync (p. 52) para cambiar las BPM (el tempo) del sonido muestreado.

cf.

Si el principio o el final de la muestra contiene sonido o silencio no deseado, puede realizar ajustes para que suene sólo la porción deseada del sonido. Para detalles, vea "Especificar los Puntos de Inicio y Final para la Reproducción (Saltar Porciones No Deseadas)" (p. 51).

cf.

Si no queda satisfecho con el sonido muestreado, vea "Suprimir una Muestra" (p. 32).

Editar una Muestra

Hacer un Bucle con una Muestra

Hacer que una muestra suene repetidamente desde su principio hasta su final se denomina "Bucle". El SP-606 hace que sea fácil crear bucles haciendo sonar repetidamente frases de esta manera.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [13] (SAMPLE PARAM) para ir a la pantalla SAMPLE EDIT.
3. Pulse el pad que desee editar.

Si desea editar una muestra que se encuentra en otro banco de pads, cambie de banco (p. 23) y seleccione la muestra a editar

NOTE Si el banco de pads está protegido, se muestra un símbolo con forma de candado en la parte superior derecha de la pantalla. En este caso, no podrá editar la muestra si no desactiva el ajuste Protect (p. 31).

4. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "Loop Sw".
5. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar ON o OFF.

OFF: sin bucle

ON: con bucle

Si desea efectuar ajustes para otras muestras también, repita los pasos 3-5.



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

Cambiar la Manera en Que la Muestra se Inicia/se Detiene

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [13] (SAMPLE PARAM) para ir a la pantalla SAMPLE EDIT.
3. Pulse el pad que desee editar.

Si desea editar una muestra que se encuentra en otro banco de pads, cambie de banco (p. 23) y seleccione la muestra a editar.

NOTE Si desea editar una muestra que se encuentra en otro banco de pads, cambie de banco (p. 23) y seleccione la muestra a editar.

4. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "Trig Mode".
5. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar SHOT, ALTERNATE o GATE.

SHOT: La muestra empezará a sonar cuando pulse el pad y parará cuando se llegue al final de la muestra.

NOTE Si selecciona el ajuste SHOT, se ignora el ajuste "Loop" (p. 28); la muestra sonará una sola vez. Tenga en cuenta que si selecciona SHOT, no podrá interrumpir el sonido. Por eso, si la muestra es muy larga, utilice este ajuste con cautela.

ALTERNATE: La muestra empezará a sonar cuando pulse el pad y seguirá sonando incluso si lo deja de pulsar. Dejará de sonar cuando vuelva a pulsar el pad.

GATE: La muestra empezará a sonar cuando pulse el pad y dejará de sonar cuando deje de pulsar el pad.

Si desea efectuar ajustes para otras muestras también, repita los pasos 3-5.

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



Invertir la Reproducción

El ajuste Reverse hace que la muestra suene en la dirección inversa, como si fuera una cinta reproducida al revés.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [13] (SAMPLE PARAM) para ir a la pantalla SAMPLE EDIT.
3. Pulse el pad que desee editar.

Si desea editar una muestra que se encuentra en otro banco de pads, cambie de banco (p. 23) y seleccione la muestra a editar

NOTE Si desea editar una muestra que se encuentra en otro banco de pads, cambie de banco (p. 23) y seleccione la muestra a editar.

4. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "Reverse Sw".
5. Haga girar el dial VALUE o usar [DEC][INC] para seleccionar ON o OFF.
OFF: sin invertir
ON: invertida

Si desea efectuar ajustes para otras muestras también, repita los pasos 3-5.

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



Capítulo 1. Tocar/Efectuar Ajustes con los Pads

Tocar con los Pads



Para detalles acerca de las técnicas básicas para tocar con los pads, vea “Hacer Sonar Muestras con los Pads” en el apartado Arranque Rápido (p. 23).

Tocar un Redoble

De esta manera puede hacer que una muestra suene repetidamente (es decir en “redoble”) tanto rato mantenga pulsado el pad.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [ROLL] para que se ilumine el botón; esta activa la función Roll (Redoble).
3. Mantenga pulsado un pad para iniciar el redoble.

Puede hacer sonar un redoble pulsando cualquiera de los pads [1]–[16] o pulsando varios pads a la vez.



Puede especificar la resolución del redoble. Vea “El Procedimiento Básico para los Ajustes de Pad Utilities” (p. 31) y “Parámetros de Pad Utility” (p. 31).

4. Al dejar de pulsar el pad, el redoble parará.
5. Para desactivar la función Roll, pulse [ROLL] para que se apague su indicador.

Utilizar la Función Sub Pad

Puede utilizar la función Sub Pad (Pad Subordinado) para hacer sonar la muestra asignada al último pad que haya pulsado. Es una manera útil de tocar manualmente un redoble de percusión.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [9] (PAD UTIL) para ir a la pantalla PAD UTILITY.

3. Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta “Sub Pad Sw”.
4. Gire el dial VALUE o use [DEC][INC] para ajustar ON.

El Pad [16] se ilumina y entonces, funcionará como Sub Pad.



Esto no borra la muestra asignada al pad [16]; su muestra original reaparecerá cuando desactive el ajuste de Sub Pad.

5. Al pulsar el pad [16], la muestra del último pad pulsado sonará.
6. Si ajusta “Sub Pad Sw” en OFF, el pad [16] se apagará y la función Sub Pad se desactivará.

Usar la Función Hold

La función Hold hace que una muestra siga sonando incluso después de dejar de pulsar el pad. Esto resulta útil cuando desea que siga sonando una muestra de frase en bucle.

No obstante, no puede exceder la polifonía máxima de ocho notas incluso cuando utiliza la función Hold.



Hold se aplica sólo a las muestras para las que haya especificado la reproducción GATE playback (p. 50). Hold no se aplica a las muestras para las que haya especificado la reproducción ALTERNATE o SHOT (p. 50), ni tampoco a la función Roll (p. 30).

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse un pad para que suene su muestra.

3. **Antes de quitar el dedo del pad, pulse el pad [HOLD] mientras aún suena la muestra.**
Se activa la función Hold y la muestra seguirá sonando incluso si deja de pulsar el pad.
4. **El sonido dejará de sonar cuando vuelva a pulsar el pad que suena en ese momento o el pad [HOLD].**
Al volver a pulsar [HOLD], dejarán de sonar todos los sonidos al que se haya aplicado la función hold.

Efectuar Ajustes de Pad

Protección de Banco de Pads

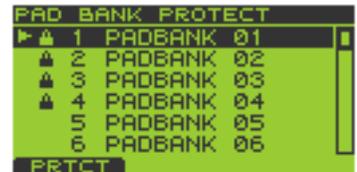
Puede proteger un banco de pads de forma que será imposible editar o borrarlos.



Debido a los ajustes de fábrica, no podrá editar ni borrar los bancos de pads 1-4 del SP-606 porque éstos están protegidos para evitar que se borren accidentalmente las muestras.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [PAD BANK] para ir a la pantalla PAD BANK PROTECT.

Se muestra una lista de los bancos de pads.



3. Haga girar el dial VALUE dial o use [▼][▲][DEC][INC] para desplazar el cursor.
4. Pulse [F1] (PRTCT) para activar el ajuste “Prtct” (protección). Se muestra un icono con forma de candado a la izquierda de la línea indicada por el cursor.

Para desactivar la Protección, pulse otra vez [F1] (PRTCT). Desaparecerá el icono en forma de candado.

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

Procedimiento Básico para los Ajustes de Pad Utility

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [9] (PAD UTIL) para ir a la pantalla PAD UTILITY.
3. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.
4. Gire el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.
5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.



Parámetros de Pad Utility

Parámetro	Valor	Explicación
Pad Velocity	REAL, 1–127	Especifica el volumen del sonido producido al pulsar el pad. REAL: Puede variar el volumen de la muestra variando la fuerza del ataque. 1–127: La muestra suena con el valor de la velocidad especificado.
Pad Sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Ajusta la sensibilidad del pad. Especifica como el volumen responderá a la fuerza del ataque. LIGHT: Incluso los golpes suaves producen sonidos a alto volumen. MEDIUM: Sensibilidad Media. HEAVY: No suena el pad si no se pulsa con mucha fuerza. * Este ajuste se utiliza sólo si “Pad Velocity” se ajusta en REAL.
Roll Resolution	1/4–1/48	Especifica la resolución (el intervalo) para la función Roll (p. 30).
Sub Pad Sw	OFF, ON	Especifica el ajuste de Sub Pad (p. 30).

Suprimir una Muestra

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [9] (PAD UTIL) para ir a la pantalla PAD UTILITY.
3. Pulse [F1] (DELETE) para ir a la pantalla PAD DELETE.

4. Pulse el pad cuya muestra desee suprimir; el número del pad se realiza (en negro).

Para cancelar su selección, pulse otra vez el pad seleccionado; la indicación se cambia de negro a blanco.

Puede seleccionar simultáneamente más de un pad.

Si desea seleccionar muestras de otro banco de pads, gire el dial VALUE

o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads y pulse un pad para seleccionar una muestra.



MEMO Los pads sin muestra se muestran en forma de línea discontinua y no pueden seleccionarse

5. Para suprimir la(s) muestra(s), pulse [F3] (EXEC).

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

NOTE Nunca apague la unidad si se muestran "Now Processing..."

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

Utilizar el Portapapeles para Copiar una Muestra

La función Portapapeles (Clipboard) permite guardar momentáneamente la muestra deseada, que podrá entonces copiar en otro lugar. También puede copiar muestras entre bancos de pads.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado el pad cuya muestra desee copiar y pulse [CLIPBOARD].

La muestra se copia en el portapapeles y [CLIPBOARD] se ilumina.

La muestra copiada sonará cuando pulse [CLIPBOARD].

NOTE Si suprime en este momento la muestra fuente de la copia, también se suprimirá la muestra copiada en el portapapeles.

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

Al pulsar [CLIPBOARD], los pads que contengan muestras se iluminarán.

Si desea copiar la muestra en otro banco de pads, pulse [PAD BANK] y seleccione el banco de pads deseado (p. 23).

TIP Para suprimir la muestra copiada del portapapeles, mantenga pulsado [FUNC] y pulse [CLIPBOARD].

NOTE No puede copiar en un pad que ya contiene muestra.

Capítulo 2. Utilizar Efectos

El SP-606 cuenta con tres módulos de efectos incorporados, que además, pueden utilizarse simultáneamente.

TERM “MFX” significa multiefectos.

cf. Vea “El Flujo de la Señal Dentro del SP-606” (p. 12).

Funcionamiento Básico de los Efectos

Activar/Desactivar Efectos

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [MFX1], [MFX2], o [MASTERING] para activar/desactivar cada efecto.

Iluminado: ACTIVADO

Apagado: DESACTIVADO

MEMO Al encenderse [MFX1] o [MFX2], el módulo MFX que haya activado se convertirá automáticamente en el módulo controlado por los mandos CTRL 1–3.

Utilizar los Mandos de Control

Cambiar el Módulo MFX que se Controla Mediante los Mandos de Control

De la siguiente manera puede seleccionar si va a controlar MFX1 o MFX2.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [KNOB ASSIGN] para ver cual de los módulos MFX va a controlar.
De los dos botones [MFX1] y [MFX2], el botón MFX que parpadea indica el módulo MFX que los mandos controlan.
3. Siga manteniendo pulsado [KNOB ASSIGN] y pulse el botón que no parpadea; esto cambia el módulo MFX que los mandos controlan.

Controlar el Efecto

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Gire los mandos de control CTRL 1–3 para ajustar el MFX.
3. Si desea comprobar el tipo de efecto y sus ajustes, pulse [F3] (EFFECT) para ir a la pantalla EFFECT INFO (Información sobre el Efecto).
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

Seleccionar el Tipo de MFX de la Lista

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [F3] (EFFECT) para ir a la pantalla EFFECT INFO (Información Acerca del Efecto).

La pantalla muestra los ajustes del MFX controlado por los mandos CTRL 1–3.

TIP Puede obtener la misma pantalla manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [MFX1] o [MFX2].



3. Pulse [F2] (MFX1/2) para alternar entre MFX1 y MFX2.

En la parte superior derecha de la pantalla se indica si se muestran los ajustes de MFX1 o de MFX2.

TIP Si alterna entre MFX1 y MFX2 manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [F1] (EXCHG). Se muestra el mensaje “Exchange MFX1&2, Are You Sure?”. Pulse [F3] (EXEC) para alternar entre los dos elementos, o pulse [F2] (CANCEL) si decide cancelar la operación.

4. Pulse [F1] (LIST) para ir a la pantalla MFX1 TYPE LIST o MFX2 TYPE LIST.



5. Gire el dial VALUE o use [▼][▲][DEC][INC] para seleccionar el tipo de efecto deseado.

TIP Puede seleccionar directamente los tipos de efecto 1–16 pulsando los pads [1]–[16].

6. Pulse [F3] (SELECT) o [ENTER] para confirmar su selección. Volverá a la pantalla EFFECT INFO (Información Acerca del Efecto). Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Seleccionar a Qué Va a Aplicarse el Efecto (MFX Assign)

Puede seleccionar si los efectos se van a aplicar a pads múltiples o a pads individuales o bien al audio que sale de la unidad vía USB.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Hold down [FUNC] y pulse el pad [12] (MFX ASGN) para ir a la pantalla MFX ASSIGN.

3. Gire el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el banco de pads para el que desea efectuar los ajustes.



4. Pulse los pads apropiados para activar/desactivar la asignación de los MFX. El ajuste alternará entre activado/desactivado cada vez que pulse el pad. MFX se activa para los pads que se muestran en negro en la pantalla.

TIP Puede pulsar [F2] (BANK) para activar/desactivar los dieciséis pads del banco de pads.

5. Pulsando [F1] (USB) activará/desactivará la asignación de los MFX para la señal de audio recibida vía USB.

MFX se activa para el audio USB si la indicación USB en la pantalla se realiza en negro.

6. Pulse [F3] (WRITE) para guardar los ajustes.

Se muestra el mensaje “MFX Assign Write, Are You Sure?”. Pulse [F3] (EXEC) para guardar los ajustes o pulse [F2] (CANCEL) si decide cancelar la operación.

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

Realizar Ajustes de Masterización

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Pulse [F3] (EFFECT) para ir a la pantalla EFFECT INFO (Información Sobre el Efecto).

La pantalla muestra los ajustes para el módulo MFX que los mandos CTRL 1–3 controlan.

3. Pulse [F3] (MASTER) para ir a la pantalla MASTERING.



TIP También puede obtener esta pantalla, manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [MASTERING].

Seleccione una Configuración de Masterización

4. Pulse [F1] (LIST) para ir a la pantalla MASTERING SETUP LIST.

5. Gire el dial VALUE o use [▼][▲][DEC][INC] para seleccionar la configuración de masterización que desea utilizar.



“1 USER SET” se selecciona cuando se enciende la unidad. Si desea utilizar un ajustes preajustado como ajuste por defecto del encendido, escriba ese ajuste en “1 USER SET.”

6. Pulse [F3] (SELECT) o [ENTER] para confirmar su selección.

Si decide volver a la pantalla **MASTERING**.
Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Editar la Configuración de Masterización

7. Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Gire el dial **VALUE** o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Spilt Freq	200–8000Hz	Frecuencia en que se separan las gamas de frecuencias High y Low
In Level	-24–0dB	Volumen de entrada de Masterización
Low Attack	0.05–50ms	Tiempo durante el que se aplica la compresión al volumen cuando la señal de entrada excede el ajuste de Low Threshold
Low Release	0.05–2000ms	Tiempo durante el que desvanece la compresión al volumen cuando la señal de entrada cae debajo del ajuste de Low Threshold
Low Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se empieza a aplicar la compresión a la gama de frecuencias bajas
Low Ratio	1:1–inf:1	Ratio de compresión para la gama de frecuencias bajas (inf: infinito)
Low Level	0–127	Volumen de salida del compresor de frecuencias bajas
High Attack	0.05–50ms	Tiempo durante el que se aplica la compresión al volumen cuando la señal de entrada excede el ajuste de High Threshold
High Release	0.05–2000ms	Tiempo durante el que desvanece la compresión al volumen cuando la señal de entrada cae debajo del ajuste de High Threshold
High Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se empieza a aplicar la compresión a la gama de frecuencias altas
High Ratio	1:1–inf:1	Ratio de compresión para la gama de frecuencias altas (inf: infinito)
High Level	0–127	Volumen de salida del compresor de frecuencias altas

8. Si desea guardar sus ajustes, pulse [F3] (WRITE) para guardarlos en “1 USER SET.”

9. El mensaje mostrado en la pantalla preguntará “System Write, Are You Sure?” Para guardar sus ajustes, pulse [F3] (EXEC) o [ENTER].

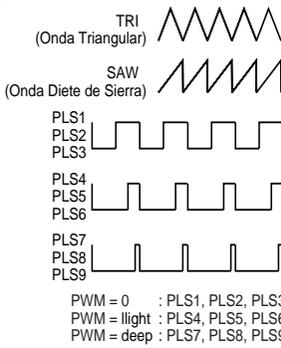
Si decide no guardar sus ajustes, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

Lista de Efectos

MFX	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
1 FILTER + DRIVE	CUTOFF	RESO	DRIVE
Se trata de un filtro pasa graves con saturación. Corta la gama de frecuencias altas y añade distorsión.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta la cantidad de pico (realce) aplicada a la zona de la frecuencia de corte.	Añade distorsión.
2 REVERB	REV TIME	HF DAMP	E.LEVEL
Se trata de una reverb que corta el sonido de la reverb cuando éste llega a la mitad de su caída.	Ajusta la duración de la reverb.	Ajusta la frecuencia en que se corta la porción de frecuencias altas de la reverb.	Ajusta el volumen del sonido de reverb.
3 DELAY	DLY TIME	FEEDBACK	E.LEVEL
Es un delay estéreo	Ajusta la duración del delay (*2)	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada.	Ajusta el volumen del sonido de delay.
4 TAPE ECHO	REPEAT	INTENS	E.LEVEL
Simula una unidad de eco de cinta clásica.	Ajusta la velocidad de la cinta.	Ajusta el número de repeticiones.	Ajusta el volumen del sonido de eco.
5 ISOLATOR	LOW	MIDDLE	HIGH
Aísla o elimina las gamas de frecuencias altas, medias o bajas.	Aísla o elimina las gamas de frecuencias bajas.	Aísla o elimina las gamas de frecuencias medias.	Aísla o elimina las gamas de frecuencias altas.

MFX	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
16 BPM AUTO PAN	DEPTH	RATE	WAVE
Varía cíclicamente la posición del panorama sincronizada con las BPM (tempo).	Ajusta la profundidad del efecto	Ajusta la frecuencia (*2) con que se aplica el efecto.	Especifica cómo cambia el panorama. TRI: Onda Triangular SQU: Onda Cuadrada SIN: Onda Sinusoidal SAW1: Onda Diente de Sierra (ascendente) SAW2: Onda Diente de Sierra (descendente)
17 AUTO PAN	DEPTH	RATE	WAVE
Varía cíclicamente la posición del panorama sincronizada.	Ajusta la profundidad del efecto	Ajusta la frecuencia con que se aplica el efecto	Especifica cómo cambia el panorama. TRI: Onda Triangular SQU: Onda Cuadrada SIN: Onda Sinusoidal SAW1: Onda Diente de Sierra (ascendente) SAW2: Onda Diente de Sierra (descendente)
18 BPM TREMOLO	DEPTH	RATE	WAVE
Varía cíclicamente el volumen de forma sincronizada con las BPM (tempo).	Ajusta la profundidad del efecto	Ajusta la frecuencia con que se aplica el efecto	Especifica cómo cambia el volumen. TRI: Onda Triangular SQU: Onda Cuadrada SIN: Onda Sinusoidal SAW1: Onda Diente de Sierra (ascendente) SAW2: Onda Diente de Sierra (descendente)
19 TREMOLO	DEPTH	RATE	WAVE
Varía cíclicamente el volumen.	Ajusta la profundidad del efecto	Ajusta la frecuencia con que se aplica el efecto	Especifica cómo cambia el volumen. TRI: Onda Triangular SQU: Onda Cuadrada SIN: Onda Sinusoidal SAW1: Onda Diente de Sierra (ascendente) SAW2: Onda Diente de Sierra (descendente)
20 BPM SLICE+FLANG	PTN	RATE	FLANGER
Corta periódicamente el sonido de forma sincronizada con las BPM (tempo). También se aplica un flanger.	Especifica la frecuencia con que se corta el sonido. (*5)	Ajusta la duración de PTN (*2).	Ajusta la profundidad del flanger.
21 SLICER + FLANGER	PTN	RATE	FLANGER
Corta periódicamente el sonido. También se aplica un flanger.	Especifica la frecuencia con que se corta el sonido. (*5)	Ajusta la duración de PTN.	Ajusta la profundidad del flanger.
22 ROTARY	HI RATE	LOW RATE	LEVEL
Simula el sonido de una unidad de altavoz giratorio. Como puede especificar independientemente el funcionamiento de los rotores de frecuencias altas y bajas, se produce una modulación de gran realismo.	Ajusta la frecuencia del rotor de frecuencias altas.	Ajusta la frecuencia del rotor de frecuencias bajas.	Ajusta el volumen de la salida.
23 CHORUS	DEPTH	RATE	E.LEVEL
Añade espaciosidad y profundidad al sonido.	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la frecuencia de la modulación.	Ajusta el volumen del sonido del efecto.

MXF	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
24 PHASER	DEPTH	RATE	RESO
Añade modulación al sonido.	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la frecuencia de la modulación.	Ajusta el carácter de la modulación.
25 STEP PHASER	RATE	STEP RATE	RESO
Varia la afinación del sonido de phaser por pasos.	Ajusta la frecuencia de la modulación.	Ajusta la frecuencia del cambio en la afinación (*2).	Ajusta el carácter de la modulación.
26 RING MODULATOR	FREQ	E.LEVEL	D.LEVEL
Imparta un sonido metálico.	Ajusta la afinación del sonido metálico.	Ajusta el volumen del efecto.	Ajusta el volumen del sonido directo.
27 STEREOIZER	SHIFT	BALANCE	LEVEL
Crea un efecto pseudo estéreo aplicando un delay en el sonido de la izquierda o de la derecha del campo estereofónico. Resulta especialmente efectivo aplicado a un sonido mono.	Ajusta la cantidad de delay que habrá entre los lados izquierda y derecha. Los ajustes negativos (-) colocan el delay a la izquierda y los positivos (+) al a derecha. En la posición central, no hay delay.	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.	Ajusta el volumen de la salida.
28 SPACE-D	DEPTH	RATE	BALANCE
Un chorus multietapa que aplica dos fases de modulación estéreo. No crea la sensación de movimiento, sino proporciona un efecto de chorus transparente.	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la frecuencia de la modulación.	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.
29 LOW BOOST	BST FREQ	BST GAIN	LEVEL
Realza el volumen de la gama de frecuencias bajas para crear un sonido más profundo.	Ajusta la frecuencia (50-125 Hz) en la que se realiza la gama de frecuencias bajas.	Ajusta la cantidad de realce que se aplica a la gama de frecuencias bajas.	Ajusta el volumen de la salida.
30 EQUALIZER	LOW	MIDDLE	HIGH
Ajusta el volumen de cada una de las gamas de frecuencias.	Ajusta el volumen de la gama de graves.	Ajusta el volumen de la gama de medios.	Ajusta el volumen de la gama de agudos.
31 RADIO TUNING	TUNING	NOISE LV	FREQ RNG
Simula el sonido característico de una radio.	Ajusta la cantidad de fallo en la sintonía.	Ajusta el volumen del ruido.	Ajusta el carácter tímbrico.
32 VINYL SIMULATOR	COMP	NOISE LV	WOW/F
Simula el sonido de un disco de vinilo.	Ajusta la sensación de compresión típica de un disco analógico.	Ajusta el volumen del ruido que caracteriza los discos de vinilo.	Ajusta la inestabilidad de rotación que caracteriza los discos analógicos.
33 GATE	THRESHOLD	MODE	RELEASE
Emplea el volumen de la fuente de entrada que entra en el efecto para cortar la porción de desvanecimiento de la reverberación. Utilízelo cuando desea recortar la caída del sonido.	Ajusta el volumen en el que empieza a cerrarse la puerta.	Selecciona el tipo de puerta. GATE: Cuando cae el volumen de la fuente de entrada, se cierra la puerta, cortando la fuente de entrada. DUCK: Cuando sube el volumen de la fuente de entrada, se cierra la puerta, cortando la fuente de entrada.	Ajusta el intervalo de tiempo entre el punto en que empieza a cerrarse la puerta después de haberse transcurrido el tiempo Hold hasta que ésta se cierra completamente.
34 NOISE GENERATOR	COLOR	QUALITY	LEVEL
Produce ruido.	Ajusta el color (carácter tímbrico) del ruido.	Ajusta con que frecuencia aparece el ruido de disco "rallado".	Ajusta el volumen del ruido.
35 ENHANCER	SENS	MIX	LEVEL
Controla la estructura armónica de la gama de frecuencias altas para añadir transparencia al sonido y mejorar su definición.	Ajusta la profundidad del efecto de enhancer.	Ajusta el volumen de los armónicos generados.	Ajusta el volumen de la salida.

MFX	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
36 DISTORTION	DIST	TONE	LEVEL
Una distorsión contundente.	Ajusta la cantidad de distorsión.	Ajusta el timbre.	Ajusta el volumen.
37 FUZZ	DRIVE	TONE	LEVEL
Añade armónicos a la vez que mucha distorsión.	Ajusta la cantidad de distorsión.	Ajusta el timbre.	Ajusta el volumen.
38 WAH	SENS	FREQ	PEAK
Produce un efecto de wah.	Ajusta la sensibilidad del efecto de wah.	Ajusta la frecuencia del sonido del efecto.	Ajusta el nivel del pico del wah.
39 CENTER CANCELER	L-R BAL	LO BOOST	HI BOOST
Cancela los sonidos localizados en el centro del campo acústico, por ejemplo la voz.	Encuentra el punto más apropiado para cancelar el sonido.	Realza las frecuencias bajas localizadas en el centro del campo acústico como, por ejemplo el bajo.	Realza la gama de frecuencias altas.
40 CHROMATIC P.S.	PITCH1	PITCH2	BALANCE
Se trata de un pitch shifter de dos voces que permite ajustar la afinación por pasos de un semitono.	Ajusta la afinación 1 en pasos de un semitono dentro de una gama de +/-1 octava.	Ajusta la afinación 2 en pasos de un semitono dentro de una gama de +/-1 octava.	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.
41 VOICE TRANSFORMER	FORMANT	E.LEVEL	D.LEVEL
Procesa la voz humana para crear voces variedades.	Ajusta el formante de la voz (el carácter).	Ajusta el volumen del sonido del efecto.	Ajusta el volumen del sonido directo.
42 OCTAVE	-2OCT	-1OCT	D.LEVEL
Añade octavas graves al sonido.	Añade un sonido dos octavas más grave.	Añade un sonido una octava más grave.	Ajusta el volumen del sonido directo.
43 SUBSONIC	THRESHOLD	RELEASE	BALANCE
Añade una onda sinusoidal de aproximadamente 30 Hz según el volumen de la fuente de entrada que alimenta el efecto. Añadiendo una pequeña cantidad de este efecto a un bombo, por ejemplo, puede crear un sonido de bombo más grueso. (*1)	Ajusta el nivel de volumen en que empezará a sonar la onda sinusoidal.	Ajusta el intervalo durante el cual la onda sinusoidal desaparecerá cuando el nivel de la fuente de entrada caiga debajo del umbral.	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo
44 OSCILLATOR(PAD)	TUNE	OSC WAVE	BALANCE
Emplea DSP para simular un oscilador de sintetizador. Puede utilizar los pads para cambiar la afinación del oscilador. (*1) * Puede crear un sintetizador DSP sencillo seleccionando "OSCILLATOR" para MFX1 y "ENVELOPER" para MFX2.	Ajusta la afinación del sonido del oscilador.	Selecciona la forma de onda para el oscilador. 	Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.
45 ENVELOPER(PAD)	CUTOFF	RESO	RELEASE
Emplea DSP para simular un "envelope follower" (envolvente). Puede utilizar los pads para variar la envolvente. (*1) * Puede crear un sintetizador DSP sencillo seleccionando "OSCILLATOR" para MFX1 y "ENVELOPER" para MFX2.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta la cantidad de realce que se aplica en la zona de la frecuencia de corte.	Ajusta el intervalo de tiempo que habrá entre el momento en que se pulse el pad y el en que se llega al nivel de volumen máximo.

*1: Para los tipos de efectos 43–45, puede mantener pulsado [FUNC] y pulsar [F2] (SUB) para acceder a las distintas pantallas de “subparámetro”. En las tablas mostradas abajo aparecen los parámetros que figuran en estas pantallas Pulse [F3] (EXIT) para volver a la pantalla anterior.

43 SUBSONIC	Valor	Explicación
E.LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del efecto.
PITCH	0–127	Ajusta la frecuencia de la onda sinusoidal.
ATTACK	0–127	Ajusta el tiempo que tardará en escucharse la onda sinusoidal una vez el nivel de la fuente supere el umbral.

44 OSCILLATOR(PAD)	Valor	Explicación
EFFECT LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del efecto.
PAD1 KEY	C- –G9	Ajusta qué tecla hará sonar el oscilador cuando pulsa el PAD 1.
LFO RATE	0–127	Se emplea un oscilador LFO para aplicar modulación; aumentando el vibrato o el PWM puede modular la afinación o el timbre de distintas maneras.
LFO WAVE	SAW, TRI, SQR, S-H	<p>TRI (Onda triangular) </p> <p>SQR (Onda cuadrada) </p> <p>SAW (Onda diente de sierra) </p> <p>S-H (Onda Sample & Hold) </p>
OSC TUNE	-24→+24	Especifica la afinación general (pasos de un semitono) de la afinación del oscilador.
OSC VIB DEPTH	0–127	Ajusta la profundidad del vibrato (utilizando el LFO para modular cíclicamente la afinación) para el oscilador.
OSC XMOD	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación cruzada (utilizando el SUB OSC para modular la afinación del oscilador).
OSC LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del OSC.
SUB OSC WAVE	SAW, TRI, PLS1–9	Selecciona la forma de onda del SUB OSC. (Las elecciones son las mismas que para OSC WAVE en p. 39)
SUB OSC TUNE	-24→+24	Especifica la afinación general (pasos de un semitono) de la afinación de SUB OSC.
SUB OSC VIB DEPT	0–127	Ajusta la profundidad del vibrato (utilizando el LFO para modular la afinación) para el SUB OSC.
SUB OSC LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del SUB OSC.
RING SRC1	OSC, SUB OSC, NOISE, MFX IN	Selecciona las dos entradas para el modulador en anillo. (MFX IN: Fuente de entrada para los MFX)
RING SRC2		
RING LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del modulador en anillo.
NOISE LEVEL	0–127	Ajusta el volumen del generador de ruido.
PORTA TIME	0–100	Ajusta el tiempo durante el que ocurrirá el cambio en la afinación para el efecto de portamento (que crear transiciones ininterrumpidas entre notas).

45 ENVELOPER(PAD)	Valor	Explicación
ATTACK	0–127	Ajusta el tiempo que habrá entre el momento en que se deja de pulsar el pad y el en que el volumen llega al mínimo.
FILTER TYPE	LP (-12), BP (-12), HP (-12), LP (-24), BP (-24), HP (-24)	<p>Filtro pasa graves con un coeficiente de -12 dB</p> <p>Filtro pasa bandas con un coeficiente de -12 dB</p> <p>Filtro pasa agudos con un coeficiente de -12 dB</p> <p>Filtro pasa graves con un coeficiente de -24 dB</p> <p>Filtro pasa bandas con un coeficiente de -24 dB</p> <p>Filtro pasa agudos con un coeficiente de -24 dB</p>

*2: Valores de nota disponibles para la sincronización (En cuanto al tiempo de delay, el resultado no puede superar los tres segundos). Fusa (♩), semicorchea (♪), tresillo de corcheas (♩₃), semicorchea con puntillo (♩.), corchea (♪), tresillo de negras (♩₃), corchea con puntillo (♪.), negra (♩), tresillo de blancas (♩₃), negra con puntillo (♩.), blanca (♩), blanca con puntillo (♩.), redonda (♩.)

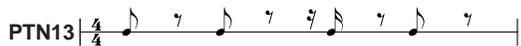
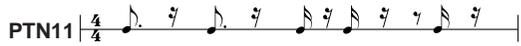
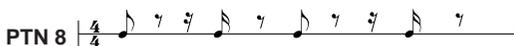
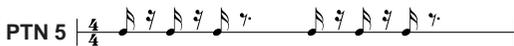
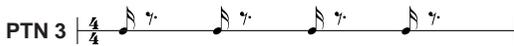
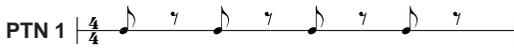
*3: Al girar el mando en el sentido de las agujas del reloj, la frecuencia de muestreo cambiará de forma continua dentro de una gama de 1-1/16 de 44.1 kHz.

*4: Características de los altavoces

“Altavoces” indica el diámetro (en pulgadas) de los altavoces y también el número de altavoces.

Tipo	Caja Acústica	Altavoces	Micrófono
Desactivado	—	—	—
Small1	Abierta pequeña	10	Dinámico
Small2	Abierta pequeña	10	Dinámico
Middle	Abierta	12 x 1	Dinámico
JC-120	Abierta	12 x 2	Dinámico
Built In 1	Abierta	12 x 2	Dinámico
Built In 2	Abierta	12 x 2	Condensador
Built In 3	Abierta	12 x 2	Condensador
Built In 4	Abierta	12 x 2	Condensador
Built In 5	Abierta	12 x 2	Condensador
BG Stack 1	Cerrada	12 x 2	Condensador
BG Stack 2	Cerrada Grande	12 x 2	Condensador
MS Stack1	Cerrada Grande	12 x 4	Condensador
MS Stack 2	Cerrada Grande	12 x 4	Condensador
Metal Stack	Stack grande doble	12 x 4	Condensador
2 Stack	Stack grande doble	12 x 4	Condensador
3 Stack	Stack grande triple	12 x 4	Condensador

*5: Cuando “20 BPM SLICE+FLANG” o “21 SLICER+FLANGER” se seleccionan, los ajustes del PTN que se seleccionan con el mando CTRL 1 son los siguientes.



Capítulo 3. Muestreo

NOTE Las leyes vigentes de la propiedad intelectual prohíben la grabación (el muestreo) sin permiso de material de audio con copyright propiedad de terceros para cualquier fin que no sea el disfrute personal. No utilice este aparato para realizar grabaciones ilegales.

NOTE Roland Corporation no se responsabiliza de cualesquiera daños y perjuicios que Vd. hay incurrido por haber utilizado aparatos fabricados por Roland para realizar grabaciones ilegales.

Tiempo de Muestreo Disponible

Las siguientes tablas detalla el tiempo de muestreo disponible en la memoria interna y la tarjeta de memoria. En la tabla, LONG y STANDARD indican el Grado (p. 43) utilizado al muestrear.

Los tiempos que aparecen son para el muestreo monoaural. Si desea muestrear en estéreo, el tiempo de muestreo disponible será la mitad.

Memoria Interna

LONG	STANDARD
Aprox. 11 min.	Aprox. 5 min.

Tarjeta de Memoria

Capacidad de la Tarjeta	LONG	STANDARD
16 Mbyte	Aprox. 11 min.	Aprox. 5 min.
32 MByte	Aprox. 24 min.	Aprox. 12 min.
64 MByte	Aprox. 48 min.	Aprox. 24 min.
128 MByte	Aprox. 1 hora, 36 min.	Aprox. 48 min.
256 MByte	Aprox. 3 horas, 13 min.	Aprox. 1 hora, 36 min.
512 MByte	Aprox. 6 horas, 26 min.	Aprox. 3 horas, 13 min.

NOTE Si hace una copia de seguridad de datos (p. 70) en la tarjeta de memoria, el tiempo de muestreo disponible en la tarjeta será menor.

Procedimiento Básico del Muestreo

Preparativos para el Muestreo

Antes de muestrear, deberá completar los siguientes pasos.

Conectar su fuente de audio al SP-606

1. Cerciórese de que el SP-606 y el aparato fuente de audio estén apagados.
2. Haga girar el mando AUDIO IN REC LEVEL del panel superior hasta llegar a la posición mínima.
3. Conecte su aparato fuente de audio a los jacks INPUT o DIGITAL IN del panel posterior (p. 20).

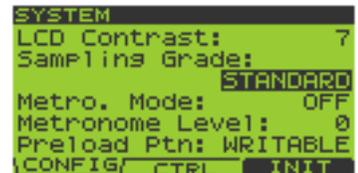
NOTE Para evitar el mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos, antes de realizar cualquier conexión, baje el volumen a cero a apague todos los aparatos.

4. Encienda el aparato que ha conectado en el paso 3.
5. Encienda el SP-606, empleando el procedimiento detallado en “El Encendido” (p. 21). Espere hasta que se muestre la pantalla Pattern Play (p. 15).

Seleccionar el Grado de muestreo

6. Pulse [MENU] para seleccionar “System,” y pulse [ENTER].
7. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta la línea “Sampling Grade”.

Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para modificar el ajuste.



Parámetro	Valor	Explicación
Sampling Grade	STANDARD, LONG	Especifica el grado de muestreo. STANDARD: Calidad de audio estándar. LONG: Calidad de audio algo menor que la de STANDARD, pero utiliza sólo la mitad de memoria. * Este ajuste queda en el SP-606, incluso cuando lo apaga.

8. Pulse [EXIT].

Especificar los jacks de entrada y ajustar el nivel de entrada

9. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [INPUT SOURCE] para ir a la pantalla INPUT SETTING.
10. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta la línea “Input Select”. Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para modificar el ajuste. Seleccione uno de los siguientes elementos según el aparato que haya conectado en el paso 3.



Jack conectado	Ajuste
INPUT L/R (estéreo)	LINE
DIGITAL IN (digital)	DIGITAL
INPUT MIC (mic)	MIC

TIP También puede muestrear vía USB (p. 83).

11. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta la línea “Input Send Sel”.

Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para modificar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
Input Send Sel	DRY	La señal de audio de entrada no se envía al efecto.
	MFX	La señal de audio de entrada se envía al efecto.

12. Haga que suene el aparato que ha conectado en el paso 3 y ajuste el nivel de entrada.

Si ha conectado su aparato a **INPUT** en el paso 3:

Ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta que el nivel sea lo más alto posible sin que se ilumine el indicador del mando.

Si ha conectado el aparato a **DIGITAL IN** en el paso 3:

Ajuste "Digital In Level" dentro de la gama 0-127 como precise.



Si ha conectado el aparato a DIGITAL IN, el mando AUDIO IN REC LEVEL no proporciona cambio alguno.

Grabar Muestras



Puede muestrear el sonido de sintetizador controlado mediante el D Beam (p. 72).

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Pulse [SAMPLING] para que se muestre la pantalla SAMPLING MENU.



Si P606 opera en Windows y se halla conectado al SP-606, y esta el SP-606 en modo Externo (p. 15), se muestra la pantalla EXT SEQ SAMPLING STANDBY (p. 49).

3. Pulse [F1] (SAMPL). También, puede pulsar [ENTER] o [SAMPLING] desde la pantalla del paso 2. [SAMPLING] parpadea, y se muestra la pantalla SAMPLING STANDBY.



En la línea inferior de la pantalla, REMAIN indica la duración es decir, el tiempo disponible para el muestreo. Este intervalo de tiempo varía según el ajuste de Stereo Sw (p. 45) y de Sampling Grade (p. 43). Se muestra en términos de minutos y segundos.

4. La pantalla indica "Select Pad"; pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino de la muestra.

Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads. En este momento, los pads que no contienen muestras parpadean. El número del pad se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla. (Ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, pad número 1



Si el pad seleccionado ya contiene muestras, aparece el mensaje "A Sample Already Exists! Overwrite?". Si está seguro que desea sobrescribir la muestra existente, pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Si el ajuste Pad Bank Protect está activado para el banco, se muestra el icono con forma de candado a la derecha del número de banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa un pad de este banco, se indica "Protected Pad Bank!" en la pantalla y no podrá seleccionar el pad. Si desea muestrear en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31).

5. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar el valor. Si decide no muestrear, pulse [EXIT]



Parámetro	Valor	Explicación
Stereo Sw	STEREO, MONO(L+R), MONO(L)	Selecciona la grabación estéreo o bien, monoaural. STEREO: Grabación Estéreo. MONO(L+R): Se mezclan los canales izquierda y derecha de la muestra estéreo y se graban en monoaural. MONO(L): Grabación monoaural.
Auto Trig	OFF, 1-14	Este ajuste hace que el muestreo empiece automáticamente cuando la señal de audio de la fuente de muestreo sobrepase el nivel especificado. OFF: No se especifica ningún nivel. 1-14: El muestreo empezará automáticamente cuando la señal fuente exceda el nivel especificado. Nivel 1 es el más bajo

6. Pulse **[SAMPLING]** o **[F3] (START)** para iniciar el muestreo. **[SAMPLING]** de parpadear a iluminarse de forma constante.
7. En el punto en que desee que termine el muestreo, pulse **[SAMPLING]** o **[F3] (STOP)**. Si se sobrepasa el tiempo de muestreo disponible, el muestreo se detendrá automáticamente.
8. Pulse el pad para que suene el sonido muestreado.



Quando termine el muestreo, se calcularán automáticamente las BPM (el tempo) a partir de la duración de la muestra. Puede utilizar la función de sincronización a las BPM (p. 52) para modificar este ajuste de BPM.



Si existe sonido o silencio no deseado al principio o al final de la muestra, puede realizar ajustes para que suene sólo la porción deseada. Para más detalles, vea “Especificar el Punto Inicial/Final de una Muestra (Omitir Porciones No Deseadas)” (p. 51).



Si desea suprimir un sonido muestreado, vea “Suprimir una Muestra” (p. 32).

Remuestreo



“Remuestreo” es el proceso de reproducir una o más muestras existentes y grabar el resultado.



En el SP-606, puede remuestrear sólo aquellas muestras que se encuentren en el mismo banco de pads.



No puede remuestrear utilizando la función Roll (Redoble) (p. 30).



No puede utilizar el D Beam durante el remuestreo.



No se reciben mensajes procedentes de un aparato MIDI externo durante el remuestreo.

Al remuestrear en el SP-606, puede iniciar o detener el remuestreo tanto automática como manualmente.

Aplicar un Efecto Mientras Remuestrea

Si desea aplicar un efecto mientras remuestrea, pulse **[MFX1]**, **[MFX2]**, o **[MASTERING]** para que se ilumine el botón.



Para más detalles, vea “Capítulo 2 Utilizar Efectos” (p. 33).

Remuestreo (Automático)

De la siguiente manera puede sobreponer y grabar (remuestrear) en una sola muestra hasta cuatro muestras.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Pulse [SAMPLING] para que se muestre la pantalla SAMPLING MENU.

[SAMPLING] parpadea.

3. Pulse [F2] (RESMPL) para que se muestre la pantalla RESAMPLING STANDBY.



En la línea inferior de la pantalla, REMAIN indica la duración (el tiempo restante) disponible para el remuestreo. Este tiempo cambia según los ajustes de Stereo Sw (p. 46) y de Sampling Grade (p. 43). Aparece en forma de minutos y segundos.



En la pantalla del paso 3, puede pulsar [▼] para desplazar el cursor hasta "Resampling" y entonces pulsar [ENTER] o [SAMPLING] para obtener el mismo resultado.

4. La pantalla indica "Select Pad"; pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino del remuestreo.

Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads.

En este momento, los pads que no contengan muestras parpadearán.



Si el pad seleccionado ya contiene muestras, aparece el mensaje "A Sample Already Exists! Overwrite?". Si está seguro que desea sobrescribir la muestra existente, pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



El remuestreo puede llevarse a cabo sólo dentro del mismo banco de pads. No puede remuestrear dentro de un banco de pads que no contenga muestras. Si pulsa un pad en un banco de pads vacío, aparece el mensaje "Empty Pad Bank," y no podrá seleccionar el pad en cuestión.



Si el ajuste Pad Bank Protect está activado para el banco, se muestra el icono con forma de candado a la derecha del número de banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa un pad de este banco, se indica "Protected Pad Bank!" en la pantalla y no podrá seleccionar el pad. Si desea muestrear en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31)

5. Seleccione el(los) pad(s) fuente del remuestreo.

Puede seleccionar hasta cuatro pads, excepto para el pad que ha seleccionado en el paso 4. Cada vez que pulse un pad, alternará entre seleccionar y deseleccionarlo.



Puede pulsar [F1] (PREVU) para escuchar de antemano el sonido que va a remuestrear.



Pulse [F2] (FromTo) para alternar entre la selección de la fuente de remuestreo y los pads de destino. Esto cambia el elemento que la flecha [PAD SELECT] señala. La línea superior representa el pad destino del remuestreo y la línea inferior, el pad fuente del remuestreo.

6. Use [▼] [▲] [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Haga girar el dial VALUE dial o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Velo	1-127	Especifica el volumen de la muestra en el pad fuente del remuestreo.
Stereo Sw	STEREO, MONO(L+R), MONO(L)	Selecciona la grabación estéreo o bien, monoaural. STEREO: Grabación Estéreo. MONO(L+R): Se mezclan los canales izquierda y derecha de la muestra estéreo y se graban en monoaural. MONO(L): Grabación monoaural.
Auto Trig	OFF, 1-14	Este ajuste hace que el remuestreo empiece automáticamente cuando la señal de audio de la fuente de muestreo sobrepase el nivel especificado. OFF: No se especifica ningún nivel. 1-14: El remuestreo empezará automáticamente cuando la señal fuente exceda el nivel especificado. Nivel 1 es el más bajo.

7. Pulse [F3] (START) o [SAMPLING] para iniciar automáticamente el remuestreo.

Si decide cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

8. El remuestreo se detendrá automáticamente y volverá a aparecer la pantalla Play.

Remuestreo (Manual)

De la siguiente manera puede iniciar y detener manualmente el remuestreo.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Pulse [SAMPLING] para que se muestre la pantalla SAMPLING MENU.

[SAMPLING] parpadea.

3. Pulse [F2] (RESMPL) para que se muestre la pantalla RESAMPLING STANDBY.



En la línea inferior de la pantalla, REMAIN indica la duración (el tiempo restante) disponible para el remuestreo. Este tiempo cambia según los ajustes de Stereo Sw (p. 46) y de Sampling Grade (p. 43). Aparece en forma de minutos y segundos.



En la pantalla del paso 3, puede pulsar [▼] para desplazar el cursor hasta “Resampling” y entonces pulsar [ENTER] o [SAMPLING] para obtener el mismo resultado.

4. La pantalla indica “Select Pad”; pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino del remuestreo.

Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads.

En este momento, los pads que no contengan muestras parpadearán.



Si el pad seleccionado ya contiene muestras, aparece el mensaje “A Sample Already Exists! Overwrite?”. Si está seguro que desea sobrescribir la muestra existente, pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



El remuestreo puede llevarse a cabo sólo dentro del mismo banco de pads. No puede remuestrear dentro de un banco de pads que no contenga muestras. Si pulsa un pad en un banco de pads vacío, aparece el mensaje “Empty Pad Bank,” y no podrá seleccionar el pad en cuestión.



No puede seleccionar manualmente el(los) pad(s) fuente del remuestreo cuando remuestrea manualmente.



Si el ajuste Pad Bank Protect está activado para el banco, se muestra el icono con forma de candado a la derecha del número de banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa un pad de este banco, se indica “Protected Pad Bank!” en la pantalla y no podrá seleccionar el pad. Si desea muestrear en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31)

5. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Haga girar el dial VALUE dial o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Stereo Sw	STEREO, MONO(L+R), MONO(L)	Selecciona la grabación estéreo o bien, monoaural. STEREO: Grabación Estéreo. MONO(L+R): Se mezclan los canales izquierda y derecha de la muestra estéreo y se graban en monoaural. MONO(L): Grabación monoaural.
Auto Trig	OFF, 1–14	Este ajuste hace que el remuestreo empiece automáticamente cuando la señal de audio de la fuente de muestreo sobrepase el nivel especificado. OFF: No se especifica ningún nivel. 1–14: El remuestreo empezará automáticamente cuando la señal fuente exceda el nivel especificado. Nivel 1 es el más bajo.

6. Pulse [F3] (START) o [SAMPLING] para iniciar el remuestreo.

Los pads que no contengan muestras se iluminarán.

Si decide cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

7. Pulse los pads (excepto el pad seleccionado en el paso 4) como desee.

8. Pulse [F3] (STOP) o [EXIT] para detener el remuestreo.

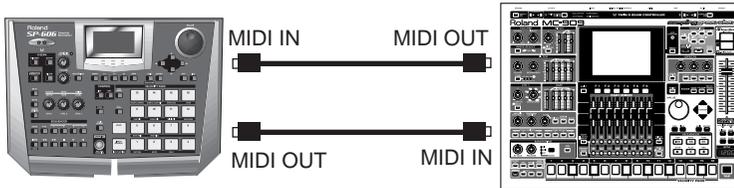
Volverá a la pantalla Play.

Utilizar el MUESTREO EXT SEQ

Muestrear una Señal Procedente de un Secuenciador Externo

1. Ajuste su secuenciador externo de forma que funcione como “Esclavo MIDI” y conecte los cables MIDI tal como se muestra a continuación

Para detalles, vea el manual del usuario de su **secuenciador externo**.



2. Lleve a cabo todos los pasos del apartado “Preparativos para el Muestreo” (p. 43) y realice las conexiones entre la fuente de sonido externo y el SP-606.
3. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
4. Pulse [SAMPLING] para que se muestre la pantalla SAMPLING MENU. [SAMPLING] parpadea.
5. Pulse [F3] (EXT) para que se muestre la pantalla EXT SEQ SMPL STANDBY (Estado de Espera del Muestreo de Secuenciador Externo).



En la línea inferior de la pantalla, REMAIN indica la duración (el tiempo restante) disponible para el remuestreo. Este tiempo cambia según los ajustes de Stereo Sw (p. 48) y de Sampling Grade (p. 43). Aparece en forma de minutos y segundos.



En la pantalla del paso 3, puede pulsar [▼] para desplazar el cursor hasta “Ext Seq SmpIn” y entonces pulsar [ENTER] o [SAMPLING] para obtener el mismo resultado.

6. La pantalla indica “Select Pad”; pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino del remuestreo. Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads. En este momento, los pads que no contengan muestras parpadearán.

La línea superior de la pantalla indica el “número de banco de pads - número de pad”



Si el pad seleccionado ya contiene muestras, aparece el mensaje “A Sample Already Exists! Overwrite?”. Si está seguro que desea muestrear en ese pad, pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Si el ajuste Pad Bank Protect está activado para el banco, se muestra el icono con forma de candado a la derecha del número de banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa un pad de este banco, se indica “Protected Pad Bank!” en la pantalla y no podrá seleccionar el pad. Si desea muestrear en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31).

7. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Haga girar el dial VALUE dial o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Stereo Sw	STEREO, MONO(L+R), MONO(L)	Selecciona la grabación estéreo o bien, monoaural. STEREO: Grabación Estéreo. MONO(L+R): Se mezclan los canales izquierda y derecha de la muestra estéreo y se graban en monoaural. MONO(L): Grabación monoaural.
Auto Trig	OFF, 1-14	Este ajuste hace que el remuestreo empiece automáticamente cuando la señal de audio de la fuente de muestreo sobrepase el nivel especificado. OFF: No se especifica ningún nivel. 1-14: El remuestreo empezará automáticamente cuando la señal fuente exceda el nivel especificado. Nivel 1 es el más bajo.

Parámetro	Valor	Explicación
BPM	40.0–200.0	Especifica las BPM (el tiempo).
Beat	1–999	Especifica el número de pulsaciones
Meter	1/2–19/2, 1/4–19/4, 1/8–19/8, 1/16–19/16	Especifica el tipo de compás.

8. **Pulse [F3] (START) o [SAMPLING]; el muestreo empezará automáticamente.**
Si decide cancelar el muestreo, pulse [EXIT].
9. **El muestreo se detendrá automáticamente y volverá a la pantalla Play.**

Muestrear una Ejecución Desde el P606

1. **Conecte el SP-606 vía USB al P606 que opera en Windows (p. 83).**
2. **Pulse [EXT] para que se ilumine y el modo External (externo) (p. 15) se seleccione.**
3. **Pulse [SAMPLING]. Se muestra la pantalla EXT SEQ SMPL STANDBY (Estado de Espera de Muestreo del Secuenciador Externo).**
[SAMPLING] parpadea.

MEMO En la línea inferior de la pantalla, REMAIN indica la duración (el tiempo restante) disponible para el remuestreo. Este tiempo cambia según los ajustes de Stereo Sw (p. 49) y de Sampling Grade (p. 43). Aparece en forma de minutos y segundos.
4. **La pantalla indica “Select Pad”; pulse el pad deseado para seleccionarlo como destino del remuestreo.**
Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para cambiar de banco de pads.
En este momento, los pads que no contengan muestras parpadearán.
La línea superior de la pantalla indica el “número de banco de pads - número de pad”

MEMO Si el pad seleccionado ya contiene muestras, aparece el mensaje “A Sample Already Exists! Overwrite?”. Si está seguro que desea muestrear en ese pad, pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

NOTE Si el ajuste Pad Bank Protect está activado para el banco, se muestra el icono con forma de candado a la derecha del número de banco de pads en la parte superior izquierda de la pantalla. Si pulsa un pad de este banco, se indica “Protected Pad Bank!” en la pantalla y no podrá seleccionar el pad. Si desea muestrear en un pad de este banco, tendrá que desactivar el ajuste Protect (p. 31).
5. **Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.**
Haga girar el dial VALUE dial o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Stereo Sw	STEREO, MONO(L+R), MONO(L)	Selecciona la grabación estéreo o bien, monoaural. STEREO: Grabación Estéreo. MONO(L+R): Se mezclan los canales izquierda y derecha de la muestra estéreo y se graban en monoaural. MONO(L): Grabación monoaural.
Auto Trig	OFF, 1–14	Este ajuste hace que el remuestreo empiece automáticamente cuando la señal de audio de la fuente de muestreo sobrepase el nivel especificado. OFF: No se especifica ningún nivel. 1–14: El remuestreo empezará automáticamente cuando la señal fuente exceda el nivel especificado. Nivel 1 es el más bajo.

- MEMO** Los valores para BPM, Beat y Meter se obtienen automáticamente del P606, por eso, no tendrá que editar estos valores.
6. **Pulse [F3] (START) o [SAMPLING]; el muestreo empezará automáticamente.**
Si decide cancelar el muestreo, pulse [EXIT].
 7. **El muestreo se detendrá automáticamente y volverá a la pantalla Play.**

Capítulo 4. Editar una Muestra

Procedimiento Básico para la Edición de los Parámetros de Muestreo

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [13] (SAMPLE PARAM) para obtener la pantalla SAMPLE EDIT.

El número del pad que ha pulsado en el paso 3 se muestra en la parte inferior izquierda de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1

El nombre, el grado (STD/LNG, p. 43), el ajuste mono/estéreo (MONO/STEREO) y las BPM de la muestra aparecen en la línea inferior de la pantalla.



3. Pulse el pad que contenga la muestra cuyos ajustes desee editar.

Si desea seleccionar una muestra de otro banco de pads, cambie de banco de pads (p. 23) y entonces pulse un pad para seleccionar la muestra deseada.

NOTE No se puede editar muestras de un banco de pads protegido (p. 31).

4. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.
5. Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.
Si desea editar los parámetros de otras muestras, repita los pasos 3–5.
6. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

Parámetros de las Muestras

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0–127	Ajusta el volumen de la muestra.
Pan	L15– 0 –15R, RND	Ajusta el panorama (izquierda/derecha) de la muestra. L15: Completamente a la izquierda. 0: Centro R15: Completamente a la derecha. RND: Cambia de forma aleatoria cada vez que suena la muestra. * No puede especificarse para muestras grabadas en estéreo.
Trig Mode	SHOT, ALTERNATE, GATE	Especifica cómo empezará y dejará de sonar la muestra. SHOT: La muestra suena cada vez que se pulsa el pad. ALTERNATE: Alternará entre sonar/dejar de sonar cada vez que pulsa el pad. GATE: Suena sólo mientras mantiene pulsado el pad.
Loop Sw	OFF, ON	Especifica si la muestra se reproduce en bucle (repetirse).
Reverse Sw	OFF, ON	Especifica si la muestra se reproduce a la inversa (sonar al revés).
Mute Group	OFF, 1–8	Los pads asignados al mismo número se colocan en un “grupo enmudecido”. Dentro de los grupos con número idéntico, suena sólo el último pad pulsado; el anterior deja de sonar.
Assign	MONO, POLY	Especifica si la muestra sonará en monofónica o polifónicamente. MONO: Una pulsación repetida enmudece la nota anterior antes de que suenen la nota nueva. POLY: Una pulsación repetida hace sonar la nota nueva y deja sonando las notas anteriores.
Play Type	SINGLE, PHRASE	Especifica si la muestra suena como muestra individual o muestra de frase. SINGLE: Suena como muestra individual (una nota); suena siempre de acuerdo con su propio ajuste de BPM (tempo). PHRASE: Suena como frase. Durante la reproducción, las BPM de la muestra coincidirán automáticamente con el ajuste BPM o con las BPM del secuenciador. -> “Cambiar las BPM (Tempo) de una Muestra” (p. 52)

Parámetro	Valor	Explicación
Beat	1/4-8/4	<p>Especifica el tipo de compás de la muestra.</p> <p>* Al cambiar el tipo de compás, las BPM se vuelven a calcular automáticamente. Por ejemplo si dobla el valor del tipo de compás, se doblan también las BPM.</p> <p>* No puede cambiarlo de manera que provoque que las BPM salgan de la gama 40.0-200.0.</p> <p>* No puede ajustarlo si "Play Type" está ajustado en SINGLE.</p>
Measure	1/128-1/2, 1-99998	<p>Especifica el número de compases en la muestra.</p> <p>* Al calcular el número de compases, las BPM de la muestra se volverán a calcular automáticamente. Por ejemplo si dobla el valor del tipo de compás, se doblan también las BPM.</p> <p>* No puede cambiarlo de manera que provoque que las BPM salgan de la gama 40.0-200.0.</p> <p>* No puede ajustarlo si "Play Type" está ajustado en SINGLE.</p>

Especificar los Puntos Inicial/Final de la Muestra (Omitir Porciones No Deseadas)

- Vaya a la pantalla Play (p. 15).
- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [14] (SAMPLE LOOP EDIT) para obtener la pantalla SAMPLE LOOP EDIT.



En el caso de una muestra estéreo, aparece sólo uno de los canales L/R.



Puede alternar entre los canales L y R manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [▼] o [▲].

El número del pad que ha pulsado en el paso 3 aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1

En la parte inferior derecha de la pantalla se indica la posición del puntero de ondas en términos de número de muestras.



- Pulse el pad cuya muestra desee editar.

Si desea seleccionar una muestra de otro banco, cambie de banco de pads (p. 23) y entonces pulse un pad para seleccionar una muestra.



No puede editar las muestras en un banco de muestras protegido (p. 31).

- Pulse [F1] (START) y entonces haga girar el dial o utilice [DEC][INC] para desplazar el puntero de ondas hasta el punto donde desee que empiece el sonido.

Pulse [▼] o [▲] para ampliar/reducir verticalmente la visualización (eje de amplitud).

Pulse [◀] o [▶] para ampliar/reducir horizontalmente la visualización (eje de tiempo).

Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [◀] o [▶] para desplazarse hacia la izquierda/derecha.

- Pulse [F2] (END) y entonces haga girar el dial o utilice [DEC][INC] para desplazar el puntero de ondas hasta el punto donde desee que termine el sonido.

Pulse [▼] o [▲] para ampliar/reducir verticalmente la visualización (eje de amplitud).

Pulse [◀] o [▶] para ampliar/reducir horizontalmente la visualización (eje de tiempo).

Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [◀] o [▶] para desplazarse hacia la izquierda/derecha.



No puede ajustar los puntos de Inicial y Final de una manera que provocaría que la duración sería menos de 70 milésimas de segundo, aproximadamente.

- Pulse el pad para escuchar la muestra y compruebe los puntos Inicial/final que ha especificado.

Si desea editar los puntos Inicial/Final otra vez, repita los pasos 4 o 5.

7. Pulse [F3] (TRUNC). Se muestra el mensaje “Truncate, Are You Sure?” que pregunta si está seguro que desea suprimir las porciones de la muestra que se encuentran fuera de los puntos Start y End (inicial y final) especificados. Para suprimir las porciones pulse [F3] (EXEC). Si decide cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).



Al realizar la operación Truncate, conservará más memoria, aumentando así el tiempo de muestreo disponible.



Una vez llevado a cabo la operación Truncate, no podrá volver a los puntos Start y End existentes antes de la ejecución.

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

Cambiar las BPM (Tempo) de una Muestra

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [15] (BPM SYNC) para obtener la pantalla BPM SYNC.

El número del pad que ha pulsado en el paso 3 aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece “Play Type” (p. 50) y BPM.



3. Pulse el pad cuyos ajustes desee editar.

Si desea seleccionar una muestra de otro banco, cambie de banco de pads (p. 23) y entonces pulse el pad deseado para seleccionar una muestra.



No se puede editar muestras de un banco de pads protegido (p. 31).

4. Haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para modificar el ajuste de “Type”.

Parámetro	Valor	Explicación
Type	OFF	La muestra suena conforme con sus propias BPM.
	SEQ	La muestra se sincroniza a las BPM de la canción o del patrón. Pulse [▼] para desplazarse a la línea más abajo y haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para seleccionar ALWAYS o PLAY ONLY. ALWAYS: La muestra se sincroniza tanto durante la reproducción como estando parada. PLAY ONLY: Se sincroniza sólo durante la reproducción.
	FIX	Especifique las BPM para la muestra. Pulse [▼] para desplazarse una línea más abajo y haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para modificar el valor de las BPM (40.0–200.0).

5. Si desea cambiar las BPM de una muestra de otro pad, repita los pasos 3 y 4.

Los pads ajustados a cualquier cosa que no se OFF en el paso 4 se realizan.



Pulsando [F1] (RESET) puede ajustar “Type” en OFF para todos los pads que estén en el banco de pads seleccionado en ese momento.



Las BPM de una muestra pueden multiplicarse dentro de una gama de 0.5–1.3. Si la sincronización causaría que las BPM de la muestra saliesen de esta gama, las BPM quedarían dobladas o reducidas a la mitad.



Cambiar las BPM puede ocasionar que el ruido sea más evidente.



No puede cambiar las BPM si la muestra dura menos de aproximadamente 200 milésimas de segundo.



No puede cambiar las BPM si “Play Type” (p. 50) está ajustado en SINGLE.



Las BPM no pueden modificarse para las muestras ajustadas en reproducción invertida (p. 50).

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

Dividir una Muestra (Chop)

La función Chop (Seccionar) divide automáticamente en varios muestras la muestra del pad seleccionado en ese momento, según el Nivel (valor del umbral) que Vd. especifica. La muestra puede dividirse en un máximo de dieciséis muestras.

NOTE Para algunas frases como, por ejemplo, las que contienen muchas notas o notas simultáneas, puede que no sea posible dividir la muestra de forma correcta.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [16] (CHOP) para obtener la pantalla CHOP.

La forma de onda de la muestra aparece en pantalla.

MEMO En el caso de una muestra estéreo, aparece sólo uno de los canales L/R.

TIP Puede alternar entre los canales L y R manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [▼] o [▲].

Pulse [▼] o [▲] para ampliar/reducir verticalmente la visualización (eje de amplitud).

Pulse [◀] o [▶] para ampliar/reducir horizontalmente la visualización (eje de tiempo).

Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [◀] o [▶] para desplazarse hacia la izquierda/derecha.

El número del pad que pulsa en el paso 3 aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

(Ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1



3. Pulse el pad cuya muestra desee seccionar.
Si desea seleccionar una muestra de otro banco de pads, cambie de banco de pads (p. 23) y entonces pulse un pad para seleccionar la muestra deseada.
4. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar el ajustes de "Level" 1-10).
Esto especifica el nivel (el umbral) en que se va a seccionar la muestra. Los ajustes más bajos hacen que hayan más secciones.
5. Pulse [F3] (CHOP) para seccionar la muestra.
Pulse los pads para escuchar el resultado. Las muestras producidas por la operación Chop se asignan o pad consecutivos, empezando con el pad [1].
Si decide cancelar la operación, pulse [F2] (CANCEL).
6. Para guardar el resultado, pulse [F3] (EXEC). Aparece la pantalla CHOP SAMPLE WRITE.
Use [▼][▲] para seleccionar el banco de pads en que se van a guardar las muestras seccionadas, y pulse [F3] (WRITE) o [ENTER].
Si desea volver a cabo la operación Chop, pulse [F2] (UNDO).

MEMO Si el banco de pads que ha seleccionado como destino del guardado ya contiene muestras, aparece el mensaje "The Pad Bank Contains Samples! Overwrite?". Si está seguro que desea sobrescribir las muestras existentes, pulse [F3] (EXEC) o [ENTER]. Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

NOTE Nunca debe apagar la unidad mientras se muestra el mensaje "Now Processing..."

Capítulo 5. Crear un Patrón

Acerca de la Grabación de Patrones

Puede crear patrones propios grabando su ejecución en los pads.
Puede grabar los patrones de cualquiera de las dos siguientes maneras.

Grabación a Tiempo Real

Con este método debe pulsar los pads para grabar en ellos mientras suena el patrón. El patrón seguirá repitiéndose y los datos que Vd. entre (el pulsar los pads) se añaden al patrón.
Si la precisión de las pulsaciones no es perfecta, puede utilizar la función Quantize para rectificarla. También puede entrar datos desde un aparato MIDI externo además que con los pads.

Grabación Por Pasos

Con este método se entran las notas una por una, es decir “no a tiempo real”.

Grabación a Tiempo Real

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Press [●] (Grabar) para ir a la pantalla RECORDING MENU.
[●] (Grabar) parpadea.
3. Press [F1] (REALTM) para ir a la pantalla REALTIME REC STANDBY (Estado de Espera de la Grabación a Tiempo Real).



MEMO Puede obtener el mismo resultado desde la pantalla del paso 2 desplazando el cursor hasta “Realtime Rec” y pulsando [ENTER] o [►] (Play).

4. Pulse TRACK [1]–[4] para seleccionar la pista en que desee grabar.
El botón que pulse parpadeará y aparecerá el número de pista en la parte superior izquierda de la pantalla.

TIP Asimismo, puede cambiar de pista mientras graba.

5. Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC] [INC] para ajustar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Beat	1/4–32/4	Especifica el tipo de compás. * No puede modificarlo en los patrones que ya contienen datos.
Meas	1–32	Especifica el número de compases. * No puede reducirlo para los patrones que ya contienen datos.
Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Especifica un claqueta de entrada (zona sin grabar). OFF: No hay claqueta de entrada. 1 MEAS: Claqueta de entrada de un compás. 2 MEAS: Claqueta de entrada de dos compases. WAIT NOTE: La grabación empezará cuando pulse [►] (Play) o pulse un pad.
Qtz Reso	OFF, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4	Especifica la resolución de la cuantificación (p. 54). * Puede modificarlo mientras graba.

TIP Puede utilizar un tempo más lento para facilitar la entrada de datos y después cambiar al tempo deseado una vez grabados los datos.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

6. Pulse [F3] (START) o [▶] (Play) para iniciar REALTIME RECORDING (Grabación a Tiempo Real).

Si ha especificado una "Count In" (p. 54) de 1 MEAS o 2 MEAS, se introducirá una claqueta de entrada (zona sin grabar). Después de la claqueta, empezará la grabación a tiempo real.

Se muestra el compás y tiempo de compás donde se encuentra en ese momento.

TIP Si pulsa [F2] (REHRSL), la pantalla indica "Rehearsal," y entrará en modo Rehearsal (ensayo); al pulsar un pad, escuchará un sonido, pero no se grabará nada. Pulse otra vez [F2] (REHRSL) para salir del modo Rehearsal.

TIP Si desea seleccionar pads de otro banco, pulse [PAD BANK] y cambie de banco de pads (p. 23).

MEMO También puede emplear un mensaje de inicio desde un aparato MIDI externo para iniciar la grabación.

MEMO Si se utiliza un mensaje de Inicio desde un aparato MIDI externo para iniciar la grabación, no se introducirá una claqueta de entrada.

MEMO Si utiliza mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo para hacer sonar las muestras, también se graban los mensajes de nota.

7. Pulse [■] (Stop) para detener la grabación.

Volverá a la pantalla Play.

TIP Puede realizar un Undo/Redo (deshacer/rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀] (Top) (p. 15).

Borrar Datos de Ejecución No Deseados

1. Durante la grabación a tiempo real (es decir, en el paso 6 de "Grabación a Tiempo Real" p. 55), pulse [F1] (ERASE) para ir a la pantalla REALTIME ERASE.
2. Pulse [F2] (ERASE) o un pad para borrar los datos de ejecución no deseados.
Si pulsa [ERASE], todos los datos de ejecución se borran durante el intervalo de tiempo que lo pulsa.
Si pulsa un pad de [1]-[16], los datos de ese pad se borran durante el intervalo de tiempo que lo pulsa.
3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla REALTIME RECORDING.

Grabación Por Pasos

Existen dos tipos de grabación por pasos; “grabación por pasos de notas” en que se especifica la duración de las notas que entran y “grabación por pasos de muestra” en que la entrada de datos procede en pasos iguales a la duración real de las muestras.

Procedimiento de la Grabación Por Pasos de Notas

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Press [●] (Grabar) para ir a la pantalla RECORDING MENU.
[●] (Grabar) parpadea.
3. Press [F2] (NOTE) para ir a la pantalla STEP REC NOTE STANDBY (Espera de Grabación Por Pasos de Nota).



Puede obtener el mismo resultado en la pantalla del paso 2 pulsando [▼] para desplazar el cursor hasta “Step Rec Note” y pulsando [ENTER].

4. Pulse TRACK [1]–[4] para seleccionar la pista en que desee grabar.
El botón que pulse parpadeará y aparecerá el número de pista en la parte superior izquierda de la pantalla.
5. Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC] [INC] para ajustar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Beat	1/4–32/4	Especifica el Tipo de Compás. * No puede modificarlo en los patrones que ya contienen datos
Meas	1–32	Especifica el número de compases. * No puede reducirlo para los patrones que ya contienen datos.

6. Pulse [F3] (START) para ir a la pantalla STEP RECORDING NOTE.
En la línea superior aparece el “compás-tiempo de compás-tic” en que se entra la nota.
7. Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC] [INC] para ajustar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Step Time	1/32–1/1	Especifica el valor de nota.
Velocity	REAL, 1–127	Especifica el volumen. Con un ajuste de REAL, esto será la fuerza real que emplea al golpear (pulsar) el pad.
Gate Time	1–200%	Especifica la duración de la nota como proporción del ajuste de Step Time.

8. Pulse el pad que contiene la muestra que desee entrar.
Si desea utilizar una muestra de otro banco, pulse [PAD BANK] y cambie de banco de pads (p. 23).
Pulse [F1] (TIE) para crear una ligadura desde la nota anterior.
Pulse [F2] (REST) para entrar un silencio.
Pulse [F3] (BACK) para suprimir la nota entrada previamente.
9. Repita los pasos 7–8 para entrar más notas como desee.
10. Pulse [■] (Stop) para volver a la pantalla Play.



Puede realizar un Undo/Redo (deshacer/rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀] (Top) (p. 15).

Procedimiento de la Grabación Por Pasos de Muestras

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [●] (Grabar) para ir a la pantalla RECORDING MENU.
[●] (Grabar) parpadea.
3. Pulse [F3] (SMPL) para ir a la pantalla STEP REC SAMPLE STANDBY (Espera de Grabación Por Pasos de Muestras).



Puede obtener el mismo resultado en la pantalla del paso 2 pulsando [▼] para desplazar el cursor hasta “Step Rec Smpl” y pulsando [ENTER].

4. Pulse TRACK [1]–[4] para seleccionar la pista en que desee grabar.
El botón que pulse parpadeará y aparecerá el número de pista en la parte superior izquierda de la pantalla.
5. Use [▼] [▲] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC] [INC] para ajustar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Beat	1/4–32/4	Especifica el Tipo de Compás. * No puede modificarlo en los patrones que ya contienen datos.
Meas	1–32	Especifica el número de compases. * No puede reducirlo para los patrones que ya contienen datos.

6. Pulse [F3] (START) para ir a la pantalla STEP RECORDING.
En la línea superior aparece el “compás-tiempo de compás-tic” en que se entra la nota
Los pads disponibles (los que contienen muestras) se iluminan
7. Gire el dial VALUE dial o use [DEC] [INC] para editar el valor de “Velocity”.

Parámetro	Valor	Explicación
Velocity	REAL, 1–127	Especifica el volumen. Con un ajuste de REAL, esto será la fuerza real que emplea al golpear (pulsar) el pad.

8. Pulse el pad que contiene la muestra que desee entrar.
Se graba la operación de pad.
Si desea utilizar una muestra de otro banco, pulse [PAD BANK] y cambie de banco de pads (p. 23).



Si utiliza una muestra cuyo ajuste de “Trig Mode” (p. 50) es ALTERNATE y cuyo ajuste de “Loop Sw” (p. 50) es ON, la operación de pad se graba automáticamente de manera que no se crea un bucle de reproducción, sino que se detiene en el punto final de la muestra.

9. Repita los pasos 7–8 para entrar más notas como desee.
10. Pulse [■] (Stop) para volver a la pantalla Play.



Puede realizar un Undo/Redo (deshacer/rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀] (Top) (p. 15).

Capítulo 6. Edición de Patrones

Protección de Patrones Precargados

TERM Los “Patrones Precargados” son aquellos que vienen cargados de fábrica en la memoria interna del SP-606. Los patrones 1–40 son los precargados. Si los patrones precargados están protegidos, se muestra un icono de candado a la izquierda de la pantalla para los patrones correspondientes en la lista de patrones (p. 24).

NOTE De fábrica en el SP-606, el ajuste Protect (protección) está activado para los patrones precargados. Si intenta editar o suprimir uno de ellos en este estado, se muestra el mensaje “Protected!” y no podrá editar ni suprimir el patrón hasta que desactive el ajuste Protect.

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.
3. Desplace el cursor hasta la línea “1:SYSTEM” y pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla **SYSTEM**.
4. Pulse [F1] (CONFIG).
5. Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta la línea “Preload Ptn”.
6. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar el ajuste a **WRITABLE**.



```
SYSTEM
LCD Contrast: 7
Sampling Grade:
                STANDARD
Metro. Mode: OFF
Metronome Level: 0
Preload Ptn: WRITABLE
[CONFIG/ CTRL] [INIT]
```

La protección de los patrones precargados se desactiva.

Si no desea editar ni suprimir patrones precargados, deje este ajuste en **PROTECT**.

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

Cambiar las BPM (Tempo) del Patrón

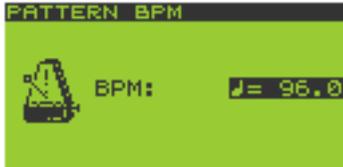
1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee editar.
También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla **PATTERN EDIT**.
4. Pulse [BPM] para ir a la pantalla **PATTERN BPM**.
Se muestra las BPM especificadas para ese patrón.
5. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar las BPM (40.0–200.0).
Las BPM cambian por pasos de una unidad.

TIP Puede cambiar las BPM por pasos de 0.1 manteniendo pulsado [FUNC] y haciendo girar el dial VALUE.

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



```
PATTERN EDIT
—Track Mute—
[✓]Track 1 [ ]Track 2
[ ]Track 3 [✓]Track 4
PTN001: HiHOP 1
MEAS: 4 J= 96.0
MICRO SWING NAME
```



```
PATTERN BPM
[Icon] BPM: J= 96.0
```

Guardar los Ajustes de Enmudecimiento en un Patrón

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee editar para seleccionar el patrón que desee editar.
También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).

3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.

La línea superior de la pantalla indica "Track Mute."

4. Use [◀][▶][▲][▼] para desplazar el cursor hasta Track 1-4, y haga girar el dial VALUE o utilice [DEC][INC] para añadir o quitar la marca de "visto bueno".

Las pistas con la marca de visto bueno se enmudecen. El estado de enmudecimiento para cada pista se guarda en el patrón.



TIP También puede utilizar TRACK [1]-[4] para añadir o quitar las marcas de visto bueno en la pantalla "Track Mute".

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

Edición por Microscopio

Puede utilizar la función de edición Microscope para efectuar cambios detallados en los datos de ejecución de un patrón.

Procedimiento para la Edición Por Microscopio

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee editar.
También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.
4. Pulse [F1] (MICRO) para ir a la pantalla MICROSCOPE EDIT.
5. Pulse TRACK [1]-[4] para seleccionar la pista que desee editar.
6. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta la posición de los datos de ejecución que desee editar.

MICROSCOPE [TRK 1]			
Position	Pad	Velo	Gate
1-1-00	1- 5	127	33
00	2- 5	74	29
48	1- 5	127	40
72	2- 5	68	35
2-24	1- 5	127	15
CREATE ERASE MOVE			

7. Use [◀][▶] para editar el parámetro que desee editar.

De izquierda a derecha, los parámetros son Pad (número de banco de pads-número de pad; 1-1-32-16), Velocity (la fuerza empleada al pulsar un pad; 1-127), y Gate (duración de la nota; 1-65535).

8. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.
9. Repita los pasos 5-8 para seguir editando.
10. Al acabar, pulse [EXIT].

TIP Puede realizar la operación Undo/Redo (deshacer/Rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀◀] (Top) (p. 15).

Introducir Datos de Ejecución (CREATE)

De la siguiente manera puede introducir datos de ejecución nuevos en el punto deseado de un patrón.

1. **Pulse [F1] (CREATE) para ir a la pantalla CREATE EVENT.**
2. **Especifique la posición en que desee introducir los datos.**
(Ejemplo) 01-1-00: compás 1, tiempo de compás 1, tic 00
Use [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta “measure”, “beat” y “tick”, y gire el dial VALUE para utilizar [DEC][INC] para editar los valores.
3. **Pulse [F3] (EXEC) para introducir los datos de ejecución.**
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).
4. **Edite los parámetros de los datos de ejecución que ha introducido.**



Vea “Procedimiento Básico para la Edición por Microscopio” (p. 59).

Borrar los Datos de Ejecución (ERASE)

De la siguiente manera puede borrar datos de ejecución de un punto específico.

1. **Use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta los datos de ejecución que desee borrar.**
2. **Pulse [F2] (ERASE) para borrar los datos de ejecución en cuestión.**

Mover Datos de Ejecución (MOVE)

De la siguiente manera puede mover los datos de ejecución a otra ubicación.

1. **Use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta la posición de los datos de ejecución que desee mover.**
2. **Pulse [F3] (MOVE) para ir a la pantalla MOVE EVENT.**
3. **Especifique la posición a la que desee mover los datos.**
(Ejemplo) 01-1-00: compás 1, tiempo de compás 1, tic 00
Use [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta “measure”, “beat” y “tick”, y gire el dial VALUE para utilizar [DEC][INC] para editar los valores.
4. **Pulse [F3] (EXEC) para mover los datos de ejecución.**
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

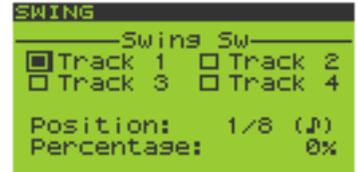
Modificar el "Aire Rítmico" (el Groove) de un Patrón (SWING)

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee editar.

También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).

3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.

4. Pulse [F2] (SWING) para ir a la pantalla SWING.



5. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.

Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Position	Corcheas, Semicorcheas	Especifica el grado de swing como valor de nota
Percentage	0%–100%	Especifica lo lejos que se desplacen los tiempos débiles (relativo a las notas especificadas en Position) de los tiempos fuertes. Desplazar la posición de los tiempos débiles produce la sensación de "swing." 0%: Los tiempos débiles tienen la misma colocación rítmica que los tiempos fuertes. 50%: Los tiempos débiles tendrán una colocación exactamente entre los tiempos fuertes adyacentes. 100%: Los tiempos débiles tendrán la misma colocación que el tiempo fuerte anterior.
Track 1	OFF, ON	Especifica si se aplica o no swing a cada pista. * La marca de visto bueno significa que se aplica swing.
Track 2	OFF, ON	
Track 3	OFF, ON	
Track 4	OFF, ON	

6. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATTERN EDIT.

Dar Nombre a un Patrón

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee editar.

También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).

3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.

4. Pulse [F3] (NAME) para ir a la pantalla PATTERN NAME.

5. Use [◀][▶] para desplazar al cursor hasta el carácter que desee cambiar y haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar el carácter.

Pulse [F1] (TYPE) para cambiar entre mayúscula/minúscula/números.
 Pulse [F2] (DELETE) para suprimir el carácter indicado por el cursor.
 Pulse [F3] (INSERT) para introducir un espacio en la posición indicada por el cursor.



6. Pulse [ENTER] para actualizar el nombre del patrón.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

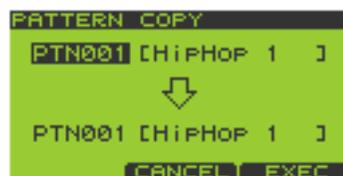
Suprimir un Patrón

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el patrón que desee suprimir.
También puede seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.
4. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F1] (DELETE) para ir a la pantalla PATTERN DELETE.
5. Pulse [F3] (EXEC) para suprimir el patrón.
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Copiar un Patrón

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla PATTERN EDIT.
3. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F2] (COPY) para ir a la pantalla PATTERN COPY.
4. Use [▼][▲] para desplazar el cursor y haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar un patrón.
Línea superior: fuente de la copia
Línea Inferior: destino de la copia
5. Pulse [F3] (EXEC) para copiar el patrón.
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Capítulo 7. Canciones

Grabar una Canción

Procedimiento Básico para Grabar una Canción

Puede crear una canción conectando patrones en el orden deseado.

1. Vaya a la pantalla **Song Play** (p. 15).
2. Con la canción parada, haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar la canción que desee grabar.

También puede seleccionar una canción de la lista de canciones (p. 66).

3. Pulse [●] (Grabar) para ir a la pantalla **SONG RECORDING**.

En la línea superior de la pantalla, se muestran el número de la canción y su nombre ("Empty Song" si la canción no tiene datos) a la izquierda y el paso actual/número total de pasos ("EMPTY" si la canción no tiene datos) a la derecha.

La línea inferior de la pantalla muestra el número del patrón y el nombre de cada uno de los pasos. (Si la canción no tiene datos, se indica "EMPTY.")



4. Vaya al paso en que desee introducir un patrón.

Al pulsar [◀◀] (Rebobinar) se retrocederá al paso anterior y al pulsar [▶▶] (Adelantar Rápidamente), se adelantará al siguiente paso.

5. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar un patrón y pulse [F3] (SELECT) o [ENTER] to para confirmar el patrón para el paso seleccionado en ese momento.

También puede pulsar [F1] (LIST) y seleccionar un patrón de la lista de patrones (p. 24).

Para parar, pulse [■] (Parar).

6. Repita los pasos 4–5 para seguir grabando.

7. Al terminar, pulse [■] (Parar).

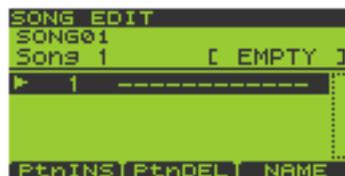


Puede realizar un Undo/Redo (deshacer/rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀] (Top) (p. 15).

Editar una Canción

Procedimiento Básico para Editar Canciones

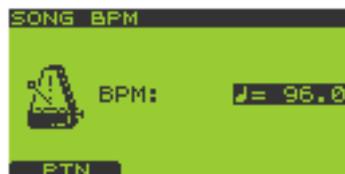
1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla SONG EDIT.
En la línea superior de la pantalla, se muestra el nombre de la canción a la izquierda y el paso actual/número total de pasos a la derecha. La línea inferior de la pantalla muestra el número del patrón y el nombre de cada uno de los pasos. (Si la canción no tiene datos, se indica "EMPTY.")
3. Haga girar el dial VALUE o use [▼][▲][DEC][INC] para desplazar el cursor hasta la posición que desee editar.
4. Para introducir un paso en la posición actual, pulse [F1] (PtnINS). Para suprimir el paso en la posición actual, pulse [F2] (PtnDEL).
5. Repita los pasos 3–4 para seguir editando.
6. Al terminar la edición, pulse [EXIT].



Puede realizar un Undo/Redo (deshacer/rehacer) manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [◀◀] (Top) (p. 15).

Cambiar las BPM (El Tempo) de la Canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar la canción que desee editar.
También puede seleccionar una canción de la lista de canciones (p. 66).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla SONG EDIT.
4. Pulse [BPM] para ir a la pantalla SONG BPM.
Se muestran las BPM especificadas para la canción mostrada.
5. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar las BPM (40.0–200.0).
Las BPM cambian por pasos de uno. Si pulsa [F1] (PTN), las BPM especificadas para el patrón se convierten en las BPM para la canción.



Puede ajustar las BPM en pasos de 0.1 manteniendo pulsado [FUNC] y girando el dial VALUE.

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

Dar Nombre a una Canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar la canción a editar.
También puede seleccionar una canción de la lista de canciones (p. 66).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla SONG EDIT.
4. Pulse [F3] (NAME) para ir a la pantalla SONG NAME.
5. Use [◀][▶] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee editar y gire el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiarlo.



Pulse [F1] (TYPE) para cambiar entre mayúscula/minúscula/números.

Pulse [F2] (DELETE) para suprimir el carácter indicado por el cursor.

Pulse [F3] (INSERT) para introducir un espacio en la posición indicada por el cursor.

6. Pulse [ENTER] para actualizar el nombre de la canción.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].

Suprimir una canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar la canción que desee editar.
También puede seleccionar una canción de la lista de canciones (p. 66).
3. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla SONG EDIT.
4. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F1] (DELETE) para ir a la pantalla SONG DELETE.
5. Pulse [F3] (EXEC) para suprimir la canción.
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Copiar una Canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Pulse [F2] (EDIT) para ir a la pantalla SONG EDIT.
3. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F2] (COPY) para ir a la pantalla SONG COPY.
4. Use [▼] [▲] para desplazar el cursor y gire el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar las canciones fuente de la copia y destino de la copia.
Línea superior de la pantalla: fuente de la copia
Línea inferior de la pantalla: destino de la copia
5. Pulse [F3] (EXEC) para copiar la canción.
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).



Reproducir una Canción

Procedimiento Básico para Reproducir una Canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Con la canción parada, gire el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar una canción.
3. Pulse [▶] (Play) para iniciar la reproducción.
La línea superior muestra el tiempo y el compás/tiempo de compás actuales. La línea inferior de la pantalla muestra el número del patrón y el nombre de cada uno de los pasos. (Si la canción no tiene datos, se indica "EMPTY.")

NOTE No puede cambiar de canción mientras suena una canción.

4. Pulse [■] (Parar) para detener la reproducción.

Pulse [◀◀] (Principio) para volver al principio de la canción.

Pulse [◀◀] (Rebobinar) para retroceder un paso, o [▶▶] (Adelantar Rápidamente) para adelantar un paso.



Seleccionar y Reproducir una Canción de la Lista de Canciones

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Pulse [F1] (LIST) para ir a la pantalla SONG LIST.
3. Haga girar el dial VALUE o use [▼][▲][DEC][INC] para seleccionar una canción y pulse [F3] (SELECT) o [ENTER] para confirmar su elección.

Si decide cancelar, pulse [EXIT].



TIP Las canciones 1–16 pueden seleccionarse directamente pulsando los pads [1]–[16].

4. Pulse [▶] (Play) para iniciar la reproducción.

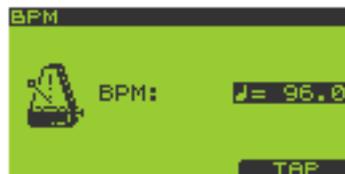
NOTE No puede cambiar de canción mientras suena una canción.

5. Pulse [■] (Parar) para detener la reproducción

Cambiar las BPM (Tempo) de la Reproducción de la Canción

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Pulse [BPM] para ir a la pantalla BPM. Se muestran las BPM actuales.
3. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar las BPM (40.0–200.0).

Las BPM cambian por pasos de uno. Si pulsa [F1] (PTN), las BPM especificadas para el patrón se convierten en las BPM para la canción.



TIP Puede ajustar las BPM en pasos de 0.1 manteniendo pulsado [FUNC] y girando el dial VALUE.

TIP También puede ajustar las BPM pulsando [F3] (TAP) tres o más veces al intervalo deseado (Función Tap Tempo).

NOTE No puede cambiar las BPM si “Sync Mode” (p. 79) está ajustado en SLAVE.

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

Enmudecer Pistas Individuales

Puede enmudecer pistas individuales mientras suena la canción.

1. Vaya a la pantalla Song Play (p. 15).
2. Pulse [▶] (play) para reproducir la canción.
3. Pulse TRACK [1]–[4].

Botón iluminado: Suena

Botón parpadeando: Enmudecida

MEMO Si el botón de pista está apagado significa que esa pista no contiene datos.

Capítulo 8. Utilizar una Tarjeta de Memoria

NOTE Si el SP-606 está encendido, no retire la tarjeta de memoria de la ranura para tarjeta antes de realizar el apagado (p. 22). Al hacerlo puede dañar el SP-606 o los datos en la tarjeta de memoria.

NOTE Cerciórese de que la tarjeta esté orientada correctamente y introdúcela hasta el fondo en la ranura. No utilice una fuerza excesiva.

NOTE Al utilizar una tarjeta por primera vez, deberá formatearla en el SP-606. Las tarjetas de memoria formateadas en otro aparato no serán reconocidas por el SP-606.

cf. Para más información acerca de cómo introducir y retirar tarjetas de memoria, vea “Introducir/Retirar Tarjetas de Memoria” (p. 22).

cf. Para más información acerca de las tarjetas de memoria recomendadas, vea “Tarjetas de Memoria Recomendadas” (p. 91) en el Apéndice.

Formatear (Inicializar) una Tarjeta de Memoria

NOTE Formatear una tarjeta de memoria borra todos los datos de esa tarjeta.

1. Introducir la tarjeta de memoria en la ranura para tarjeta en el panel frontal.
2. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
3. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [10] (CARD UTIL) para ir a la pantalla CARD UTILITY.
4. Use [▼] para desplazar el cursor hasta “Card Format”.
5. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla CARD FORMAT.



```
CARD UTILITY (ENTER)
File Import
File Export
Backup Save
Backup Load
Backup Delete
Card Format
SAVE LOAD
```

NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".

6. Pulse [F3] (EXEC). La pantalla indica “All the data on the card will be lost, are you sure? (se borrarán todos los datos de la tarjeta, está seguro?)”
7. Pulse [F3] (EXEC) para iniciar el formateo.
Si decide cancelar, pulse[F2] (CANCEL).
Mientras se lleva a cabo el formateo, en la pantalla se indica “Executing...”
8. Cuando se muestre el mensaje “Complete,” pulse [F3] (EXIT) o [EXIT] para volver a la pantalla Play.



```
CARD FORMAT
Card Format
Press F3 to Format.
CANCEL EXEC
```

NOTE No modifique no suprima los archivos o las carpetas que se crean cuando se formatea la tarjeta de memoria. Si lo hace, el SP-606 no reconocerá correctamente la tarjeta.

Procedimiento Básico para Operaciones de Tarjeta

1. Introducir la tarjeta de memoria en la ranura para tarjeta en el panel frontal.
2. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
3. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [10] (CARD UTIL) para ir a la pantalla CARD UTILITY.

4. La parte restante del procedimiento depende de la operación de utilidades que desee llevar a cabo. Vea las siguientes páginas para detalles acerca de cada una de las operaciones.

- FILE IMPORT -> p. 68
- FILE EXPORT -> p. 69
- BACKUP SAVE -> p. 70
- BACKUP LOAD -> p. 70
- BACKUP DELETE -> p. 71
- CARD FORMAT -> p. 67

Operaciones de Utilidades de Tarjeta

FILE IMPORT (Importar Archivos)

Esta operación sirve para cargar un archivo de audio desde una tarjeta de memoria.

NOTE Si se indica "memory full" para la tarjeta de memoria (p. 90), es posible que no pueda llevar a cabo operaciones desde su ordenador. En este caso, reduzca la cantidad de datos en la tarjeta de memoria.

Precauciones a Observar al Importar Archivos de Audio (WAV/AIFF)

- Al utilizar su ordenador u otro aparato para copiar o guardar una archivo de audio (WAV/AIFF) en una tarjeta de memoria, coloque el archivo en el directorio raíz (nivel superior) de la tarjeta. Si lo coloca en cualquier otro lugar de la tarjeta, el SP-606 no podrá importarlo.
- Al importar, el SP-606 puede reconocer un máximo de 200 archivos de audio.
- Los nombres de archivo más largos que ocho caracteres o que contienen caracteres japoneses no se muestran correctamente.
- Los archivos WAV deben llevar la extensión **WAV** en el nombre de archivo, y el nombre de los archivos AIFF deben llevar la extensión **AIF**. Si los archivos tiene cualquier otra extensión, no serán reconocidos.
- El SP-606 es capaz de importar sólo muestras de 8-bits o de 16-bits.
- No se lleva a cabo la conversión de frecuencia de muestreo. El archivo de audio se importa como datos de 44.1 kHz. Si la frecuencia de muestreo actual del archivo importado no es de 44.1 kHz, sonará con una afinación incorrecta.
- Se ignoran los ajustes de punto de bucle dentro del archivo AIFF.
- Si intenta importar datos WAV/AIFF en un formato que el SP-606 no sostiene, se muestra el mensaje de error "unsupported!" y no se importarán los datos.
- No se puede importar archivos de audio comprimidos (WAV/AIFF).
- En algunos casos, puede que no sea posible importar archivos de audio extremadamente pequeños (WAV/AIFF).
- La siguiente tabla muestra el tiempo requerido para importar archivos de audio muy grandes.
* Una vez iniciada la operación de Importación, no se puede cancelar.

Tamaño	Tiempo de reproducción	Tiempo para importación
1 MB	Aprox. 10 segundos estéreo	Aprox. 30 segundos
10 MB	Aprox. 2 minutos estéreo	Aprox. 5 minutos
50 MB	Aprox. 10 segundos estéreo	Aprox. 25 minutos
100 MB	Aprox. 20 segundos estéreo	Aprox. 50 minutos

1. En la pantalla CARD UTILITY, use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta "File Import".

2. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla FILE IMPORT.

NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".



3. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar el archivo que desee importar.

Si desea seleccionar archivos múltiples, pulse [F1] (MARK) para asignar una marca de "visto bueno" a cada archivo que desee seleccionar.

MEMO Si la tarjeta de memoria no contiene datos, se muestra el mensaje "Empty."

4. Pulse un pad para seleccionar el pad destino de la importación.

Si desea cambiar de banco de pads, pulse [PAD BANK] y cambie de banco de pads (p. 23).

Si las marcas de visto bueno han sido asignadas a los archivos en el paso 3, estos archivos serán importados de forma consecutiva empezando con el pad [1] del banco de pads actuales.

El número del pad se muestra en la línea inferior de la pantalla.

(ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1

5. Pulse [F3] (EXEC) para importar el archivo.

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

FILE EXPORT (exportar archivos)

Esta operación sirve para exportar (guardar) una muestra en forma de archivo de audio en una tarjeta de memoria.

1. En la pantalla CARD UTILITY, use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "File Export".

2. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla FILE EXPORT.

NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".



3. Pulse un pad para seleccionar el pad que contiene la muestra que desee exportar.

Si desea cambiar de banco de pads, pulse [PAD BANK] y cambie de banco de pads (p. 23).

If you want to export all samples of the current pad bank, press [F1] (BANK).

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

(ejemplo) PAD 8-1: banco de pads 8, número de pad 1

4. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para seleccionar WAV o AIFF como "File Type."

Esto especifica el tipo de archivo que se va a exportar.

5. Pulse [F3] (EXEC) para exportar el archivo.

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

Acerca de los Archivos de Audio Exportados (WAV/AIFF)

Los archivos de audio (WAV/AIFF) exportados a una tarjeta de memoria se encuentran en el directorio raíz (el nivel superior) de la tarjeta de memoria.

Al utilizar su ordenador u otro aparato para ver el directorio raíz de su tarjeta de memoria, los archivos de audio exportados (WAV/AIFF) aparecerán con los siguientes nombres.

Muestras exportadas de los bancos de pads 1-8 (memoria interna):

WAV: i01_01.WAV-i08_16.WAV

AIFF: i01_01.AIF-i08_16.AIF

Muestras exportados de los bancos de pads 9-32 (tarjeta de memoria):

WAV: c09_01.WAV-c32_16.WAV

AIFF: c09_01.AIF-c32_16.AIF

BACKUP SAVE (Guardar copia de seguridad)

Esta operación sirve para guardar copias de seguridad de datos (todos los ajustes del SP-606, incluyendo las muestras, bancos de pads, patrones y canciones) en una tarjeta de memoria. Puede guardar hasta cuatro juegos de datos de seguridad en una tarjeta de memoria.

NOTE Si anteriormente ha guardado varias muestras en la tarjeta en cuestión, podrá guardar menos juegos de datos de seguridad.

1. En la pantalla CARD UTILITY, use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta "Backup Save".

2. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla BACKUP SAVE.

Los juegos de datos de seguridad vacíos se muestran en forma de líneas de puntos.



TIP También puede irse a la misma pantalla pulsando [F1] (SAVE) desde la pantalla CARD UTILITY.

NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".

3. Haga girar el dial VALUE o use [▼] [▲] [◀] [▶] [DEC] [INC] para seleccionar 1-4 como ajuste de "Backup".

Esta acción selecciona el juego de datos de seguridad en que se van a guardar los datos.

4. Pulse [F3] (EXEC) para guardar los datos de seguridad.

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

MEMO Si el destino del guardado ya contiene datos de seguridad, se muestra el mensaje "A Backup Data Already Exists! Overwrite? (Ya existen Datos de Seguridad, Sobreescribir?)". Si desea sobreescribir los datos existentes, pulse [F3] (EXEC) o [ENTER]. Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL) o [EXIT].

BACKUP LOAD (Cargar Datos de Seguridad)

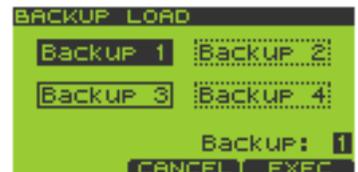
Esta operación sirve para cargar en la unidad los datos de seguridad (todos los ajustes del SP-606, incluyendo las muestras, bancos de pads, patrones y canciones) procedentes de una tarjeta de memoria.

NOTE Tenga en cuenta que al ejecutar la operación Backup Load, los ajustes internos serán reemplazados (sobrescritos) con los datos de seguridad cargados.

1. En la pantalla CARD UTILITY, use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta "Backup Load".

2. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla BACKUP LOAD.

Los juegos de datos de seguridad vacíos se muestran en forma de líneas de puntos.



TIP También puede irse a la misma pantalla pulsando [F2] (LOAD) desde la pantalla CARD UTILITY.

NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".

3. Haga girar el dial VALUE o use [▼] [▲] [◀] [▶] [DEC] [INC] para seleccionar 1-4 como ajuste de "Backup".

Esta acción selecciona el juego de datos de seguridad que contiene los datos que van a cargarse.

4. Pulse [F3] (EXEC) para cargar los datos de seguridad.

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

BACKUP DELETE (Suprimir los Datos de Seguridad)

Esta operación suprime el juego de datos de seguridad especificado (todos los ajustes del SP-606, incluyendo las muestras, bancos de pads, patrones y canciones) de la tarjeta de memoria.

1. En la pantalla CARD UTILITY, use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta "Backup Delete".
2. Pulse [ENTER] para ir a la pantalla BACKUP DELETE.
Los juegos de datos de seguridad vacíos se muestran en forma de línea de puntos.



NOTE Si no introduce una tarjeta de memoria, se muestra el mensaje "Card Not Ready!".

3. Haga girar el dial VALUE o use [▼] [▲] [◀] [▶] [DEC] [INC] para seleccionar 1-4 como ajuste de "Backup".
Selecciona el juego de datos de seguridad que se va a suprimir.
4. Pulse [F3] (EXEC) para suprimir el juego de datos de seguridad seleccionado.
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

Capítulo 9. Utilizar el D Beam

Utilizar el Controlador D Beam

El controlador D Beam es un controlador que Vd. puede utilizar simplemente pasando la mano por encima de ello. El D Beam viene de fábrica ajustado para controlar directamente tres parámetros; trigger, synth y filter. Modificando los ajustes del D Beam, puede utilizarlo para aplicar una amplia gama de efectos adicionales.

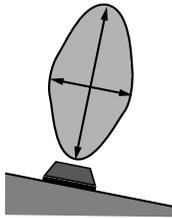
Pulse [TRIGGER], [SYNTH] o [FILTER] para activar uno de los ajustes del D Beam; se ilumina su botón. Al desactivarlo, el botón se apagará.

NOTE Sólo puede activar uno de estos botones a la vez.

El Alcance del Controlador D Beam

El alcance real del controlador D Beam se muestra en la siguiente figura. Si mueve su mano fuera de esta zona, no producirá ningún efecto.

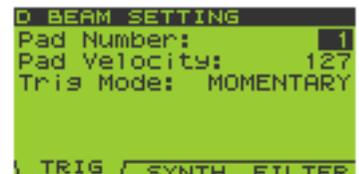
NOTE El alcance real del controlador D Beam se verá severamente reducido si se utiliza a la exposición directa de la luz solar fuerte. Téngalo en cuenta al utilizar el controlador D Beam al aire libre.



Ajustes del Controlador D Beam

Procedimiento Básico para Realizar Ajustes del D Beam

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [MENU] para activar la pantalla Top Menu.
3. Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta “2:D Beam Setting” y pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla de ajustes D BEAM SETTING.
4. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee editar.
Pulse [F1] (TRIG) para editar parámetros relacionados con el trigger.
Pulse [F2] (SYNTH) para editar parámetros relacionados con el sintetizador.
Pulse [F3] (FILTER) para editar parámetros relacionados con el filtro.
Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F1] (INFO) para obtener la pantalla D BEAM INFO (Información D Beam).
5. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.
6. Si desea guardar los cambios efectuados, mantenga pulsado [FUNC] y pulse [F3] (WRITE) para guardar los valores del parámetro.
7. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.



Parámetros de Ajuste del D Beam

TRIGGER

Como alternativa de pulsar el pad en si, puede utilizar el controlador D Beam para hacer sonar un pad específico.

Parámetro	Valor	Explicación
Pad Number	1–16	Especifica el número de pad que el D Beam hará sonar.
Pad Velocity	1–127	Especifica el volumen del sonido que el D Beam hace sonar.
Trig Mode	MOMENTARY, LATCH	Especifica qué pasará cuando coloca la mano encima del D Beam. MOMENTARY: El sonido del pad estará activado sólo mientras mantiene la mano encima del D Beam; al quitar la mano, se desactivar. LATCH: El sonido el pad alternará entre sonar y dejar de sonar cada vez que pase la mano por encima del D Beam.

SYNTH

Permite utilizar el D Beam para controlar la afinación del sintetizador monofónico incorporado.

Parámetro	Valor	Explicación
Send Select	DRY, MFX	Especifica si se aplica o no el efecto. DRY: El sonido de sintetizador no se envía al efecto. MFX: El sonido de sintetizador se envía al efecto.
Pitch Low	0–127	Especifica el límite de afinación inferior para el D Beam.
Pitch High	0–127	Especifica el límite de afinación superior del D Beam.
Scale	CHROMATIC, TCHEREPINS, SPANISH, BLUES MIXO, COMB DIM, MAJOR, MINOR, HARMONIC MAJ, HARMONIC MIN, DBL HARMONIC, MELO MIN, GYPSY, DOMINANT, HEX, HEX BLUE, AUGMENT, RYUKYU, INSEN DEC, INSEN ASC, PENTA, PENTA MIN	Especifica la escala que se va a utilizar. Al acercar su mano al D Beam, producirá notas más agudas. Seleccione uno de los siguientes 21 escalas. CHROMATIC: Escala Cromática TCHEREPINS: Escala de Tcherepnin SPANISH: Escala Española BLUES MIXO: Escala de Blues Mixolidio COMB DIM: Escala Disminuida Combinada MAJOR: Escala Mayor MINOR: Escala Menor Natural HARMONIC MAJ: Escala Mayor Armónica HARMONIC MIN: Escala Menor Armónica DBL HARMONIC: Escala Armónica Doble MELO MIN: Escala Menor Melódica GYPSY: Escala Gitana DOMINANT: Escala Dominate HEX: Escala Tonal HEX BLUE: Escala de Blues Hexatónica AUGMENT: Escala Aumentada RYUKYU: Escala de Ryukyu INSEN DEC: Escala In Sen Descendente INSEN ASC: Escala In Sen Ascendente PENTA: Escala Pentatonica Mayor PENTA MIN: Escala Pentatonica Menor
Level	0–127	Especifica el volumen del sonido de sintetizador.
Osc Wave	SAW, TRI, PLS, NOISE	Selecciona la forma de onda del oscilador que genera el sonido. SAW (diente de sierra): Sonido grueso rico en armónicos. TRI (triangular): Sonido suave con menos armónicos. PLS (pulso): El sonido se verá afectada por los dos ajustes siguientes (“PWM Depth” y “PWM Duty”). NOISE: Ruido.
PWM Depth	0–127	Depth especifica la profundidad a que el LFO modulará el ancho de pulso de la onda de pulso. Crea un cambio tímbrico cíclico. Los ajustes más alto producen un efecto más profundo.
PWM Duty	0–127	Especifica el ancho del pulso. Los ajustes más altos producen un ancho de pulso más estrecho.

Parámetro	Valor	Explicación
Vibrato Depth	0-127	Especifica la profundidad del vibrato (un efecto que emplea un LFO para variar cíclicamente la afinación del oscilador).
LFO Wave	0-127	Se usa un LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) para aplicar distintos tipos de modulación (cambio cíclico) al timbre o a la afinación. Puede seleccionar cualquiera de las formas de onda del LFO. SAW: onda diente de sierra TRI: onda triangular SQR: onda cuadrada RND: forma de onda de cambio aleatorio
LFO Rate	0-127	Especifica la frecuencia de la modulación.
PORTAMENT TIME	0-100	Especifica el intervalo de tiempo durante el que el Portamento (una función que crea transiciones ininterrumpidas entre las notas del sintetizador) varía la afinación. Los ajustes más altos provocan un cambio de mayor duración.

FILTER

Permite utilizar el D Beam para controlar el filtro incorporado que dispone de gradiente en pico.

Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff Low	0-127	Especifica el límite de frecuencias inferior para el D Beam.
Cutoff High	0-127	Especifica el límite de frecuencias superior para el D Beam.
Resonance	0-127	Especifica el nivel de resonancia del filtro. Al subir este valor, realizará el sonido en la zona de la frecuencia de corte.
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Especifica el tipo de filtro. Cada tipo de filtro deja pasar las frecuencias correspondientes. LPF: frecuencias debajo de la frecuencia de corte BPF: frecuencias cerca de la frecuencia de corte HPF: frecuencias encima de la frecuencia de corte NOTCH: frecuencias que no sean la frecuencia de corte
Slope	-12dB, -24dB, -36dB	Especifica el gradiente del filtro (expresado como cantidad de atenuación por octava).
Gain	0-+12dB	Ajusta la cantidad de realce para la salida del filtro.

Pantalla D BEAM INFO (Información del D Beam)

En esta pantalla puede ver el valor del D Beam en forma gráfica. (Eje vertical: valor del D Beam; Eje horizontal: tiempo)



Pulse [F3] (EXIT) o [EXIT] para volver a la pantalla de ajuste **D BEAM SETTING**.

Capítulo 10. Acerca de V-LINK

¿Qué es V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) es una funcionalidad promovido por Roland que permite vincular la ejecución de música al material visual. Utilizando aparatos de video compatibles con V-LINK (como el Edirol DV-7PR o P-1), efectos visuales pueden vincularse fácilmente e incorporarse como elemento expresivo de una interpretación. Por ejemplo, cuando el SP-606 se utiliza en conjunto con el Edirol P-1, se posibilitan aplicaciones como las siguientes:

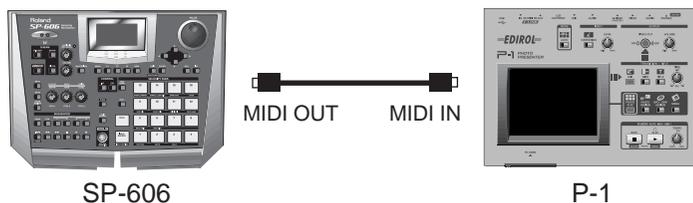
- Utilizar el secuenciador del SP-606 para hacer sonar música y proyectar imágenes de forma sincronizada.
- Utilizar los pads o la reproducción del secuenciador (canción o patrón) del SP-606 para cambiar de foto o de página en el Edirol P-1.

MEMO Para poder utilizar V-LINK como vinculo entre el SP-606 y el Edirol P-1, debe conectar las dos unidades utilizando un cable MIDI (suministrado por separado).

Ejemplo de Conexión

Use a MIDI cable to connect the SP-606's MIDI OUT connector to the MIDI IN connector of the Edirol P-1.

NOTE To prevent malfunction and/or speaker damage, you must turn down the volume on all devices and turn off their power before making connections.



Funcionamiento Básico de V-LINK

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

2. Pulse [V-LINK] para que se ilumine.

Se muestra la pantalla V-LINK.

En este estado, puede accionar los pads y los mandos del SP-606 para controlar imágenes de forma vinculada con la ejecución en el SP-606.

Al pulsar [F1] (RESET), la pantalla indicará "Send All Reset"; los efectos siendo aplicados a la imagen se reajustan y los ajustes como el brillo y el color volverán a sus respectivos ajustes originales.

Al pulsar [F2] (MODE), podrá seleccionar si los pads cambiarán **PALETTES** o **CLIPS**.

Al pulsar [F3] (SETUP), se mostrará la pantalla **V-LINK SETUP** (p. 76).

3. Pulse [EXIT].

La función V-LINK quedará activada y se volverá a mostrar la pantalla Play.

4. Cuando ya desea desactivar la función V-LINK, pulse [V-LINK] para que se apague.

Si ha vuelto a la pantalla Play en el paso 3, pulse [V-LINK] para volver a la pantalla V-LINK y entonces pulse otra vez [V-LINK] para que su iluminación se apague.

MEMO Al encender la unidad, encontrará la función V-LINK desactivada.



Parámetros de Configuración de V-LINK

1. Use [▼][▲] para seleccionar el ajuste (el parámetro) que desee editar.
2. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para editar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
V-LINK Ctrl Ch	1-16	Especifica el canal MIDI utilizado par controlar las funciones del V-LINK.
CTRL1 CTRL2 CTRL3 D Beam	OFF, PLAY SPEED, DISSOLVE TM, T BAR, COLOR Cb, COLOR Cr, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUT FADER	Asigna funciones V-LINK a los mandos y al controlador D Beam. OFF: No se asigna ninguna función V-LINK. PLAY SPEED: Velocidad de la reproducción DISSOLVE TM: Tiempo de Disolución (tiempo que tardan las imágenes en cambiar) T BAR: T bar COLOR Cb: Color Cb (señal de diferencia del color) COLOR Cr: Color Cr (señal de diferencia del color) BRIGHTNESS: Brillo VFX1: Efecto visual 1 VFX2: Efecto visual 2 VFX3: Efecto visual 3 VFX4: Efecto visual 4 OUT FADER: Fader de la salida
Seq Ctrl Bank	OFF, 1-32	De los ajustes de pad incluidos en los datos del patrón, sólo los pads del banco de pads especificado serán asignados a las funciones V-LINK.

3. Una vez terminado de ajustar los parámetros, pulse [F3] (WRITE) para guardar los ajustes.

Se muestra el mensaje "System Write, Are You Sure? (Escritura de sistema, Seguro?)". Pulse [F3] (EXEC) si desea guardar sus ajustes, o pulse [F2] (CANCEL) si decide cancelar.

Apéndice

Funciones V-LINK Controlables y Mensajes MIDI

Función V-LINK	Mensajes MIDI Transmitidos	Controlador
Clip/Photo 1-16	PC	Pad
Palette/Page 1-32	CC#0 (Bank Select)	
Playback Speed	CC#8 (Balance)	CTRL1
Dissolve Time	CC#73 (Attack)	CTRL2
T Bar	CC#11 (Expression)	CTRL3
Color Cb	CC#1 (Modulation)	D Beam
Color Cr	CC#71 (Resonance)	
Brightness	CC#74 (Cutoff)	
VFX1	CC#72 (Release)	
VFX2	CC#91 (Reverb)	
VFX3	CC#92 (Tremolo)	
VFX4	CC#93 (Chorus)	
Output Fade	CC#10 (Panpot)	

Lista de Funciones de Selección de Banco/Cambio de Programa

	DV-7PR	P-1	V-4
Selección de Banco	Palette 1-20 (00H 00H-13H 00H)	Page 1-20 (00H 00H-13H 00H)	Ch A/B (00H 00H/01H 00H)
Cambio de Programa	Clip 1-32 (00H-1FH)	Photo 1-12 (00H-0BH)	Input 1-4 (00H-03H)

Capítulo 11. Utilizar el SP-606 con Otros Aparatos MIDI

NOTE

No utilice un cable MIDI para conectar directamente el conector MIDI IN del SP-606' a su conector MIDI OUT (es decir, crear un bucle). Además, si realiza conexiones con otros aparatos MIDI que forman un bucle, no ajuste los aparatos MIDI en cuestión en "thru" ("software thru") para los datos entrantes. Si no observe estos puntos, es posible que el SP-606 no funcione correctamente.

Acerca de MIDI

MIDI son las siglas de Musical Instrument Digital Interface (Interfaz Digital para Instrumentos Musicales). Es un estándar universal que permite a los instrumentos musicales electrónicos, ordenadores y aparatos similares intercambiar datos de ejecución y otra información musical. El SP-606 es compatible con MIDI y dispone de dos conectores MIDI; MIDI IN y MIDI OUT. Utilizando estos conectores para conectar el SP-606 a otros aparatos, puede aprovecharse de una amplia gama de posibilidades.

Acerca de los Conectores MIDI

El SP-606 dispone de dos tipos de conectores MIDI.

MIDI IN: Recibe mensajes MIDI procedentes de otros aparatos MIDI.

MIDI OUT: Transmite mensajes MIDI desde el SP-606.

Acerca de la Tabla de MIDI Implementado

La Tabla de MIDI Implementado (p. 96) proporciona una manera fácil de ver exactamente qué mensajes MIDI el SP-606 es capaz de transmitir y recibir. Colocando esta tabla al lado de la Tabla de MIDI Implementado de otro aparato, podrá ver inmediatamente qué mensajes MIDI pueden enviarse y recibirse entre los dos aparatos.

MIDI en el SP-606

Los números de nota MIDI correspondientes a cada uno de los pads del SP-606 se muestran a continuación.

MIDI ch NOTE #	Base MIDI ch	Base MIDI ch+1	Base MIDI ch+2	Base MIDI ch+3	Base MIDI ch+4	Base MIDI ch+5	Base MIDI ch+6	Base MIDI ch+7
35(0x23) : : 50(0x32)	PAD 1 : : PAD16 [Banco 1]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 5]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 9]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 13]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 17]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 21]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 25]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 29]
51(0x33) : : 66(0x42)	PAD 1 : : PAD16 [Banco 2]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 6]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 10]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 14]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 18]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 22]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 26]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 30]
67(0x43) : : 82(0x52)	PAD 1 : : PAD16 [Banco 3]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 7]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 11]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 15]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 19]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 23]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 27]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 31]
83(0x53) : : 98(0x62)	PAD 1 : : PAD16 [Banco 4]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 8]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 12]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 16]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 20]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 24]	PAD 1 : : PAD16 [Banco28]	PAD 1 : : PAD16 [Banco 32]

cf.

Para más información acerca de "Pad Base Ch" vea "Parámetros de Utilidades MIDI" (p. 79).

Modificar los Ajustes MIDI

Procedimiento Básico para los Ajustes de Utilidades MIDI

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Mantenga pulsado [FUNC] y pulse pad [11] (MIDI UTIL) para ir a la pantalla MIDI UTILITY.
3. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee modificar.
4. Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para cambiar el ajuste.
5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PPlay.



Parámetros de Utilidad MIDI

Parámetro	Valor	Explicación
Pad Base Ch	OFF, 1-9	Especifica el canal MIDI básico utilizado para recibir los datos de ejecución del pad. * Vea "MIDI en el SP-606" (p. 78).
Pad Tx Mode	TYPE1, TYPE2	Al seleccionar la función Note Trigger (p. 86), esto especifica si los números de nota transmitidos al aparato MIDI externo serán distintos para cada banco de pads. TYPE1: Los números de nota se fijan como sigue. Canal: 1 Números de Nota: Pad 1 -> 35 Pad 2 -> 36 : Pad 16 -> 50 TYPE2: Los números de nota serán distintos para cada banco de pads. Para los números de nota transmitidos por cada banco, vea "Funcionalidad MIDI en el SP-606" (p. 78).
Effect Ctrl Ch	OFF, 1-16, OMNI	Especifica el canal MIDI utilizado para controlar los efectos. OFF: No se utiliza. 1-16: Se utiliza el canal MIDI especificado. OMNI: Se utiliza cualquier canal.
Sync Source	MIDI, USB	Especifica la fuente de sincronización utilizada cuando se ajusta "Sync Mode" en SLAVE. El SP-606 se sincroniza al aparato externo (p. ej. el secuenciador) conectado vía un cable MIDI si esto se ajusta en MIDI , o al aparato conectado vía USB si se ajusta en USB .
Sync Mode	INT, REMOTE, SLAVE	Especifica cómo el SP-606 se sincroniza al aparato MIDI externo. INT: El secuenciador interno del SP-606 operará según su propio ajuste de BPM (tempo) REMOTE: El funcionamiento básico será el mismo que con el ajuste INT, pero el aparato MIDI externo no será capaz de iniciar/detener a distancia la reproducción en el secuenciador interno del SP-606. SLAVE: El secuenciador interno se sincroniza a los mensajes de Reloj MIDI entrantes.
Tx MIDI Sync	OFF, ON	Especifica si el SP-606 transmite mensajes MIDI relacionados con la sincronización. Si lo ajusta en ON, el SP-606 transmite los siguientes mensajes MIDI desde MIDI OUT. • Timing Clock: F8 • Start: FA • Continue: FB • Stop: FC • Song Position Pointer: F2
Soft Thru	OFF, ON	Especifica si los datos (excepto los para los mensajes de sistema a tiempo real) recibidos en el conector MIDI IN del SP-606 se retransmiten desde su conector MIDI OUT junto con los datos de ejecución generados y enviados por el SP-606 mismo. *Con el fin de hacer que los pads respondan mejor a su ejecución, deje este ajuste en OFF si no es imprescindible ajustarlo en ON.

Capítulo 12. Ajustes del Sistema

Acerca de los Ajustes del Sistema

Utilizar el CD-ROM Suministrado para Recuperar los Ajustes de Fábrica

El CD-ROM "DRIVER/FACTORY DATA" suministrado contiene datos que puede utilizar para recuperar los ajustes de fábrica del SP-606.

NOTE Al llevar a cabo esta operación, se borrarán todos los datos de la memoria interna. Si desea conservar estos datos, haga una copia de seguridad de los mismos antes de llevar a cabo la operación. (Backup Save -> p. 70)

Precisará los siguientes ítemes.

- Un ordenador con unidad CD-ROM
- Un lector apropiado para la tarjeta de memoria
- El CD-ROM "DRIVER/FACTORY DATA"
- Una tarjeta de memoria (formateada en el SP-606)

cf. Vea "Formatear (Inicializar) una Tarjeta de Memoria" (p. 67).

1. Conecte el lector de tarjetas a su ordenador y prepárelo para utilizarlo.

NOTE Para más información acerca de cómo conectar y utilizar su ordenador y lector, vea sus respectivos manuales.

2. Introduzca el CD-ROM "DRIVER/FACTORY DATA" en su unidad de CD-ROM.

3. Introduzca la tarjeta de memoria en el lector.

4. Copie la carpeta "FCTRY" desde el CD-ROM "DRIVER/FACTORY DATA" en la carpeta "ROLAND" de la tarjeta de memoria.

NOTE Si la carpeta "ROLAND" de la tarjeta de memoria ya contiene la carpeta "FCTRY", debe suprimir ésta última antes de copiar desde el CD-ROM.

5. Retire la tarjeta de memoria del lector e introdúzcala en la ranura para tarjeta del SP-606.

6. Vaya a la pantalla Play (p. 15).

7. Pulse [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.

8. Desplace el cursor hasta "1:SYSTEM" y pulse [ENTER].

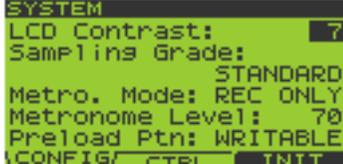
Se muestra la pantalla **SYSTEM**.

9. Pulse [F3] (INT) para ir a la pantalla **SYSTEM INITIALIZE**.

10. Pulse [F1] (PRESET) para añadir una marca de "visto bueno" a "Load Factory Data"

NOTE Si no ha introducido una tarjeta en la unidad, la pantalla indicará "Card Not Ready!"

NOTE Si inicializa sin marcar el cuadro, se borran todos los datos de la memoria interna. No obstante, si el ajuste de Protect está activado para los bancos de pads o los patrones precargados (p. 31, p. 58), se muestra el mensaje "Protected" y no se llevará a cabo la operación de inicialización.



```
SYSTEM
LCD Contrast: 7
Sampling Grade:
                STANDARD
Metro. Mode: REC ONLY
Metronome Level: 70
Preload Ptn: WRITABLE
(CONFIG/ CTRL  INIT
```



```
SYSTEM INITIALIZE

 Load Factory Data
LOAD  CANCEL  EXEC
```

11. Pulse [F3] (EXEC).

Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).

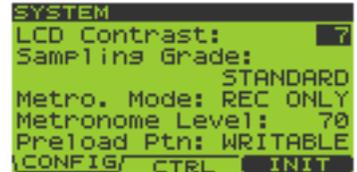
12. Se muestra el mensaje “This will clear all the internal contents. Are you sure? (borrará los contenidos internos, seguro?)”. Pulse [F3] (EXEC).
Si decide cancelar, pulse [F2] (CANCEL).
Se muestra el mensaje “Executing... (ejecutando)”
13. Parpadea el mensaje “Please Power Off.”. Apague el SP-606 y vuelva a encenderlo.

Efectuar Ajustes del Sistema

1. Vaya a la pantalla Play (p. 15).
2. Pulse [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.
3. Desplace el cursor hasta “1:SYSTEM” y pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla **SYSTEM**.



Puede acceder a la pantalla **SYSTEM INFO** manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando [F1] (INFO). (p. 82)



4. Pulse [F1] (CONFIG).
5. Use [▼][▲] para seleccionar los parámetros que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
LCD Contrast	1-16	Ajusta el contraste de la pantalla.
Sampling Grade	STANDARD, LONG	Especifica el grado de muestreo. STANDARD: Calidad de audio estándar. LONG: Calidad de audio algo inferior al de STANDARD, pero utiliza la mitad de memoria.
Metro. Mode	OFF, ON, REC ONLY, PLAY&REC	Especifica el ajuste del metrónomo. OFF: No suena ON: Suena siempre. REC ONLY: Suena sólo durante la grabación. PLAY&REC: Suena durante la reproducción y la grabación.
Metronome Level	0-127	Especifica el volumen del metrónomo.
Preload Ptn	WRITABLE, PROTECT	Especifica si los patrones precargados (patrones cargados en la memoria interna de origen) se protegen. WRITABLE: Puede borrar o editar los patrones precargados. PROTECT: Los patrones precargados están protegidos; no puede borrar ni editarlos.

6. Pulse [F2] (CTRL).
7. Use [▼][▲] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.
Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
Foot Sw Assign	OFF, START/STOP, TAP TEMPO, MFX1 SW, MFX2 SW	Especifica la función del interruptor de pie. OFF: No se utiliza. START/STOP: Cada vez que pise el interruptor de pie alternará entre iniciar y detener la reproducción del patrón. TAP TEMPO: El tempo se ajusta mediante el intervalo con que pisa el interruptor de pie (Función Tap Tempo -> p. 25, p. 66). MFX1 SW: Cada vez que pise el interruptor, alternará entre activar/desactivar MFX1. MFX2 SW: Cada vez que pise el interruptor, alternará entre activar/desactivar MFX2.
D Beam Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad del controlador D Beam.

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

Información de Comprobación del Sistema

Si mantiene pulsado [FUNC] y pulsa [F1] (INFO) en los pasos 3–7 de “Efectuar Ajustes del Sistema”, se muestra la pantalla **SYSTEM INFO** (Información del Sistema).

- Puede pulsar [F1] (MEMORY) para ver los siguientes ítemes de información relacionada con la memoria.

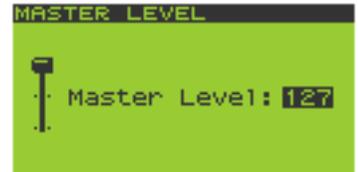
Item	Explicación
Internal	Memoria Interna: capacidad restante (MB) / capacidad total (16.0 MB)
Card	Memoria de tarjeta: capacidad restante (MB) / capacidad total (MB) * Si no hay una tarjeta en la unidad, se muestra “No Card.”
Pattern	Número de notas que pueden guardarse en los patrones
Song	Número de canciones que pueden guardarse

- Pulse [F2] (VER) para comprobar la versión del sistema.

Ajustar el Nivel General

Este ajuste ajusta simultáneamente el volumen de **OUTPUT L/R** (analógico) y **DIGITAL OUT** (digital). Si emplea una conexión USB, también ajusta el volumen del audio USB.

1. Vaya a la pantalla **Play** (p. 15).
2. Pulse [MENU] para ir a la pantalla **Top Menu**.
3. Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta “6:Master Level” y pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla **MASTER LEVEL**.
4. Haga girar el dial **VALUE** o use [DEC][INC] para ajustar el valor de “Master Level” (0–127).



NOTE Puede ajustar el volumen de OUTPUT L/R con el mando **VOLUME** del panel superior; no obstante, el mando **VOLUME** no afecta el volumen del audio de **DIGITAL OUT** ni del **USB**.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla **Play**.

NOTE No se conserva este ajuste al apagar la unidad.

Capítulo 13. Acerca de USB

Al conectar el SP-606 a su ordenador mediante USB, éste puede enviar y recibir mensajes MIDI, señales de audio, archivos y carpetas. El sistema operativo que puede utilizar depende de su configuración, tal como se muestra en la siguiente tabla.

Funcionalidad	Sistema Operativo
Utilizar la aplicación P606	Windows XP/2000
Transmitir/recibir audio y MIDI	Windows 98 o mayor, Mac OS 9.0 o mayor, Mac OS X 10.2 o mayor
Leer/escribir datos de tarjeta de memoria	Windows Me/2000/XP, Mac OS 9.0.4 o mayor

NOTE Debe dejar apagado el SP-606 cuando desconecta o conecta el cable USB. Nunca debe conectarlo ni desconectarlo o apagar la unidad mientras se transfieren dato o funciona la aplicación P606.

Instalar el Driver USB

Para aprovechar al máximo toda la capacidad del SP-606, debe instalar en su ordenador el driver USB suministrado.

Usuarios de **Windows XP/2000**:

Desde "DRIVER/FACTORY DATA CD-ROM" (incluido), abra "DRIVER\USB_XP2K\README_E.HTM," e instale el driver USB tal como se explica en el procedimiento "Installation (instalación)".

Usuarios de **Windows Me/98**:

Desde "DRIVER/FACTORY DATA CD-ROM" (incluido), abra "DRIVER\USB_ME98\README_E.HTM," e instale el driver USB tal como se explica en el procedimiento "Installation (instalación)".

Usuarios de **Mac OS X**:

Desde "DRIVER/FACTORY DATA CD-ROM" (incluido), abra "DRIVER\OSX\Readme_E.htm," e instale el driver USB tal como se explica en el procedimiento "Installation (instalación)".

Usuarios de **Mac OS 9**:

Desde "DRIVER/FACTORY DATA CD-ROM" (incluido), abra "DRIVER\OS9\Driver E (Mac OS 9)\Readme_E.htm," e instale el driver USB tal como se explica en el procedimiento "Installation (instalación)".

NOTE La aplicación P606 funciona sólo en Windows XP/2000.

Realizar la Conexión USB

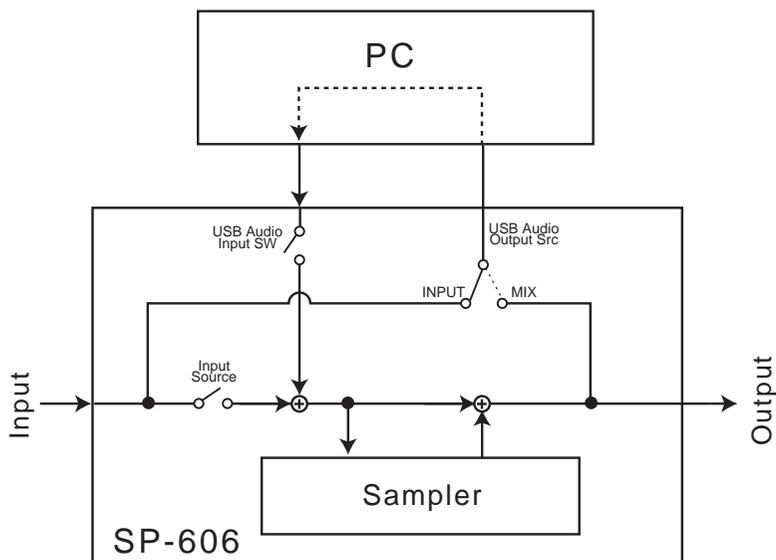
NOTE Para poder utilizar la aplicación de secuenciador P606 para Windows y para aprovecharse plenamente de la capacidad del SP-606, antes de seguir con el procedimiento, deberá instalar el driver USB suministrado (p. 83).

1. Use un cable USB para conectar el SP-606 a su ordenador.
2. Encienda el SP-606 (p. 21).

NOTE Para cambiar de tipo de driver USB en uso, antes de arrancar su ordenador deberá modificar el ajuste de "Vender Driver" (p. 84).

3. Arranque su ordenador.

Flujo de la Señal de Audio USB



Realizar Ajustes de Audio USB y MIDI

1. Realice la conexión USB (p. 83).
2. Pulse [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.
3. Use [▼][▲] para desplazar el cursor hasta "4:USB Audio/MIDI" y pulse [ENTER].

Se muestra la pantalla **USB AUDIO/MIDI**.



4. Use [▼][▲] para seleccionar el ajuste (el parámetro) que desee editar.

Haga girar el dial VALUE o use [DEC][INC] para modificar el valor del parámetro.

Parámetro	Valor	Explicación
Vender Driver	OFF, ON	Especifica el tipo de driver USB que va a utilizarse. OFF: Usar el driver proporcionado por Windows o Mac OS. * Una vez realizado este ajuste, deberá reiniciar el SP-606. ON: Usar el driver Roland. Seleccione este ajuste al utilizar la aplicación P606 o para aprovechar plenamente la capacidad del SP-606.
USB Audio Input Sw	OFF, ON	Sirve para activar/desactivar el entrada de audio USB. * No se conserva este ajuste al apagar la unidad.
USB Audio Output Src	OFF, INPUT, MIX	Selecciona la fuente que se va a enviar a la salida de audio USB. (p. 84) OFF: No se utiliza. INPUT: La señal de audio seleccionada para "Input Select" en la pantalla INPUT SETTING (p. 43) sale directamente vía USB. MIX: Se envía al USB la misma señal que sale de OUTPUT y PHONES. * Si ajusta "USB Audio Input Sw" en ON y realiza ajustes de forma que las señales de audio que entran en su ordenador conectado por USB están siendo "thru-ed" (retransmitidas), tenga en cuenta que las señales de audio pueden formar un bucle y provocar la oscilación. * No se conserva este ajuste al apagar la unidad.

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

Copiar Archivos o Carpetas Vía USB

De la siguiente manera puede copiar archivos o carpetas entre un drive en su ordenador y una tarjeta de memoria en el SP-606.

1. Realice la conexión USB (p. 83).
2. Introduzca una tarjeta en la ranura para tarjeta (p. 22).

NOTE Antes de utilizar una tarjeta de memoria por primera vez en el SP-606, deberá formatearla en el SP-606 (p. 67). El SP-606 no reconoce tarjetas de memoria formateadas en otro aparato.

3. Pulse [MENU] para ir a la pantalla Top Menu.
4. Use [▼] [▲] para desplazar el cursor hasta “5:USB Mass Storage” y pulse [ENTER].

Se muestra la pantalla **USB MASS STORAGE**.



5. Pulse [ENTER] para activar la conexión USB.

Si decide cancelar, pulse [F3] (EXIT).

NOTE Si no hay una tarjeta de memoria en la unidad, se muestra el mensaje “Card Not Ready!”.

Usuarios de Windows:

La tarjeta de memoria del SP-606 aparece en Windows como drive con el nombre de “Removable Disk” dentro de “My Computer”.

Usuarios de Macintosh:

La tarjeta de memoria del SP-606 aparece en el escritorio como icono de driver con el nombre de volumen de la tarjeta de memoria.

6. Para copiar los archivos o carpetas deseadas, arrástreles entre el drive de su ordenador y el drive de la tarjeta de memoria mostrado en el paso 5.

NOTE No modifique, mueva o borre ningún archivo ni carpeta en la carpeta **ROLAND** del drive de la tarjeta de memoria. Si lo hace, el SP-606 dejará de poder reconocer la tarjeta de memoria.

7. Desactive la conexión USB.

Usuarios de Windows:

Utilice el botón “Safely Remove Hardware” que aparece en la barra de tareas en la parte inferior derecha de la pantalla para desactivar la conexión con el SP-606. Entonces, pulse [F3] (EXIT) o [EXIT] en el SP-606.

Usuarios de Macintosh

Arrastre el icono de driver del SP-606 a la papelera. Entonces, pulse [F3] (EXIT) o [EXIT] en el SP-606.

Capítulo 14. Acerca de P606

- * Para poder utilizar la aplicación P606 tiene que instalar el driver USB en su ordenador. Vea "Instalar el Driver USB" (p. 83).
- * Para detalles acerca de cómo utilizar P606, vea **P606 Help**.
- * P606 no arrancará si el SP-606 no está conectado a su ordenador vía USB.

Instalar P606

Arranque el programa setup.exe del CD-ROM "P606". Instale P606 tal como indican las instrucciones que aparecen en su pantalla.

Controlar P606 desde el SP-606

Al utilizar el SP-606 junto con P606, puede ajustar el SP-606 en Modo Externo para poder controlar P606 desde el SP-606 (p. 15).

Antes de Controlar P606 desde el SP-606

1. Utilizando USB, conecte el SP-606 a su ordenador (p. 83).
2. Arranque P606.
3. En el SP-606, pulse [EXT] para que se ilumine. La pantalla indica "EXT Control."



Lista de Funciones de Control

Pads [1]–[16]

Manteniendo pulsado [FUNC] y pulsando los pads [1], [2], [3], [5] o [6], puede seleccionar la función que tendrán los pads.

- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse el pad [1] (PART SEL) Los Pads [1]–[16] seleccionan directamente la parte con el número correspondiente dentro de P606.

- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [2] (MUTE) Los pads [1]–[16] ajustarán directamente Mute en on/off para la parte con número idéntico en P606.
- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [3] (SOLO) Los pads [1]–[16] ajustarán directamente Solo en on/off para la parte con número idéntico en P606.
- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [5] (NOTE TRIG) Los pads [1]–[16] transmitirán mensajes de nota a P606; puede utilizar los pads para hacer sonar la parte actual en P606.
- Mantenga pulsado [FUNC] y pulse [6] (SEQ TRIG) Los pads [1]–[16] cambiarán a la secuencia actual con número idéntico en P606.

Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]

Estos botones desplazan el cursor dentro de "PART MIXER" de P606.

- [◀] (Izquierda) / [▶] (Derecha) Pulse estos botones para desplazar el cursor entre las partes.
- [▲] (Arriba) / [▼] (Abajo) Pulse estos botones para desplazar el cursor entre **SELECT**, **MUTE**, **SOLO**, **PAN** y **LEVEL**.

Dial VALUE, [DEC][INC]

Edita el valor (**MUTE**, **SOLO**, **PAN**, **LEVEL**) en la posición indicada por el cursor.

[ENTER]

Cuando el cursor indica **MUTE** o **SOLO**, este botón activa/desactiva el ajuste.

SEQUENCER [◀◀] [▶▶] [■] [▶] [●]

Estos botones corresponden a los botones "TRANSPORT" en P606.

Mandos CTRL 1–3, Controlador D Beam

Corresponden a los ajustes de "ASSIGNABLE CONTROLS" para los mandos CTRL 1–3 y D BEAM de P606.

Solucionar Pequeños Problemas

Esta sección proporciona puntos a comprobar y soluciones para cuando el SP-606 no funciona de la forma esperada. Vea la sección apropiada para el problema que experimenta.

La Pantalla No es Visible o es Difícil de Leer

Si encuentra que la pantalla es difícil o imposible de leer, mantenga pulsado **[KNOB ASSIGN]** y gire el dial **VALUE** para ajustar el contraste.

Problemas de Sonido

No Hay Sonido/Volumen Insuficiente

¿Está el SP-606 conectado correctamente a los aparatos externos?

Compruebe las conexiones. (p. 20)

¿Están los cables de audio en mal estado?

¿Hay un cable con resistor?

Use cables de conexión que no tengan resistores (p. ej. los de la serie PCS de Roland).

¿Está el volumen del amplificador o del mezclador conectado a la unidad ajustado demasiado bajo?

Ajuste el volumen a un nivel apropiado.

¿Está el volumen del SP-606 ajustado demasiado bajo?

Ajuste el volumen a un nivel apropiado.

¿Hay sonido en los auriculares?

Si se escucha sonido en los auriculares, el problema está en un cable roto o en el amplificador o el mezclador conectado a la unidad. Compruebe las conexiones y los aparatos conectados. (p. 20)

En la pantalla MASTER ¿Está "In Level," "Low Gain," o "High Gain" bajado?

Ajuste correctamente los distintos niveles en la pantalla MASTERING. (p. 34)

¿Está el SP-606 en modo Externo?

Las muestras no suenan en modo Externo. (p. 15)

No Suenan Pads Específicos

¿Está bajo el nivel de la muestra?

Ajuste el nivel de la muestra. (p. 50)

Pruebe de desactivar los interruptores de MFX1 y MFX2.

Si ahora se escucha sonido, puede que el nivel ha sido afectado por los parámetros de MFX, o que el tipo de MFX ha sido ajustado en "ENVELOPER (PAD)." Ajuste los parámetros a valores apropiados. Si el tipo de MFX se "ENVELOPER (PAD)," al pulsar un pad, aplicará un envolvente de forma que se escuchará el sonido.

El Sonido Para Inesperadamente

¿Ha especificado un Grupo de Enmudecimiento?

Desactive el Grupo de Enmudecimiento. (p. 50)

¿Está "Trig Mode" ajustado en ALTERNATE?

Si ajusta "Trig Mode" en ALTERNATE, la muestra alternará entre sonar y parar cada vez que pulse el pad. Si desea que la muestra suene cada vez que pulse el pad, ajuste "Trig Mode" en GATE o SHOT. (p. 50)

El Sonido No Se Detiene

¿Está "Trig Mode" ajustado en SHOT?

Si "Trig Mode" se ajusta en SHOT, la muestra sonará hasta llegar a su final, de manera que si la muestra es larga, dará la sensación de que no deja de sonar. Si ajusta "Trig Mode" en ALTERNATE, la muestra alterna entre sonar y dejar de sonar cuando pulsa el pad. O, si ajusta "Trig Mode" en GATE, la muestra seguirá sonando tanto tiempo mantenga pulsado el pad. (p. 50)

¿Está el ajuste de bucle activado?

Desactive el bucle. (p. 50)

No Se Puede Controlar el Volumen Variando la Fuerza del Ataque

¿Está "Pad Velocity" ajustado en un ajuste fijo?

Si desea controlar el volumen variando la fuerza del ataque, debe ajustar "Pad Velocity" en REAL. (p. 31)

No Hay Sonido desde el Aparato Conectado a LINE IN

¿Está iluminado el pad [INPUT SOURCE]?

Si desea que salga sonido desde una fuente de entrada externa, pulse [INPUT SOURCE] para que se ilumine. (p. 25)

¿Está "Input Select" ajustado en LINE?

En la pantalla INPUT SETTING, ajuste "Input Select" en LINE. (p. 43)

¿Ha bajado el nivel de AUDIO IN REC LEVEL?

Ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta que el nivel sea apropiado. (p. 44)

¿Ha bajado el nivel del aparato conectado?

Ajuste el nivel de forma apropiada.

¿Está utilizando un cable con resistor?

Use cables de conexión que no contengan resistores (p. ej., los de la serie PCS de Roland).

No Hay Sonido desde un Aparato Conectado a DIGITAL IN

¿Está iluminado el pad [INPUT SOURCE]?

Si desea que salga sonido desde una fuente de entrada externa, pulse [INPUT SOURCE] para que se ilumine. (p. 25)

¿Ha realizado el ajuste correcto en la pantalla INPUT SETTING?

En la pantalla INPUT SETTING, ajuste "Input Select" en DIGITAL, y ajuste el nivel de "Digital In Level" de forma apropiada. (p. 43)

¿Ha bajado el nivel del aparato conectado?

Ajuste el nivel de forma apropiada.

No Hay Sonido Procedente del Ordenador

Realice los ajustes correctos de "USB Audio/MIDI". (p. 84)

No Hay Sonido/Volumen Insuficiente del Micrófono

¿Está iluminado el pad [INPUT SOURCE]?

Si desea que salga sonido desde una fuente de entrada externa, pulse [INPUT SOURCE] para que se ilumine. (p. 25)

¿Está "Input Select" ajustado en MIC?

En la pantalla INPUT SETTING, ajuste Input Select" en MIC. (p. 43)

¿Ha bajado el nivel de AUDIO IN REC LEVEL?

Ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL hasta que el nivel sea el correcto. (p. 44)

No se Puede Muestrear

Si está muestreando en una tarjeta de memoria ¿Ha formateado la tarjeta en el SP-606?

Formatee la tarjeta de memoria en el SP-606. (p. 67)

La Muestra Contiene Ruido o Se Distorsiona

¿Es el nivel de entrada apropiado?

Si el nivel de entrada es demasiado alto, se distorsionará la muestra. Si el nivel de entrada es demasiado bajo, la muestra puede contener ruido. Fíjese en el medidor de nivel en la pantalla y ajuste el mando AUDIO IN REC LEVEL de forma apropiada. (p. 44)

Problemas Relacionados con la Memoria

No se han guardado correctamente los datos

¿Ha realizado en "apagado" incorrectamente.

En particular, si apaga la unidad mientras se muestra "Processing..." en la pantalla, no sólo pasará que los datos no se guarden correctamente sino que también puede dañar otros datos. Los datos dañados no pueden ser recuperados. Siempre cerciórese de apagar la unidad empleando el procedimiento correcto. (p. 21)

No Se Puede Seleccionar Datos de una Tarjeta de Memoria

¿Ha introducido correctamente la tarjeta de memoria?

Apague el SP-606, retire la tarjeta de memoria y vuelva a introducirla en la ranura. (p. 22)

¿Es la tarjeta del tipo adecuado?

El SP-606 acepta tarjetas CompactFlash con capacidad de 16 MB a 512 MB (3.3V). No acepta otros tipos.

¿Ha sido formateado correctamente la tarjeta?

Puede utilizar sólo tarjetas formateadas en el SP-606. Formatee la tarjeta de memoria en el SP-606. (p. 67)

Problemas Relacionados con Secuenciadores

Después de Grabar, Al Reproducir la Canción o el Patrón, No Hay Sonido

¿Están las pistas enmudecidas?

Desenmudezca las pistas. (p. 25, p. 59, p. 66)

La Reproducción es Lenta o Se Interrumpe

Puede ocurrir si la carga de procesamiento en la reproducción de secuencias o de muestras es excesiva. Las razones más probables y las acciones apropiadas son las siguientes.

¿Suenan más de ocho notas simultáneas?

Pruebe de bajar el número de notas.

¿Hay una gran cantidad de datos concentrados en el principio del patrón?

Si ha utilizado la grabación por pasos para entrar datos, o si ha aplicado cuantificación a una grabación a tiempo real, es fácil que los datos se hayan concentrado al principio del patrón. Usando la función **MICROSCOPE**, pruebe de desplazar los datos que ocupan el mismo lugar para que se separen uno o dos "clocks".

Problemas Al Reproducir Muestras desde un Aparato MIDI Externo o un Ordenador

Las Muestras No Suenan

¿Está el cable conectado correctamente?

Compruebe la conexión del cable MIDI o USB.

¿Está transmitiendo la nota correcta para la muestra?

Para poder hacer sonar una muestra desde un aparato externo, debe transmitir el número de nota apropiado por el canal apropiado.

Para la correspondencia entre las muestras y los números de nota, vea "MIDI en el SP-606." (p. 78)

Lista de Mensajes/ Tarjetas de Memoria Recomendadas

Lista de Mensajes

Memoria (Tarjeta)

Mensaje	Explicación	Acción
SYSTEM DAMAGED	Ha ocurrido un problema serio con la memoria porque no se ha apagado correctamente la unidad. La memoria ha sido inicializada para poder recuperar los contenidos; apague la unidad y vuelva a encenderla.	Debe utilizar el procedimiento correcto para apagar el sistema. (p. 21)
MEMORY INITIALIZE	Se ha perdido la memoria porque no se ha apagado correctamente la unidad. La memoria se está inicializando.	
MEMORY RESTORE	Parte de la memoria ha sido dañada porque no se ha apagado correctamente la unidad. Se están recuperando los contenidos de la memoria.	
Memory Full!	No puede llevar a cabo la operación porque no hay memoria suficiente.	Borre los datos innecesarios (muestras, patrones, canciones). (p. 32, p. 62, p. 65)
Memory Damaged!	Los contenidos de la memoria interna han sido dañados.	Ejecute la operación System Initialize (p. 80). Si con esto no soluciona el problema, contacte con su proveedor o con el Centro de Servicio Roland.
Not Supported Format!	Ha introducido una tarjeta con una capacidad que el SP-606 no puede utilizar.	El SP-606 puede utilizar tarjetas CompactFlash con una capacidad de 16 MB a 512 MB (3.3V). Compruebe la tarjeta que está utilizando.
	Está intentando importar un archivo de audio que el SP-606 no puede importar.	Compruebe los puntos de precaución relacionados con la importación de archivos de audio (p. 68).
Unformatted!	Ha introducido una tarjeta de memoria con un formato que el SP-606 no reconoce.	Formatee la tarjeta de memoria. (p. 67)
Card Damaged!	Los contenidos de la tarjeta de memoria han sido dañados.	
Card Ejected!	Ha retirado la tarjeta sin realizar el procedimiento del "Apagado (Shutdown)". Es posible que los contenidos de la memoria interna o de la tarjeta de memoria han sido dañados.	—

NOTE

Roland Corporation no se responsabiliza de la recuperación de datos perdidos de la memoria interna o de las tarjetas de memoria, ni de cualesquiera daños incurridos por dicha pérdida.

MIDI

Mensaje	Explicación	Acción
MIDI RxError!	El mensaje MIDI recibido es inválido.	Cerciórese de que el aparato MIDI conectado al SP-606 funcione correctamente.
MIDI Buffer Full!	Se ha recibido demasiados mensajes MIDI a la vez y no se ha podido procesarlos correctamente.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI siendo enviados al SP-606.
MIDI Offline!	Existe un problema con la conexión del cable MIDI o USB.	Compruebe si el cable MIDI o USB ha sido desconectado o si está en malas condiciones.

Protección

Mensaje	Explicación	Acción
Protected Pad Bank!	No se puede llevar a cabo la operación porque la función Bank Protect está activada.	Utilice un banco que no está protegido o desactive el ajuste de la función Bank Protect. (p. 31)
Protected Pattern!	No se puede llevar a cabo la operación porque está activado el ajuste de protección de los patrones precargados.	Utilice un banco que no está protegido o desactive el ajuste de la función Protect (p. 58)

Adicionales

Mensaje	Explicación	Acción
No Backup Data!	Ha seleccionado un archivo de copia de seguridad que no contiene datos.	Seleccione un archivo de seguridad que contenga datos y vuelva a ejecutar la operación. (p. 70, p. 71)
Empty Pad!	Ha seleccionado un pad que no contiene muestra.	Seleccione un pad que contiene una muestra y vuelva a ejecutar la operación.

Tarjetas de Memoria Recomendadas

Hasta la fecha de esta redacción, las siguientes tarjetas de memoria han sido testadas por Roland y encontradas operativas en el SP-606.

Fabricante	Número del Modelo
DELKIN DEVICES	DDCFFLS-064 (eFilm) (64 MByte)
LEXAR	CF*** 8X USB (***) capacidad de tarjeta)
Memorex	THNCF064MMA (64 MByte), THNCF128MBA (128 MByte)
PNY TECHNOLOGIES	THNCF064MBA (P-CF064-RF) (64 MByte), THNCF128MBA (P-CF128-RF) (128 MByte)
PQI (Power Quotient International)	FC128 (Alta velocidad) (128 MByte)
SanDisk	serie ultra
SST (Silicon Storage Technology, Inc.)	SST48CF032 (32 MByte)
vivanco	FC032 (CFC F32) (32 MByte)
hama	THNCF128MMA (128 MByte), FC128 (Alta Velocidad) (128 MByte)
HAGIWARA SYS-COM	Serie V, Serie Z
HITACHI	Serie C6

MIDI Implementado

Model: SP-606
Date: Mar. 30, 2004
Version: 1.00

1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* For the correspondence between note numbers and pad banks, refer to "MIDI on the SP-606" (p. 78).

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = note number: 23H - 62H (35 - 98)

vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = note number: 23H - 62H (35 - 98)

vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

○ MFX1 Type (Controller number 12)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0CH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX1 CTRL1 (Controller number 13)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX1 CTRL2 (Controller number 14)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0EH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX1 CTRL3 (Controller number 15)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0FH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX2 Type (Controller number 20)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	14H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX2 CTRL1 (Controller number 21)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	15H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX2 CTRL2 (Controller number 22)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	16H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX2 CTRL3 (Controller number 23)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	17H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○ MFX1 Switch (Controller number 24)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	18H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) (0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON)

○ MFX2 Switch (Controller number 25)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	19H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) (0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON)

■ Channel Mode Messages

* If the following channel mode message is received during realtime recording, note-off messages will be generated for all notes on the corresponding channel that are currently on, and those note-off messages will be recorded.

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* If the All Sound Off message is received, all notes will be silenced regardless of their channel.

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

■ System Common Message

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

(mm ll: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383))

* This message is received if Sync Mode is SLAVE.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

* This message is received if Sync Mode is SLAVE.

● Start

Status
FAH

* This message is received if Sync Mode is SLAVE or REMOTE.

● Continue

Status
FBH

* This message is received if Sync Mode is SLAVE or REMOTE.

● Stop

Status
FCH

* This message is received if Sync Mode is SLAVE or REMOTE.

● Active Sensing

Status
FEH

■ System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
 ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.
 ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H: EOX (End Of Exclusive)

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (00H - 1FH (1 - 32))
06H, 01H	Identity Request

F7H EOX (End Of Exclusive)

* Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Identity reply message will be transmitted.

○ Data set 1 (DT1)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 6EH, 12H, F7H aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (00H - 1FH (1 - 32))
00H 6EH	Model ID (SP-606)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB:
bbH	Address
ccH	Address
ddH	Address LSB
eeH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

2. Transmit data

* For details on the messages that are transmitted during V-LINK operation, refer to "Chapter 10. About V-LINK" (p. 75).

■ Channel Voice Messages

* Channel voice messages are transmitted in NOTE TRIG mode.

* For the correspondence between note numbers and pad banks, refer to "MIDI on the SP-606" (p. 78).

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	40H

n = MIDI channel number: 0H - 7H (ch.1 - ch.8)

kk = note number: 23H - 62H (35 - 98)

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - 7H (ch.1 - ch.8)

kk = note number: 23H - 62H (35 - 98)

vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

■ System Common Message

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

(mm ll: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383))

* This message is transmitted only if Tx MIDI Sync is ON.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

* This message is transmitted only if Tx MIDI Sync is ON.

● Start

Status
FAH

* This message is transmitted only if Tx MIDI Sync is ON or during EXT SEQ SAMPLING.

● Continue

Status
FBH

* This message is transmitted only if Tx MIDI Sync is ON or during EXT SEQ SAMPLING.

● Stop

Status
FCH

* This message is transmitted only if Tx MIDI Sync is ON or during EXT SEQ SAMPLING.

● Active Sensing

Status
FEH

■ System Exclusive Message

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Reply

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, 10H, 06H, 02H, 41H, F7H 6EH, 01H, 00H, 00H, 00H, 02H, 00H, 00H	

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
10H	Device ID
06H 02H	Identity Reply
41H	ID number (Roland)
6EH 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 02H 00H 00H	software revision level
F7H	EOX (End Of Exclusive)

● Data set 1 (DT1)

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, 10H, 00H, 6EH, 12H, F7H aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
10H	Device ID
00H 6EH	Model ID (SP-606)

12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB
bbH	Address
ccH	Address
ddH	Address LSB
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

3. Parameter address map

■ Addresses Transmitted and Received When Switching to EXT Mode

The following address is transmitted and received when switching to EXT mode.

Address	Description	Data (Value)
00 00 00 00	EXT Control mode	0 (OFF), 1 (ON/PART SELECT), 2 (ON/MUTE), 3 (ON/SOLE), 4 (ON/SEQ TRIGGER), 5 (ON/NOTE TRIGGER)

■Addresses Transmitted by Panel Operations

The following addresses are transmitted when you operate the panel in EXT mode.

Address	Description	Data (Value)
01 00 00 00	TRIGGER (D BEAM)	0 (OFF),
01 00 00 01	SYNTH (D BEAM)	1 (ON)
01 00 00 02	V-LINK	
01 00 00 03	FILTER (D BEAM)	
01 00 00 04	MENU	
01 00 00 05	F1	
01 00 00 06	F2	
01 00 00 07	F3	
01 00 00 08	BPM	
01 00 00 09	▲ (CURSOR)	
01 00 00 0a	◀ (CURSOR)	
01 00 00 0b	▼ (CURSOR)	
01 00 00 0c	▶ (CURSOR)	
01 00 00 0d	EXIT	
01 00 00 0e	ENTER	
01 00 00 0f	DEC	
01 00 00 10	INC	
01 00 00 11	MASTERING	
01 00 00 12	MFx1	
01 00 00 13	MFx2	
01 00 00 14	KNOB ASSIGN	
01 00 00 15	SONG	
01 00 00 16	PTN	
01 00 00 17	1 (TRACK)	
01 00 00 18	2 (TRACK)	
01 00 00 19	3 (TRACK)	
01 00 00 1a	4 (TRACK)	
01 00 00 1b	⏮ (TOP)	
01 00 00 1c	⏪ (BWD)	
01 00 00 1d	⏩ (FWD)	
01 00 00 1e	■ (STOP)	
01 00 00 1f	▶ (PLAY)	
01 00 00 20	● (REC)	
01 00 00 21	(reserved)	
01 00 00 22	(reserved)	
01 00 00 23	PAD BANK	
01 00 00 24	FUNC	
01 00 00 25	ROLL	
01 00 00 26	CLIP BOARD	
01 00 00 27	SAMPLING	
01 00 00 28	HOLD	
01 00 00 29	INPUT SOURCE	
02 00 00 00	CTRL1	0-127
02 00 00 01	CTRL2	
02 00 00 02	CTRL3	
02 00 00 03	D BEAM	
03 00 00 00	VALUE Increment	1-127
03 00 00 01	VALUE Decrement	
04 00 00 00	PAD 1	0 (MUTE),
04 00 00 01	PAD 2	1 (reserved),
04 00 00 02	PAD 3	2 (PART SELECT),
04 00 00 03	PAD 4	3 (SOLO),
04 00 00 04	PAD 5	4 (SEQ TRIGGER)
04 00 00 05	PAD 6	(*1)
04 00 00 06	PAD 7	
04 00 00 07	PAD 8	
04 00 00 08	PAD 9	
04 00 00 09	PAD 10	
04 00 00 0a	PAD 11	
04 00 00 0b	PAD 12	
04 00 00 0c	PAD 13	
04 00 00 0d	PAD 14	
04 00 00 0e	PAD 15	
04 00 00 0f	PAD 16	

(*1): This is transmitted when you press a pad (it is not transmitted when you release the pad). It is not transmitted for NOTE TRIG.

■Other Addresses Received

For addresses marked by #, the data is divided into multiple pieces for reception.

Example: for Beat = 32

32 is expressed in hexadecimal as 020H. 020H is divided as [00H 02H 00H].

Address	Description	Data (Value)
10 00 00 00	PAD 1 LED	0 (OFF),
10 00 00 01	PAD 2 LED	1 (ON),
10 00 00 02	PAD 3 LED	2 (BLINK)
10 00 00 03	PAD 4 LED	
10 00 00 04	PAD 5 LED	
10 00 00 05	PAD 6 LED	
10 00 00 06	PAD 7 LED	
10 00 00 07	PAD 8 LED	
10 00 00 08	PAD 9 LED	
10 00 00 09	PAD 10 LED	
10 00 00 0a	PAD 11 LED	
10 00 00 0b	PAD 12 LED	
10 00 00 0c	PAD 13 LED	
10 00 00 0d	PAD 14 LED	
10 00 00 0e	PAD 15 LED	
10 00 00 0f	PAD 16 LED	

Address	Description	Data (Value)	
# 11 00 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	EXT SEQ SAMPLING BPM	400 (40.0)– 2000 (200.0)
# 11 00 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	EXT SEQ SAMPLING Beat	1-999
11 00 00 06	00aa aaaa	EXT SEQ SAMPLING Meter num	1-32
11 00 00 07	0000 0aaa	EXT SEQ SAMPLING Meter den	1 (2BEAT), 2 (4BEAT), 3 (8BEAT), 4 (16BEAT)

4. Supplementary material

■Calculation of the Checksum of Exclusive Messages

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received.

The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted exclusive message.

○How to calculate the checksum (hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated.

We will assume that in the exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ff gg hhH.

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff + gg + hh = \text{sum}$$

$$\text{sum} / 128 = \text{quotient} \dots \text{remainder}$$

$$128 - \text{remainder} = \text{checksum}$$

(However, the checksum will be 0 if the remainder is 0.)

The SP-606 will process the data even if the received checksum is incorrect.

Modelo SP-606 (MODO INT)

Fecha : 30 de Marzo de 2004

Tabla de MIDI Implementado

Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	X X	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	X X *****	Mode 3 X	
Note Number :	True Voice	X *****	35-98 35-98	
Velocity	Note On Note Off	X X	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	12 13 14 15 20 21 22 23 24 25	X X X X X X X X X X	O O O O O O O O O O	MFX1 TYPE MFX1 CTRL 1 MFX1 CTRL 2 MFX1 CTRL 3 MFX2 TYPE MFX2 CTRL 1 MFX2 CTRL 2 MFX2 CTRL 3 MFX1 SWITCH MFX2 SWITCH
Program Change :	True Number	X *****	X	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O X X	*0 X X	*2
System Real Time	: Clock : Commands	O O	*0 *1	*2 *3
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	
Notas	*0 Transmite si Tx MIDI Sync está ajustado en ON. *1 Transmite si Tx MIDI Sync está ajustado en ON, o durante EXT SEQ SAMPLING . *2 Recibido si Sync Mode es SLAVE. *3 Recibido si Sync Mode es SLAVE o REMOTE.			

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Modelo SP-606 (MODO EXT)

Fecha : 30 de Marzo de 2004

Tabla de MIDI Implementado

Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1-8 1-8	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Note Number :	True Voice	35-98 *****	35-98 35-98	
Velocity	Note On Note Off	O X	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	12 13 14 15 20 21 22 23 24 25	X X X X X X X X X X	O O O O O O O O O O	MFx1 TYPE MFx1 CTRL 1 MFx1 CTRL 2 MFx1 CTRL 3 MFx2 TYPE MFx2 CTRL 1 MFx2 CTRL 2 MFx2 CTRL 3 MFx1 SWITCH MFx2 SWITCH
Program Change	: True Number	X *****	X	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O X X	*0 X X	*2
System Real Time	: Clock : Commands	O O	*0 *1	*2 *3
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 X X	
Notas	*0 Transmite si Tx MIDI Sync está ajustado en ON. *1 Transmite si Tx MIDI Sync está ajustado en ON, o durante EXT SEQ SAMPLING . *2 Recibido si Sync Mode es SLAVE. *3 Recibido si Sync Mode es SLAVE o REMOTE..			

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Características Técnicas

SP-606: Workstation de Muestreo

Polifonía Máxima

8 voces

Tiempo de Muestreo Máximo (mono, aprox.)

Memoria Interna

STANDARD LONG

5 min. 11 min.

* *Incluyendo Bancos de Muestras Precargadas*

Tarjeta de Memoria (CompactFlash)

Capacidad de Tarjeta STANDARDLONG

16 MB 5 min. 11 min.

32 MB 12 min. 24 min.

64 MB 24 min. 48 min.

128 MB 48 min. 96 min.

256 MB 96 min. 193 min.

512 MB 193 min. 386 min.

Modo de Muestreo

STANDARD/LONG

Frecuencia de Muestreo

44.1 kHz

Formato de Datos

Formato original SP-606

(.WAV/AIFF importar/exportar posible)

Memoria Interna

Muestras: 128 (8 Bancos)

* *Incluyendo Bancos de Muestras Precargadas*

Memoria de Tarjeta

Muestra: 384 (24 Bancos)

Sección de Efectos

Multiefectos: 2 sistemas, 45 tipos

Efectos de Masterización: Compresor a dos bandas

Sección de Secuenciador

Modo: PATTERN, SONG

Pistas: 4

Resolución: 96 tics por negra

Pasos por Canción: 999

Canciones: 25

Patrones: 140

* *Incluyendo Patrones Precargados*

Máximo de compases por patrón: 32

Tipos de Compás: 2/4-32/4

Tempo: 40.0-200.0

Método de grabación de patrones: A Tiempo Real,

Grabación Por Pasos (Nota/Muestra)

Máximo de notas grabables: Aproximadamente 18,000 notas
(Aprox. 8,000 por Patrón)

Adicional

Pantalla: 128 x 64 puntos (LCD)

Controladores: Mandos x 3, D Beam

Pads: 16 sensibles a la velocidad

Conectores

Jack para Auriculares

Jacks de Salida (L (MONO), R)

Jacks de Entrada (L (MONO)/MIC, R)

Jack para Interruptor de Pie

Interfaz de Audio Digital (COAXIAL, IN/OUT)

Conectores MIDI (IN, OUT)

Conector USB (compatible con MIDI, audio y "mass storage class")

Jack para Adaptador AC

Power Supply

DC 9 V (Adaptador AC)

Consumo

1,000 mA

Dimensiones

358.3 (ancho) x 271.2 (hondo) x 84.0 (alto) mm

Peso

2.3 kg

* Sin Adaptador AC

Accesorios

Manual del Usuario

Adaptador AC (Serie ACI o PSB-1U)

Cable USB

CD-ROM (USB MIDI/AUDIO driver, P606)

Tapa Antirrobo para Tarjeta

Opciones

Interruptor de Pie (DP-2)

Interruptor de Pie (BOSS FS-5U)

Requerimientos de Sistema para P606**Sistema Operativo**

Microsoft® Windows® 2000/XP

CPU/Clock

Pentium®-class

Pentium® 4 1.7 GHz o mayor recomendado

Memoria (RAM)

256 MB o mayor

(512 MB o mayor recomendado)

Pantalla

1024 x 768 pixels o mayor

Disco Duro

500 MB o mayor

Puerto USB**Unidad CD-ROM (necesario para la instalación)**

- Aunque en la mayoría de los casos, un ordenador con características similares a las de arriba permite el funcionamiento normal de P606, Roland no puede garantizar la compatibilidad solamente en base a estos factores. Esto se debe al gran número de variables que pueden afectar el entorno de procesamiento como, por ejemplo las diferencias en el diseño de las placas madre y la combinación particular de los demás elementos empleados.

* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso.

Índice

A

Adaptador AC	19–20
Asignar	50
AUDIO IN REC LEVEL	17, 25–26, 43–44
Auto Trig	27, 44, 46–49

B

Copia de Seguridad	70–71
BACKUP DELETE	71
BACKUP LOAD	70
BACKUP SAVE	70
Selección de Banco	77
Tipo de Compás	48, 51, 54, 56–57
BPM	17, 25, 48, 66
BPM SYNC	52

C

CARD FORMAT	67
Ranura para Tarjeta	18, 22
CARD UTILITY	67–71
CHOP	53
CHOP SAMPLE WRITE	53
CLIP BOARD	18, 32
Mando de Control	33
Copiar	32
Gancho para Cable	19–20
Claqueta de Entrada	54
CREATE EVENT	60
CTRL 1	17, 33
CTRL 2	17
CTRL 3	17
Frecuencia de Corte Alta	74
Frecuencia de Corte Baja	74

D

D BEAM	16
D BEAM INFO	72, 74
Información D Beam	74
D Beam Sens	81
D BEAM SETTING	72
DEC	17
DIGITAL	19–20, 25–26, 43
Nivel de la Entrada Digital	44

E

Efecto	12, 35, 45
Effect Ctrl Ch	79
EFFECT INFO	33–34
Final	51
ENTER	17
ERASE	60
EXIT	17
EXT	18, 49
EXT Control	86
EXT SEQ SMPL STANDBY	48–49
Externo	15
Espera de Muestreo de Secuencia Externa	48–49

F

F1	17
F2	17
F3	17
Adelantar Rápidamente	17
FILE EXPORT	69
FILE IMPORT	68
File Type	69
FILTER	16, 72, 74
Asignación de Interruptor de Pie	81
FOOT SWITCH	19
FUNC	18

G

Ganancia	74
Tiempo de Puerta	56
Toma de Tierra	19

H

HOLD	18, 31
------------	--------

I

INC	17
INPUT	19–20, 25–26, 43
Selección de Entrada	26, 43
Input Send Sel	43
INPUT SETTING	26, 43
INPUT SOURCE	18, 26–27
INT	18
Interno	15

K

KNOB ASSIGN	17, 33
-------------------	--------

L

Contraste del LCD	81
Nivel	50, 53, 73
Frecuencia del LFO	74
Onda del LFO	74
Cargar Datos de Fábrica	80
Bucle	28
Loop Sw	28, 50

M

MASTER LEVEL	82
MASTERING	17, 33–34, 45
MASTERING SETUP LIST	34
Meas	54, 56–57
Compás	51
Tarjeta de Memoria	22, 67
MENU	17
Medidor	49
Modo Metro	81
Nivel del Metrónomo	81
MFx ASSIGN	34
MFx1	17, 33, 45
MFx1 TYPE LIST	34
MFx2	17, 33, 45
MFx2 TYPE LIST	34
MICROSCOPE EDIT	59, 60
MIDI	19, 76, 78
MIDI UTILITY	79
MOVE EVENT	60
Enmudecer	25, 66
Grupo de Enmudecimiento	50

N

Número de Nota	78
----------------------	----

O

Osc Wave	73
OUTPUT	19–20

P

P606	11, 49, 86
Pad	12, 18, 23, 78
PAD BANK	14, 18, 23
PAD BANK PROTECT	31
Pad Base Ch	79
PAD DELETE	32
Número de Pad	73
Pad Sens	23, 31
Modo Pad Tx	79
PAD UTILITY	23, 30–32
Velocidad del Pad	23, 31, 73

Panorama	50
Patrón	14, 24–25, 54, 56–57
PATTERN BPM	58
PATTERN COPY	62
PATTERN DELETE	62
PATTERN EDIT	58–59, 61–62
PATTERN LIST	24
PATTERN NAME	61
Porcentaje.....	61
PHONES	19–20
Muestra de Frase	13
Afinación Alta	73
Afinación Baja	73
Play	17
Pantalla Play	15
Play Type	50
PORTAMENT TIME	74
Posición	61
POWER	19–21
Preload Ptn	58, 81
Patrón Precargado	24
Protección de Patrón Precargado	58
Cambio de Programa	77
PTN	17
Profundidad de la PWM	73
PWM Duty	73

Q

Qtz Reso	54
----------------	----

R

REALTIME ERASE	55
REALTIME REC STANDBY	54
REALTIME RECORDING	55
Espera de la Grabación a Tiempo Real	54
Grabar	17
RECORDING MENU	54, 56–57
Rehacer	15
Ensayo	55
REMAIN	44, 46–49
RESAMPLING STANDBY	46–47
Resonancia	74
Invertir	29
Reverse Sw	29, 50
Rebobinar	17
ROLL	18, 30
Resolución de Redoble	31

S

Muestra	13, 23
SAMPLE EDIT	28–29, 50
SAMPLE LOOP EDIT	51
Sampler	12
SAMPLING	18, 26–27, 42, 49
Grado de Muestreo	43, 81
SAMPLING MENU	27, 44, 46–48
SAMPLING STANDBY	27, 44
Escala	73
Pantalla	17
Ranura de Seguridad	19
Selección de Envío	73
Secuenciador	12
SHUTDOWN	21–22
Silencio	25, 66
Muestra Simple	13
Pendiente	74
Soft Thru	79
SONG	17
Canción	14, 66
SONG BPM	64
SONG COPY	65
SONG DELETE	65
SONG EDIT	64–65
SONG LIST	66
SONG NAME	64
SONG RECORDING	63
Iniciar	51
STEP REC NOTE STANDBY	56
STEP REC SAMPLE STANDBY	57
STEP RECORDING	57
STEP RECORDING NOTE	56
Espera de Grabación de Notas por Pasos	56
Espera de Grabación de Muestras por Pasos	57
Tiempo de Paso	56
Stereo Sw	44, 46–49
Detener	17
Sub Pad Sw	30–31
SWING	61
Modo Sync	79
Fuente de Sincronización	79
SYNTH	16, 72–73
SYSTEM	58, 81
SYSTEM INFO	82
Información del Sistema	82
SYSTEM INITIALIZE	80

T

Función Tap Tempo	25, 66
Tempo	25, 52, 58, 64, 66
Superior	17
TRACK	17
Pista	25, 66
Pista 1	61
Pista 2	61
Pista 3	61
Pista 4	61
Enmudecimiento de Pista	59
Modo Trig	28, 50, 73
TRIGGER	16, 72–73
Tx MIDI Sync	79
Tipo	52, 74

U

Deshacer	15
USB	19, 83
USB Audio Input Sw	84
USB Audio Output Src	84
USB AUDIO/MIDI	84
USB MASS STORAGE	85

V

VALUE	17
Velo	46
Velocidad	56–57
Vender Driver	84
Profundidad del Vibrato	74
V-LINK	16, 75
Configuración de V-LINK	76
VOLUME	17, 21

W

Puntero de Ondas	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.

Países de la UE



Este producto cumple los requisitos de la Directiva Europea EMC 89/336/EEC.

Para EEUU

NORMATIVA SOBRE INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogares. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación:

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo. Este equipo requiere de cables de interfaz forrados para cumplir el Límite FCC de Clase B.

Para Canadá

NOTICE

Este aparato digital de Clases B cumple con todos los requisitos de la Normativa Canadiense sobre Aparatos Productores de Interferencias.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

09B

Para U.S.A.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD Información de la Declaración de Conformidad

Nombre del Modelo : SP-606
Tipo de Aparato : Sampling Workstation
Parte Responsable : Roland Corporation U.S.
Dirección : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Teléfono : (323) 890-3700

Información

Cuando la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa de Roland más cercano o con el distribuidor Roland autorizado de su país, de los que detallamos a continuación.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

**That Other Music Shop
(PTY) Ltd.**
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesburg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.Box 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.**
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai, CHINA
TEL: (014) 5580-0800

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.**
(BEIJING OFFICE)
10F, No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing,
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Fun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Payat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN

**ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.**
Room 5, 9F, No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
3309 Weng, NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (084) 4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA

**Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

América Central America Latina

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRASIL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

**JUAN BANSBACH
Instrumentos Musicales**
Ave. I. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut: 96.919.420-1
Nataliel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MÉJICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMÁ

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

**Distribuidora De
Instrumentos Musicales**
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 177
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPA

ÁUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 2200

FRANCIA

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagry Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA

**Roland Scandinavia As,
Filial Finland**
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

ALEMANIA

**Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.**
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GRECE
TEL: 2610 435400

HUNGRIA

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO PE83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA

Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIA

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA

**Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA

P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4,
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGÁL

**Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.**
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

RUMANÍA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorgheni
TEL: (095) 169-5043

RUSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

ESPAÑA

**Roland Electronics
de España, S. A.**
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA

**Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SUIZA

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRANIA

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.**
8 Retzif Ha'alyia Hashnaya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio
& Stores)**
P.O. Box 62,
Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

**aDawlah Universal
Electronics APL**
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

**Technical Light & Sound
Center**
Khaled Ebn Al Walid St.
Bldg. No. 47, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

**Barkat muzik aletleri ithalat
ve ihracat Ltd Sti**
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

AMERICA DEL NORTE

CANADÁ

**Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)**
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

1 de Mayo de 2004 (Roland)