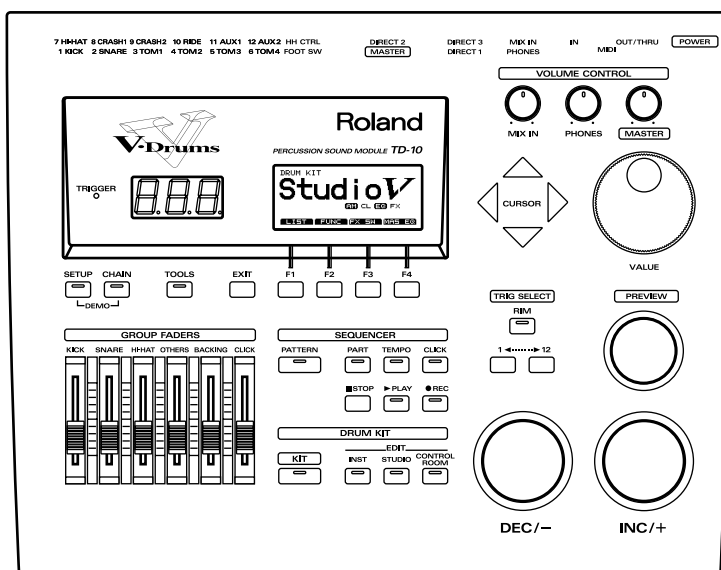


MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN **TD-10**

MANUAL DEL USUARIO

Le agradecemos la compra del módulo de sonido de percusión TD-10 de Roland.

Antes de empezar a utilizar la unidad, lea con atención las secciones tituladas "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 3, 4) y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 17). Estas secciones ofrecen información importante relacionada con la correcta utilización de la unidad. Además, también debe leer este manual para familiarizarse con todas y cada una de las funciones y posibilidades que ofrece este módulo de sonido. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para futuras consultas.





CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo alerta al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado dentro del producto, que puede ser de una magnitud suficiente como para constituir un riesgo para las personas.



El símbolo de exclamación dentro de un triángulo alerta al usuario de la presencia de instrucciones de utilización y mantenimiento en los manuales que se entregan con el producto.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS O LESIONES.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar productos eléctricos, siga siempre las precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones antes de utilizar el producto.
2. No utilice este producto cerca del agua — por ejemplo, cerca de un fregadero, una piscina, sobre suelos húmedos o lugares similares.
3. Utilice este producto sólo con un soporte o pie recomendado por el fabricante.
4. Este producto, tanto por sí sólo como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir un volumen capaz de provocar lesiones permanentes en el oído. No utilice este producto durante un período de tiempo largo y a un volumen alto. Si experimenta alguna pérdida de oído o zumbidos, acuda a su otorrinolaringólogo.
5. Este producto debe colocarse de manera que quede garantizada su correcta ventilación.
6. No instale este producto cerca de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros aparatos que generen calor.
7. Este producto debe conectarse a una toma de corriente del tipo descrito en las instrucciones de utilización o especificado en el producto.
8. Desconecte el cable de alimentación de la toma si no va a utilizar la unidad durante un período de tiempo largo.
9. Procure que no penetren objetos ni líquidos en la unidad a través de sus aberturas.
10. Póngase en contacto con el personal del servicio técnico especializado cuando:
 - A. el cable o el conector estén dañados.
 - B. hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del producto.
 - C. el producto haya estado expuesto a la lluvia.
 - D. el producto no funcione de manera normal o muestre un cambio importante en las prestaciones.
 - E. el producto haya caído o el mueble exterior esté dañado.
11. No intente realizar reparaciones por su cuenta, a menos que los manuales incluyan instrucciones para ello. Póngase siempre en contacto con el personal del servicio técnico especializado.

GROUNDING INSTRUCTIONS

For the USA

This product must be grounded. If it should malfunction or breakdown, grounding provides a path of least resistance for electric current to reduce the risk of electric shock.

This product has a cord with an equipment-grounding conductor and a grounding plug. The plug must be plugged into an appropriate outlet that is properly installed and grounded in accordance with all local codes and ordinances.

DANGER: Improper connection of the equipment-grounding conductor can result in a risk of electric shock. Check with a qualified electrician or serviceman if you are in doubt as to whether the product is properly grounded. Do not modify the plug provided with the product — if it will not fit the outlet, have a proper outlet installed by a qualified electrician.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug marked by the letter E or by the safety earth symbol  or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal marked with the letter L or coloured RED.

Si el producto dispone de un CONECTOR DE TRES PATILLAS CON MASA, derive el producto a masa.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES

Las advertencias y las precauciones

 ADVERTENCIA	Se utiliza para instrucciones pensadas para avisar al usuario del riesgo de muerte o lesiones graves si utiliza la unidad de manera inadecuada.
 PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones pensadas para avisar al usuario del riesgo de lesiones o daños materiales si utiliza la unidad de manera inadecuada. * Los daños materiales se refieren a daños u otros efectos adversos provocados en relación con el hogar, los muebles o los animales domésticos.

Los símbolos

	El símbolo  avisa al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo del interior del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para advertencias de peligro generales.
	El símbolo  avisa al usuario de acciones que no debe realizar (están prohibidas). La acción específica que está prohibida se indica con el dibujo del interior del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste indica que nunca debe desmontar la unidad.
	El símbolo  avisa al usuario de acciones que debe realizar. La acción concreta está indicada por el dibujo del interior del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste indica que debe desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.

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

ADVERTENCIA

- Antes de utilizar esta unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra la unidad ni realice modificaciones internas. (Las únicas excepciones serían los casos en que este manual ofrece instrucciones específicas que deben seguirse para instalar opciones; consulte la página 43.) 
- Al utilizar esta unidad con un pie o soporte recomendado por Roland, éste debe estar plano y ser estable. Si no utiliza ningún soporte o pie, compruebe que la superficie que va a soportar la unidad sea plana y estable y suficientemente resistente, y evite que tambalee. 
- No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar cortocircuitos o un incendio. No utilice nunca un cable de alimentación dañado. 
- En hogares con niños pequeños, es necesaria la supervisión de un adulto hasta que el niño pueda seguir las normas básicas para la utilización segura de la unidad. 

ADVERTENCIA

- No permita que la unidad reciba golpes fuertes. (No la deje caer) 
- No conecte nunca una gran cantidad de aparatos a una misma toma de corriente. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—la potencia total utilizada por todos los aparatos conectados al alargó no debe exceder la capacidad máxima del cable (vatios/amperios). Una carga excesiva puede calentar el aislamiento del cable y derretirlo. 
- Antes de utilizar esta unidad en el extranjero, póngase en contacto con su distribuidor o con el personal del servicio técnico de Roland. 
- Apague siempre la unidad y desconecte el cable de alimentación antes de instalar la placa de circuitos (TARJETA DE AMPLIACIÓN DE ONDAS y SISTEMA serie TDW; página 43). 

PRECAUCIÓN

- Al conectar o desconectar el cable de alimentación, coja siempre el conector. No tire nunca del cable. 
- No deje que los cables se enreden. Coloque todos los cables fuera del alcance de los niños pequeños. 
- No suba sobre la unidad ni coloque objetos pesados encima de ella. 
- No toque nunca los cables ni conectores con las manos húmedas al conectar o desconectar la unidad en la toma de corriente. 
- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y todos los cables de los aparatos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de alimentación (p. 27). 
- Siempre que exista un riesgo de tormenta eléctrica, desconecte el cable de alimentación. 
- Instale sólo las placas de circuitos especificadas (TARJETA DE AMPLIACIÓN DE ONDAS y SISTEMA serie TDW). Extraiga sólo los tornillos especificados (p. 43). 

Cómo leer este manual del usuario

Este manual del usuario está organizado de la siguiente manera.

Referencia Rápida

Esta sección está pensada para los que utilizan el TD-10 por primera vez, y explica cómo utilizar varias funciones de manera sencilla. Lea la **Referencia Rápida** y siga las instrucciones en el TD-10. Con ello se familiarizará más rápidamente con los pasos necesarios para las operaciones básicas. Si se encuentra con palabras o términos desconocidos, consulte el “Glosario” de la página 169. Las explicaciones más avanzadas para utilizar el TD-10 y los detalles acerca de las demás operaciones se explican en la sección **Utilización Avanzada**.

Utilización Avanzada

Esta sección explica todas las funciones del TD-10 en detalle, y está dividida en partes específicas. Las operaciones básicas en el panel y las pantallas se explican en **Referencia Rápida**. La sección **Utilización Avanzada** asume que ya conoce los procesos básicos, por lo que en caso de duda debe consultar la “Referencia Rápida.”

Capítulo 1. Descripción general del TD-10 V-drums

Este capítulo explica el concepto del TD-10 y su organización. Lea este capítulo para tener una idea general del TD-10.

Capítulos 2–5. Funciones para crear sonido

Si desea conocer los detalles acerca de las posibilidades de creación de sonidos introducidas en la “Referencia Rápida”, consulte los capítulos 2–5.

Capítulo 6. Utilizar un secuenciador y las funciones relacionadas

Este capítulo explica las funciones del secuenciador como la interpretación, la grabación, los diferentes ajustes y la edición de patrones.

Capítulo 7. Ajustes para el TD-10

Este capítulo explica los ajustes que afectan al TD-10 en general, como el sonido que se oirá, la manera de guardar información en una tarjeta de memoria, etc.

Capítulos 8 y 9. Funciones útiles y maneras de utilizarlas

Estos capítulos explican la manera de utilizar los pads o pedales para la reproducción de patrones y otras funciones, y para ahorrar tiempo en operaciones como la copia y la ayuda.

Capítulo 10. Funciones MIDI

Este capítulo explica la manera de utilizar el MIDI—ya sea para guardar información en un aparato externo o para utilizar el TD-10 como módulo de sonido.

Apéndices

Si se encuentra con problemas, consulte “Solucionar problemas” para comprobar si los ajustes son correctos. Si aparece algún mensaje de error, consulte la “Lista de Mensajes/Mensajes de Error” y tome las medidas necesarias. Esta sección también ofrece información relacionada con la edición de sonidos, el MIDI, diversas listas, y los diagramas de aplicación MIDI.

* Las páginas de pantalla impresas en este manual están basadas en los ajustes originales. Tenga en cuenta que en algunos casos pueden diferir de las que aparezcan en realidad.

Contenido

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTE.....	2
UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA.....	3
Cómo leer este manual del usuario.....	5
Características	12
Paneles frontal y posterior.....	14
Notas importantes	17
Operaciones con botones y páginas de pantalla	18

Referencia Rápida21

Antes de empezar a tocar22

Instalar el TD-10 en el soporte	22
Conectar el sistema de audio o amplificador	23
Conectar pads y pedales.....	24
Poner en marcha la unidad	26
Para apagar la unidad	27
Escuchar la canción de demostración interna.....	28
Especificar los pads que utilizará el TD-10	29
Si ha adquirido el "V-Basic Kit" o el "V-Standard Kit"	29
Si ha adquirido el PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 o PD-120 aparte	30
Utilizar disparos de un instrumento acústico para tocar el TD-10.....	33
Comprobar los ajustes	34

Para una mejor interpretación35

Interpretación y expresividad de los pads	35
Golpes en el borde	35
Enmudecimiento.....	35
Detección de la posición	36
Tocar con escobillas	36
Pedal de control de charles.....	36
Proceso operativo del TD-10.....	37
Ajustar el volumen	37
Seleccionar un kit de percusión	38
Ajustar la sensibilidad de un pad.....	39
Ecualizador principal	40
Efecto activado/desactivado.....	41
Función de ayuda	42
Las tarjetas de ampliación.....	43
À propos des cartes d'extension	44
Comprobar conexiones y ajustes	45

Los kits de percusión predefinidos.....47

Creación de sonidos en V-drums	47
No.36: Kit de percusión 70's Rock	48
No.37: Kit de percusión Brushes.....	50
No.38: Kit de percusión Electro.....	52

Modificar un kit de percusión54

[INST]: Crear sonidos de percusión	55
Seleccionar un instrumento	55
Modificar el material y la profundidad del cuerpo	56
Cambiar el material y la afinación del parche	58
Ajustar la amortiguación (enmudecimiento) y la tensión de la bordonera	60
[STUDIO]: Ajustar la acústica de la habitación	62
Decidir “donde” se tocan los instrumentos de percusión	63
Cambiar el tamaño de la habitación.....	64
[CONTROL ROOM]: Añadir toques finales al sonido.....	65
Utilizar el ecualizador para modificar el sonido.....	65
Ajustar el balance de volumen de los instrumentos.....	67

Ejemplos y consejos útiles68

Tocar con el secuenciador integrado	68
Reproducir un patrón predefinido.....	68
Tocar los pads junto con un patrón predefinido.....	69
Chain—Seleccionar kits de percusión en el orden deseado.....	70
Utilizar un pedal para seleccionar kits.....	72
Utilizar un pad para reproducir patrones	72
Utilizar auriculares para oír el sonido de la claqueta.....	73
Utilizar el TD-10 como módulo de sonido MIDI.....	74

Utilización Avanzada75

Capítulo 1. Descripción de TD-10 V-drums.....76

Organización del sistema V-drums	76
Seleccionar pads.....	77
Utilizar pads para seleccionar el pad/sonido a editar	77
Utilizar el TD-10 para seleccionar el pad/sonido a editar.....	77

Capítulo 2. Ajustes para el kit de percusión ...78

Seleccionar un kit.....	78
Seleccionar kits en la pantalla de lista	78
Dar un nombre a un kit.....	78
Ajustes para tocar con escobillas.....	79
Conmutadores de efectos para el kit.....	79

Capítulo 3. Ajustes de instrumento80

Seleccionar un instrumento.....	80
Seleccionar instrumentos en la pantalla de lista	80
Editar un kit de percusión acústico (V-EDIT)	81
Seleccionar el material del cuerpo.....	81
Profundidad del cuerpo.....	82
Material del parche.....	82
Afinar el parche.....	82
Amortiguación (enmudecimiento).....	83
Ajustar la tensión de la bordonera	83
Editar un kit de percusión electrónica (V-EDIT)	84
Editar un TR-808/909 (V-EDIT).....	85
Editar charles, platos y percusión	86

Capítulo 4. Ajustes de estudio87

Ajustes para todo el kit de percusión	87
Seleccionar el estudio/habitación	87
Cambiar el tamaño de la habitación.....	87
Cambiar el material de la pared	87
Seleccionar la posición de los micrófonos de ambiente	87
Ajustar el volumen y las asignaciones de salida del ambiente	88
Ajustes para cada instrumento.....	88
Ajustar la cantidad de ambiente.....	88
Seleccionar el tipo de micrófono y su posición	88
Ajustes para cada grupo	89
Ajustar la cantidad de nivel de envío de ambiente para cada grupo.....	89

Capítulo 5. Ajustes de la habitación de control.....90

Ajustes para cada instrumento.....	90
Ajustar el volumen (nivel).....	90
Ajustar el panorama (posición estéreo)	90
Ajustar el nivel de envío de efecto	90
Seleccionar asignaciones de salidas	91
Controlar variaciones en el volumen (Compressor).....	91
Personalizar el sonido (EQ).....	92
Ajustes para todo el kit de percusión	93
Ajustar el nivel de retorno de efecto	93
Seleccionar el tipo de efecto	93
Editar los efectos	94
Ajustes para todo un grupo	96
Ajustar el nivel de envío de efecto para un grupo.....	96
Ajustar el volumen por grupos.....	96

Capítulo 6. Secuenciador.....97

Operaciones básicas.....	97
Utilizar patrones predefinidos.....	97
Ajustar el tempo	97
Definir el tempo para cada patrón	97
Cambiar temporalmente el tempo del patrón actual.....	97
Funciones de reproducción	98
Seleccionar un patrón.....	98
Seleccionar patrones en la lista	98
Seleccionar la manera en que se reproducirá un patrón.....	98
Ajustes de la claqueta	99
Claqueta activada/ desactivada y ajustes de volumen.....	99
Ajustar el tempo.....	99
Ajustar el tipo de compás y el intervalo de claqueta.....	99
Seleccionar el sonido de la claqueta.....	100
Utilizar el ambiente	100
Utilizar efectos.....	100
Ajustar la panoramización (posición estereofónica).....	100
Seleccionar el destino de la salida	100
Grabación.....	101
Proceso de grabación básico.....	101
La función de ensayo.....	102
Utilizar una claqueta	102
Iniciar la grabación al golpear un pad	102
Corregir la temporización al grabar (Quantize).....	103
Importar datos desde otro secuenciador en el TD-10.....	103
Editar un patrón.....	103
Asignar un nombre a un patrón	103
Borrar un patrón	104
Borrar compases seleccionados de un patrón.....	104
Copiar un patrón.....	104
Copiar compases seleccionados de un patrón.....	105
Eliminar un patrón	105
Eliminar los compases seleccionados de un patrón.....	105
Conectar dos patrones.....	106
Ajustes para instrumentos de parte.....	106
Ajustar la afinación principal.....	106
Selección de instrumento y ajustes para cada parte	106
Ajustes del mezclador para cada parte.....	107
Enmudecer una parte específica	107

Capítulo 7. Ajustes para el TD-10 108

Cambiar la asignación de salida para el audio recibido en el jack MIX IN.....	108
Especificar el tipo de pad	108
Ajustes básicos para los parámetros de disparo (BASIC)	109
Ajustes detallados para los parámetros de disparo (ADVNCB).....	111
Orden de ajuste de los parámetros de disparo al utilizar disparadores	112
Ajustar el brillo de la pantalla	113
Ajustar el ecualizador principal.....	113
Guardar datos en una tarjeta de memoria	114
Cargar datos de una tarjeta de memoria.....	115
Cambiar automáticamente la pantalla (Note Chase)	115

Capítulo 8. Funciones útiles 116

Seleccionar kits en el orden deseado (Drum Kit Chain).....	116
Especificar una cadena de kits	116
Asignar un nombre a una cadena	116
Copiar	117
La función UNDO	117
Obtener ayuda.....	118
Especificar el funcionamiento del botón Preview	118

Capítulo 9. Operaciones con pads y pedales 119

Utilizar pads para tocar patrones (Pad Pattern)	119
Utilizar pads para ejecutar operaciones con botones (Pad Switch)	119
Utilizar pedales para ejecutar operaciones con botones (Foot Switch)	120

Capítulo 10. Funciones con el MIDI 121

Guardar/Cargar datos en/desde un aparato externo (Bulk Dump)	121
Guardar datos.....	121
Cargar datos guardados en el TD-10	121
Ajustar el ID de aparato ID—Transmitir datos guardados a dos o más unidades TD-10	122
Utilizar pads para tocar un módulo de sonido MIDI externo	122
Seleccionar el número de nota transmitido por cada pad	122
Ajustar el tiempo de compuerta	123
Ajustar el canal MIDI	123
Utilizar el TD-10 con el Roland SPD-11	123
Ajustes MIDI para el TD-10	124
Ajustar los canales MIDI para cada Parte	124
Desactivar el control Local	124
Desactivar la recepción o transmisión de Cambios de Programa	124
Reducir la cantidad de datos transmitidos por el FD-7 (Pedal Data Thin)	124
Utilizar el TD-10 como un módulo de sonido	125
Ajustar el instrumento para cada parte	125
Definir los ajustes del mezclador para cada parte	125
Números de nota para los sonidos del kit de percusión.....	125
Utilizar el grupo de percusión	126
Cambiar el kit seleccionado por un cambio de programa	128

Mensajes MIDI para expresiones de interpretación detalladas.....	128
Mensajes para control de charles.....	128
Mensajes para la detección posicional (sólo para la caja y el plato ride).....	129
Sincronización con aparatos MIDI externos.....	129

Apéndices.....131

Solucionar problemas.....	132
Instrumentos que pueden utilizarse con cada jack TRIGGER	136
Recuperar los ajustes originales (INITIALIZE)	137
Lista de mensajes / mensajes de error	138
El MIDI.....	140
Utilizar disparadores de percusión	142
Lista de predefinidos	143
Aplicación MIDI	154
Diagrama de aplicación MIDI	165
Especificaciones.....	168
Glosario	169
Índice de páginas de pantalla.....	173
Índice.....	176

* *PinStripe* es una marca comercial registrada de Remo Inc. U.S.A.

Características

● Mejor calidad tonal y expresividad similares a las de la percusión acústica

El TD-10 dispone de un módulo de sonido de reciente creación basado en la tecnología COSM. Éste detecta la fuerza y la posición del golpe, lo que permite una expresión dinámica muy similar a la de los instrumentos de percusión acústicos. Además, al utilizar los pads PD-100 o PD-120 (opcionales) es posible obtener una respuesta excelente al tocar redobles.

* COSM (Composite Object Sound Modeling) es una tecnología de Roland que combina múltiples procesos de modelado del sonido para crear nuevos sonidos.

* La detección posicional es posible en las cajas y en los platos ride.

● 600 sonidos de percusión y 54 instrumentos de acompañamiento

Esta unidad ofrece una gran variedad de sonidos instrumentales, suficientes para cubrir todos los estilos musicales.

● Un interface de usuario específico para percusionistas

Es posible crear sonidos de manera muy similar a como lo haría en instrumentos de percusión acústicos seleccionando el parche preferido, afinándolo e instalando material amortiguante (enmudecimiento). Con la pantalla de gran tamaño, la utilización de gráficos e iconos para representar los parámetros que se ajustan y su significado es muy intuitiva y de fácil comprensión.

● Respuesta de disparo de alta velocidad

El tiempo de disparo (retardo entre el golpe en el pad y el momento en que se oye el sonido) es más rápido que nunca, lo que permite reproducir de manera muy precisa la expresividad y la dinámica.

● Posibilidad de utilizar 12 pads simultáneamente

Es posible utilizar hasta 12 pads simultáneamente, lo que permite instalaciones de gran tamaño. Esto también permite una mayor flexibilidad para aplicaciones, como la utilización de pads como conmutadores (Pad Switch) o para la reproducción de patrones (Pad Pattern).

● Simulación del proceso de grabación

Gracias a la selección de instrumentos de percusión, tamaños, posiciones, tipos de micrófonos y sus ajustes, efectos y parámetros del mezclador, el TD-10 permite una total flexibilidad para la grabación o la interpretación en vivo. Todos estos ajustes pueden guardarse como parte de un kit de percusión para poder acceder a ellos en cualquier momento.

● Interpretación con escobillas

Si utiliza los pads PD-100 o PD-120 podrá tocar con escobillas, algo que no era posible con ningún sistema de percusión electrónica previo. (Utilice sólo escobillas de nilón).

● Procesamiento del sonido especial para percusión

Para cada instrumento asignado para disparar las entradas 1–10 existe un ecualizador de dos bandas y un compresor individual. Además, (en Control Room)—existen efectos digitales: reverberación, flanger, chorus, retardos, retardo de la transposición y phaser. También existe un ecualizador de tres bandas para procesar el sonido en MASTER OUT. Ambiente (en Studio) permite seleccionar la posición en que se tocan los instrumentos de percusión. Es posible cambiar el sonido de este espacio cambiando el material de las paredes, el tamaño de la habitación y la posición de los micrófonos de ambiente. Existen niveles de envío de ambiente individuales para cada instrumento.

● Funciones y operaciones perfectas para interpretaciones en vivo

Los deslizadores de grupo del panel frontal permiten realizar cambios rápidos según sea necesario durante una interpretación. Es posible tocar kits de percusión en el orden deseado (Drum Kit Chain). Los botones INC/DEC tienen un tamaño que permite pulsarlos con una baqueta. (No los golpee.) Otra función muy útil permite enviar el sonido de la claqueta SÓLO a los auriculares. También existe una entrada de audio (estereofónica) para la monitorización personalizada (jack MIX IN).

● Secuenciador integrado

Es posible grabar o reproducir patrones con operaciones sencillas similares a las de una grabadora de cintas. Además de la percusión, pueden añadirse tres partes de acompañamiento para practicar en grupo o crear patrones de acompañamiento con un teclado MIDI, un secuenciador externo, etc.

** No es posible grabar la interpretación con escobillas o el efecto de "parada".*

● Posibilidad de utilizar pads de modelos previos

Los pads antiguos (PD-5, PD-7, PD-9), los pads de bombo (KD-5, KD-7) y el pedal de control de charles (FD-7) son compatibles. Además, el PD-7 y el PD-9 permiten la detección de la posición del golpe para la caja y el plato ride.

● Tarjetas de ampliación instalables por el usuario que permiten una mayor funcionalidad

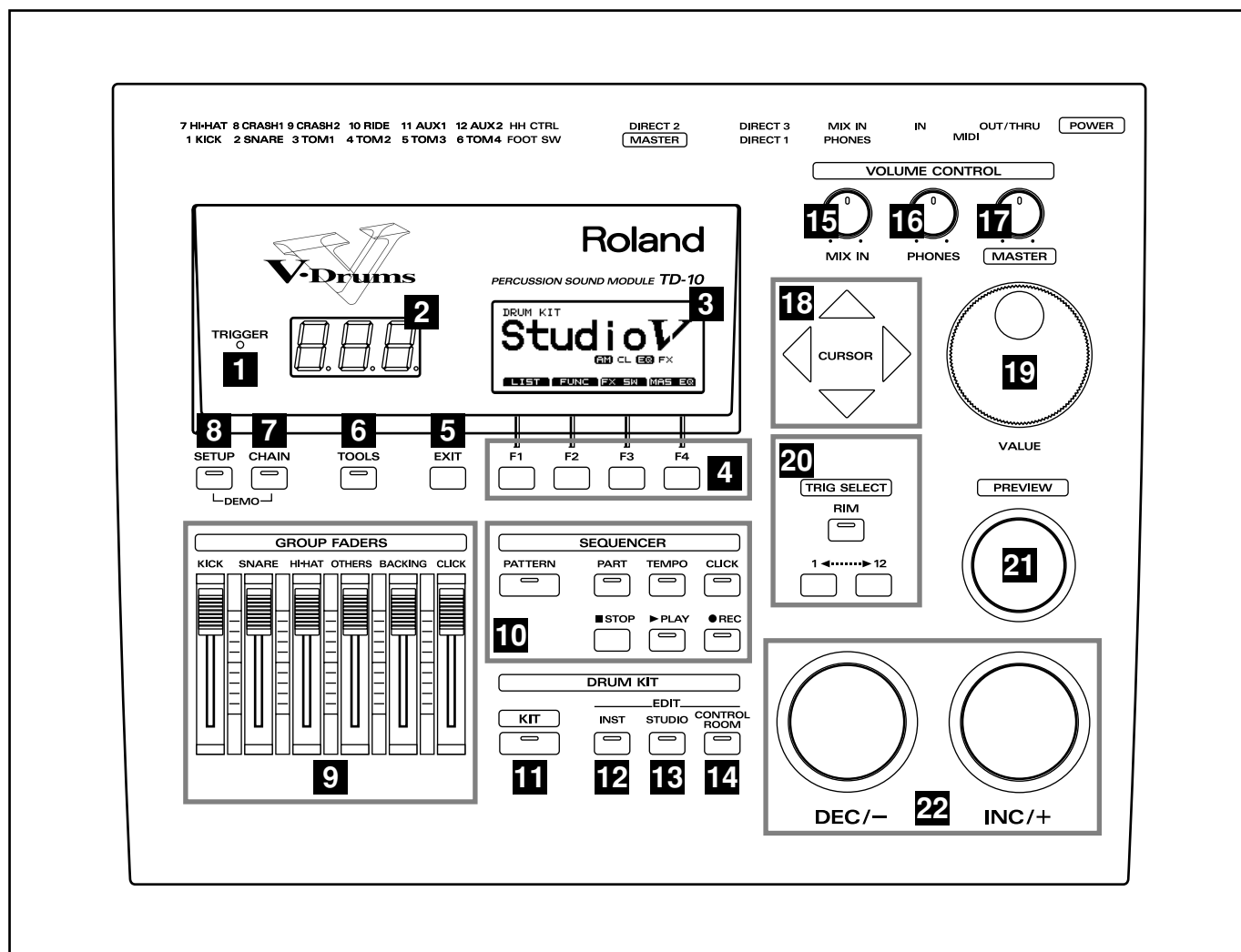
WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD serie TDW añaden instrumentos y kits de percusión al TD-10, y permiten ampliar el sistema mediante la Flash ROM. Es posible utilizar una tarjeta de memoria (M-512E) para guardar todos los kits y patrones del TD-10.

● Utilizable como módulo de sonido MIDI

Es posible acceder a los sonidos de los grupos de percusión vía MIDI de la misma manera que con un módulo específico, por lo que además de los sonidos asignados a las 12 entradas de disparo, una asignación de notas especial para percusión permite acceder de manera simultánea a 72 tipos de instrumentos.

Paneles frontal y posterior

Panel frontal



1 Indicador Trigger

Se ilumina al recibirse una señal de disparo (señal producida al golpear un pad) desde un pad. Permite comprobar si el pad está correctamente conectado.

2 Pantalla de LEDs

Muestra el número del kit de percusión actual.

3 Pantalla gráfica

Durante una interpretación muestra el nombre del kit de percusión y otra información importante. Al editar muestra gráficos y textos relativos al proceso de edición.

* En el manual del usuario aparece siempre como "la pantalla."

4 Botones F1-F4

Estos botones cambian su función según el contenido de la pantalla. La parte inferior de la pantalla indica la función de cada botón (p. 18).

5 Botón EXIT

Pulse este botón y volverá a la pantalla del nivel superior. Si lo pulsa repetidamente volverá a la página "DRUM KIT".

6 Botón TOOLS

Permite acceder a funciones como Copy, Undo y Help. (p. 42, 117)

7 Botón CHAIN

Permite realizar ajustes para Chain (una función que organiza los kits de percusión en el orden deseado para su selección) (p. 70, 116).

8 Botón SETUP

Aquí puede realizar ajustes que afectan a todo el TD-10, como parámetros de disparo y ajustes MIDI (p. 108).

9 GROUP FADERS

Estos deslizadores ajustan el volumen del bombo, la caja, los charles y otros instrumentos de percusión, instrumentos de acompañamiento y el sonido de la claqueta (p. 37).

10 SEQUENCER

Estos botones controlan las funciones del secuenciador (reproducir/grabar patrones de interpretación) (p. 68, 97).

11 Botón KIT

Permite acceder a la página de pantalla básica utilizada al tocar el TD-10.

12 Botón INST

Permite acceder a la página de pantalla en la que se editan los instrumentos (p. 55, 80).

13 Botón STUDIO

Permite acceder a la página de pantalla en la que se seleccionan tipos de micrófonos, su posición, ambientes y la posición de los micrófonos de ambiente (p. 62, 87).

14 Botón CONTROL ROOM

Permite editar parámetros del mezclador, del ecualizador, del compresor y de efectos (p. 65, 90).

15 Mando MIX IN

Ajusta el volumen del aparato conectado al jack MIX IN. El sonido de MIX IN se enviará desde MASTER OUT y/o desde el jack PHONES.

16 Mando PHONES

Ajusta el volumen de los auriculares. Incluso con los auriculares conectados, el sonido sigue enviándose desde los diversos jacks de salida.

17 Mando MASTER

Ajusta el volumen de los jacks MASTER OUT. El volumen del jack PHONES se ajusta con el mando PHONES.

18 Botones CURSOR

Utilícelos para desplazar el cursor en pantalla, o para pasar a la siguiente página de pantalla (p. 18).

19 Dial VALUE

Este dial tiene la misma función que los botones INC y DEC. Utilice este dial para realizar cambios importantes en los ajustes del kit de percusión o en los valores editados (p. 19).

20 TRIG SELECT

Utilice los dos botones inferiores para seleccionar el pad (número de disparador) en la que desee realizar ajustes. Para seleccionar el borde de un pad, pulse el botón RIM para iluminar el indicador RIM. Si los pads están conectados al TD-10, también pueden seleccionarse golpeándolos. El botón PREVIEW permite oír el instrumento asignado al pad seleccionado o el sonido que aparece en la pantalla al editar un grupo de percusión (p. 20).

21 Botón PREVIEW

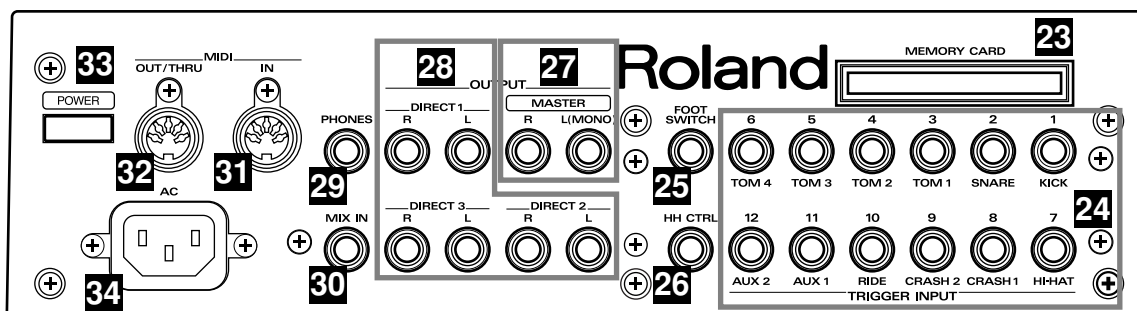
Utilícelo para oír un instrumento. Si utiliza los botones TRIG SELECT para seleccionar un pad, podrá tocar y editar un sonido incluso si los pads no están conectados al TD-10. Este botón es sensible a la velocidad (p. 20).

22 Botón INC, botón DEC

Estos botones se utilizan para cambiar entre kits de percusión o para modificar valores. Pulse el botón INC para aumentar el valor, y el botón DEC para ajustar un valor inferior. Estos botones son de gran tamaño, por lo que puede pulsarlos con la punta de la baqueta (p. 19).

** Tenga en cuenta que si golpea los botones con una baqueta puede dañarlos.*

Panel posterior



23 Ranura MEMORY CARD

Es posible insertar una tarjeta de memoria M-512E (opcional) en esta ranura. Cada tarjeta de memoria puede guardar todos los ajustes del TD-10, como los kits de percusión, la información de interpretación del secuenciador, etc (p. 114).

** La M-512E es la única tarjeta de memoria que puede utilizarse en el TD-10.*

24 Jacks TRIGGER INPUT

Aceptan los pads o disparadores de bombo que desee conectar al TD-10. Para conectar un pad de disparo dual (PD-7, PD-9, PD-120), utilice un cable estereofónico (p. 24).

25 Jack FOOT SWITCH

Permite conectar un pedal opcional (FS-5U). Puede utilizar un pedal para seleccionar kits y para iniciar/detener el secuenciador, etc. Utilice un cable PCS-31 especial (opcional) (p. 72, 120).

26 Jack HH CTRL

Permite conectar un pedal de control de charles (FD-7) (p. 36).

27 Jacks OUTPUT (MASTER)

Envían los sonidos del TD-10 y se utilizan para la conexión a aparatos o amplificadores de audio externos. Si escucha en mono, conecte sólo el jack MASTER L (MONO) (p. 23).

28 Jacks OUTPUT (DIRECT 1, 2, 3)

Las salidas directas permiten tener más "separación" en el kit, y pueden utilizarse para efectos externos, etc. También puede enviarse el ambiente desde estas salidas, pero NO los efectos digitales. Las asignaciones de salida de los jacks DIRECT 1, 2 ó 3 se encuentran en Control Room (p. 91).

29 Jack PHONES

Es posible conectar unos auriculares estereofónicos a este jack. Incluso con los auriculares conectados, seguirá enviándose el sonido desde los jacks OUTPUT (p. 23).

30 Jack MIX IN

Este jack se utiliza para conectar un reproductor de CD o cassettes, o como una entrada de control personalizada para grabar o interpretaciones en vivo. El sonido enviado a este jack se envía desde los jacks MASTER OUT y/o desde el jack PHONES (p. 108).

31 Conector MIDI IN

Utilice este conector cuando desee utilizar un secuenciador MIDI externo para tocar los sonidos del TD-10, o cuando cargue los ajustes del TD-10 (carga general) guardados en un aparato externo (p. 121).

32 Conector MIDI OUT/THRU

Utilice este conector cuando desee tocar sonidos en un módulo de sonido MIDI o sampler externo desde los pads, o cuando desee transmitir los ajustes del TD-10 (volcado general) a otro aparato MIDI (p. 121).

33 Conmutador POWER

Este conmutador pone en marcha o apaga el TD-10 (p. 26).

34 Entrada AC

Conecte a esta entrada el cable de alimentación de CA que se entrega (p. 23).

Notas importantes

Además de los puntos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” en las páginas 2-4, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades. Con ello evitará dañar los altavoces y otros aparatos y funcionamientos anómalos.

Ubicación

- Si utiliza esta unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño), puede oírse un zumbido. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o aléjela de las fuentes de interferencias.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que generen calor, no la deje en un vehículo cerrado ni la exponga a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar la unidad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque la unidad con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo para evitar la posibilidad de decoloración y/o deformación de la unidad.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que la información contenida en la memoria de la unidad puede perderse al enviar la unidad para repararla. Guarde la información importante en tarjetas RAM o de datos, en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador), o escrita en un papel (si es posible). Durante las reparaciones se toman todas las precauciones posibles para evitar la pérdida de datos. No obstante, en algunos casos (si deben repararse los circuitos de la memoria en sí), puede ser imposible recuperar los datos, y Roland no asume responsabilidades por estas pérdidas.

Seguridad de la memoria

- Esta unidad contiene una pila que alimenta los circuitos de memoria de la unidad cuando ésta está apagada. Si la pila se descarga aparece el siguiente mensaje en pantalla. Al aparecer este mensaje, sustituya la pila por una nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de todos los datos de la memoria. Para ello póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico.

“Backup Battery Low !”

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse irremediablemente como resultado de algún problema en la unidad o de una utilización incorrecta de ésta. Como protección contra este riesgo, realice copias de seguridad periódicas de la información importante que

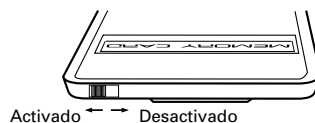
tenga guardada en la memoria de la unidad utilizando una tarjeta RAM o de datos u otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador).

- Algunas veces puede ser imposible volver a copiar en la memoria de la unidad la información guardada en una tarjeta RAM o de datos o en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador) una vez se haya perdido. Roland no asume ninguna responsabilidad por estas pérdidas.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como al utilizar los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique presión sobre la pantalla.
- Al conectar o desconectar cables, coja siempre el conector y no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Durante la utilización, esta unidad emite una pequeña cantidad de calor.
- Para no molestar a los vecinos, toque la unidad a un volumen razonable. Utilice auriculares para no tener que preocuparse de los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar la unidad, utilice la caja y los materiales de protección originales, si es posible. En caso contrario, utilice unos materiales equivalentes.

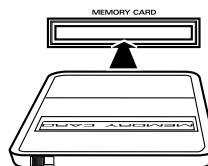
Antes de utilizar tarjetas

Utilizar tarjetas de datos

- Las tarjetas M-512E DATA nuevas no tienen la pila instalada. Antes de utilizar una tarjeta de este tipo debe instalar la pila (consulte las instrucciones que se entregan con la tarjeta DATA).
- Las tarjetas M-512E DATA disponen de un conmutador PROTECT, que al activarse protege los datos contra un borrado accidental. Este conmutador debe estar siempre en la posición ON, y colocarse en OFF sólo para escribir información nueva en la tarjeta.



- Cuando la pila de una tarjeta M-512E DATA está muy descargada aparece el siguiente mensaje en pantalla. Consulte las instrucciones que se entregan con la tarjeta DATA y sustituya la pila para evitar la pérdida de datos. **“MEMORY CARD Battery Low ! Please Change !”**
- Inserte la tarjeta DATA con cuidado—hasta que quede firmemente instalada.



- No toque nunca los terminales de la tarjeta DATA. Evite también que los terminales se ensucien.

Operaciones con botones y páginas de pantalla

A continuación se explican las operaciones comunes a todos los aspectos operativos del TD-10.

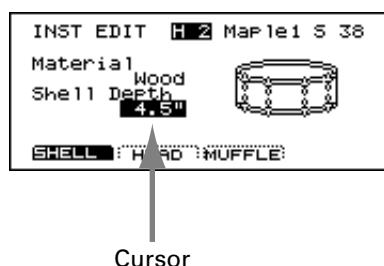
■ Guardar los ajustes

En el TD-10 no existe ningún proceso para “guardar ajustes”. Al modificar el valor de un ajuste, el nuevo valor se guarda automáticamente en el momento de realizar el cambio.

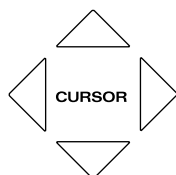
■ Botones, deslizadores y mandos

Los botones, deslizadores y mandos del panel frontal se indican entre corchetes []; p.ej., [SETUP].

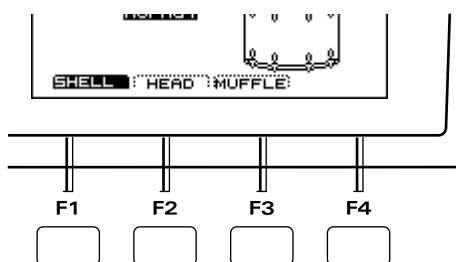
■ Cursor



El cursor se refiere a los caracteres seleccionados que indican un elemento de la pantalla que puede modificarse. Si la pantalla contiene más de un elemento que puede ajustarse, utilice los botones [CURSOR] para desplazarlo al elemento que desee ajustar.

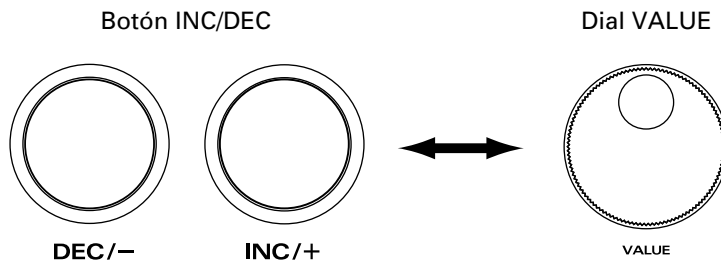


■ Botones de función ([F1]–[F4])



Los botones [F1]–[F4] se conocen como “botones de función.” La parte inferior de la pantalla muestra los nombres de las funciones disponibles para [F1]–[F4]. Por ejemplo, si el manual del usuario se refiere a [INST]–[F1 (SHELL)], pulse [INST] y a continuación pulse [F1] (en este caso, “SHELL” aparece sobre [F1]).

■ Modificar ajustes



[INC] y [DEC] (que en este manual aparecen como [INC/DEC]) y el dial VALUE se utilizan para modificar los valores de los ajustes. Los dos métodos tienen las siguientes ventajas.

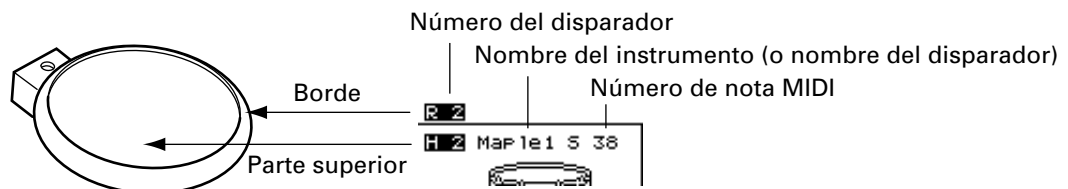
[INC/DEC]

- Cada vez que pulse [INC] el valor aumentará. Cada vez que pulse [DEC] el valor disminuirá. Este método es muy útil para ajustes de precisión.
- Al definir un ajuste On/Off, [INC] ajusta On y [DEC] ajusta Off.
- Si mantiene pulsado [INC] y pulsa [DEC], el valor aumentará rápidamente. Si mantiene pulsado [DEC] y pulsa [INC] el valor disminuirá rápidamente.

Dial VALUE

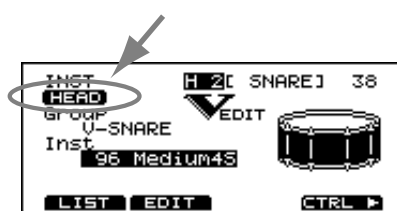
Este dial permite realizar cambios de gran magnitud en el valor, por lo que es útil para realizar de manera rápida ajustes aproximados en un parámetro.

■ El ángulo superior derecho de la pantalla

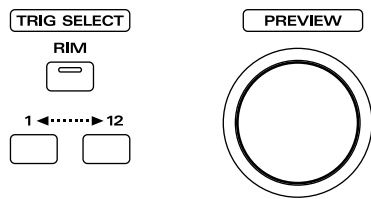


En las páginas que permiten realizar ajustes para cada pad, golpee el pad deseado para pasar a la página de ajustes de este pad. En este momento, la parte superior derecha de la pantalla muestra el número del jack al que está conectado el pad seleccionado, el instrumento que éste utiliza y el número de nota MIDI. El primer carácter ("H" o "R") indica si está seleccionado el parche o el borde. Los números de la derecha son los números de nota MIDI. Al utilizar el TD-10 como un módulo de sonido MIDI es necesario conocer el número de nota MIDI.

La "H" o la "R" indican si sonará el parche o el borde al pulsar el botón Preview. En los casos en que es posible editar por separado los ajustes para el parche y para el borde, también aparecerán los siguientes caracteres para indicar la página en que se encuentra.



■ Seleccionar pads desde el panel frontal del TD-10



Los botones de selección de disparador ([TRIG SELECT]) se utilizan para seleccionar un sonido para editarlo desde el panel frontal del TD-10, en lugar de golpear un pad tal como se ha explicado más arriba. Es posible utilizar estos botones para seleccionar un número de disparador y editar los ajustes.

Al pulsar el botón marcado “1” se selecciona el disparador del número inmediatamente inferior. Si pulsa el botón marcado “12” se selecciona el disparador del número inmediatamente superior.

Si utiliza un PD-7, PD-9 o PD-120, el botón del borde ([RIM]) permite especificar si realiza ajustes para el parche o para el borde. Si el indicador [RIM] está iluminado se selecciona el borde.

Utilice estos botones junto con el botón [PREVIEW] para editar sin pads conectados al TD-10.

* Según la selección de instrumento, en algunos casos no habrá ninguna diferencia entre el parche y el borde. Consulte los detalles en la página 136.

■ Los Kits de Percusión Predefinidos

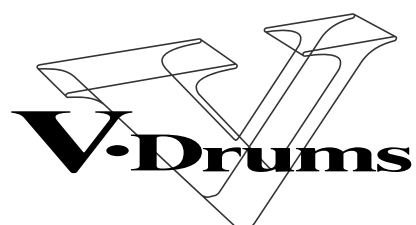
Al recibir el instrumento, los kits de percusión 1–50 ya están definidos. Siempre es posible recuperar estos ajustes originales, incluso después de modificarlos. Estos kits de percusión se conocen como Kits de Percusión Predefinidos. Consulte los detalles en la página 137.

■ La pantalla básica



Esta pantalla es la pantalla básica del TD-10, que aparece al pulsar [KIT].

Además del nombre del kit, esta pantalla también muestra el estado de la tarjeta de memoria (p. 78), el ajuste de efecto activado/desactivado (p. 79) y si el kit es para escobillas o no (p. 79), etc.



MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN ***TD-10***

Referencia Rápida

Antes de empezar a tocar

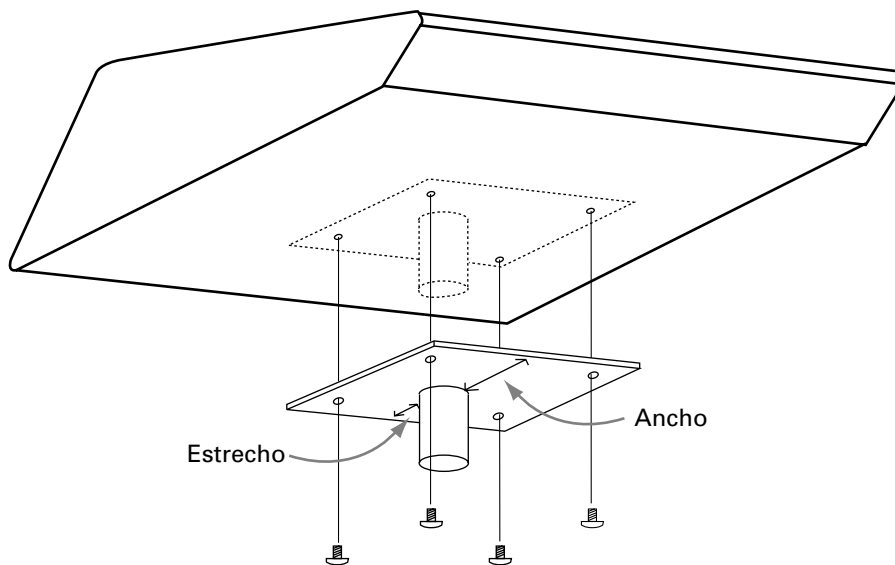
Esta sección explica las conexiones y ajustes que debe realizar antes de empezar a tocar. Las explicaciones de esta sección asumen que el TD-10 tiene los ajustes originales.



RECUERDE El TD-10 ofrece una función para restablecer los ajustes originales. Consulte “Restablecer los ajustes originales (INITIALIZE)” en la página 137.

Instalar el TD-10 en el soporte

Instale el soporte (incluido con el MDS-7U/10 opcional) en el TD-10.



Utilice los tornillos que se incluyen para instalar el soporte de manera que la unidad quede orientada tal como muestra la figura.



NOTA Utilice los tornillos que se incluyen. Si utiliza otros tornillos puede dañar la unidad.

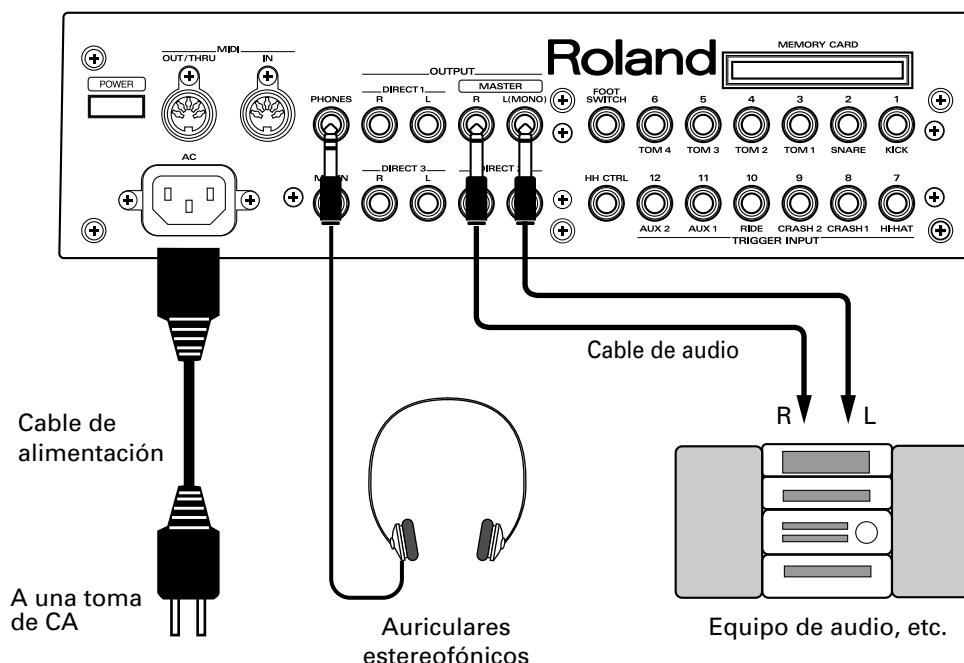
A continuación instale el TD-10 en el pie (MDS-7U/10).

Consulte los detalles para montar el pie e instalar el TD-10 en el manual del usuario del pie (MDS-7U/10).

Conectar el sistema de audio o amplificador

NOTA

Para evitar problemas y/o dañar los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen al mínimo y apague todos los aparatos antes de realizar cualquier conexión.



Conecte los jacks MASTER L(MONO) y R del panel posterior al equipo de audio o amplificador. Si va a utilizar unos auriculares, conéctelos al jack PHONES.

NOTA

Compruebe que los jacks MASTER L y R del TD-10 estén conectados respectivamente a L y R del sistema de audio o amplificador.

Por consideración a las condiciones de una actuación en vivo, la salida de auriculares está diseñada para producir un volumen superior al de otros instrumentos electrónicos. Una escucha larga a un volumen alto puede producir lesiones en el oído, por lo que debe comprobar siempre el ajuste de volumen.

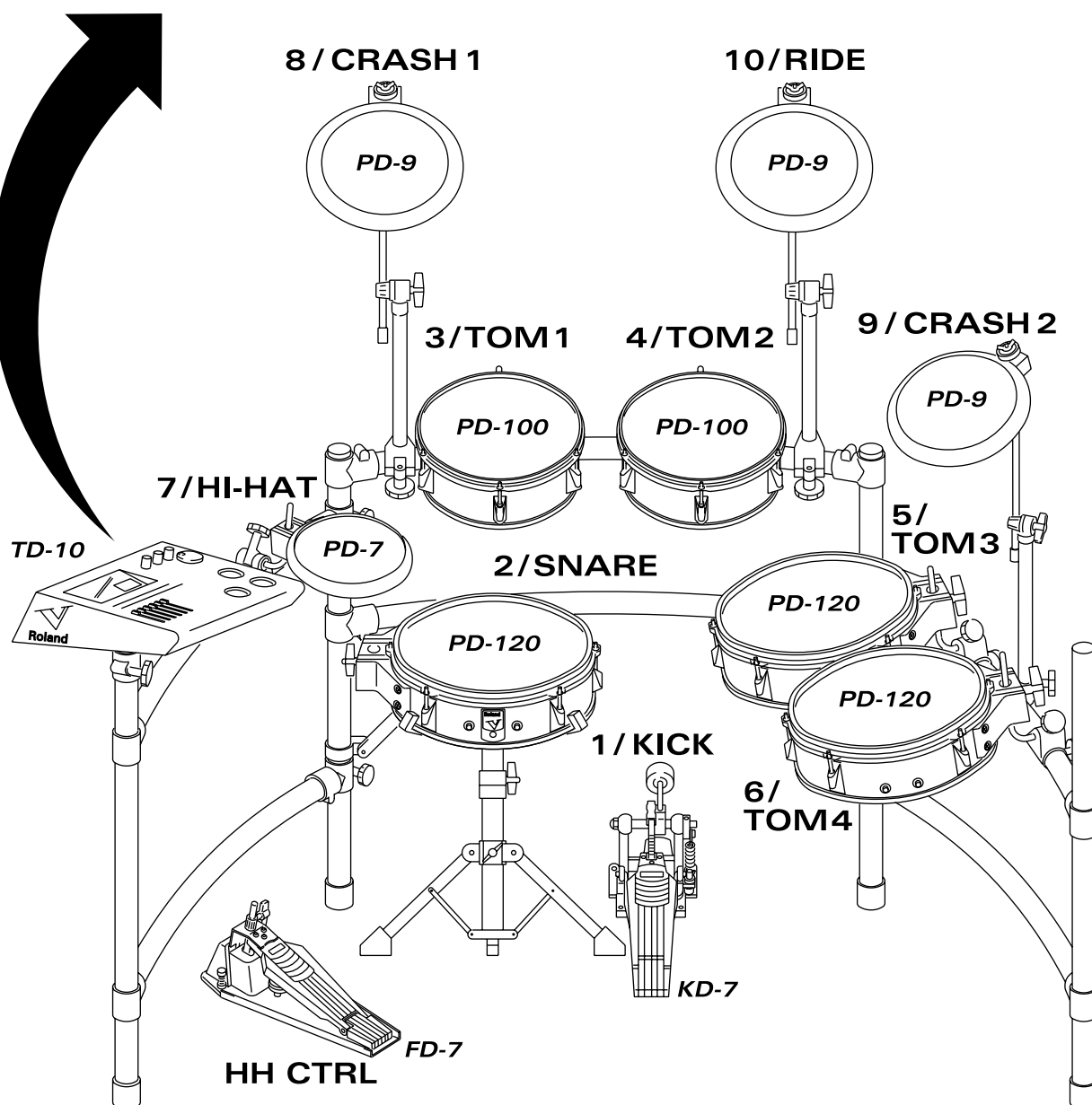
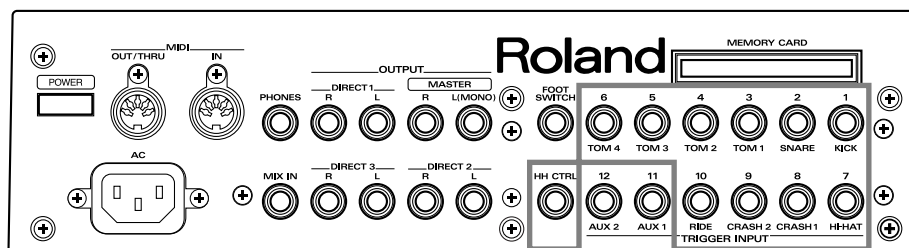
RECUERDE

Con los ajustes originales no se envía ningún sonido desde los jacks DIRECT 1, DIRECT 2 o DIRECT 3.

Conectar pads y pedales

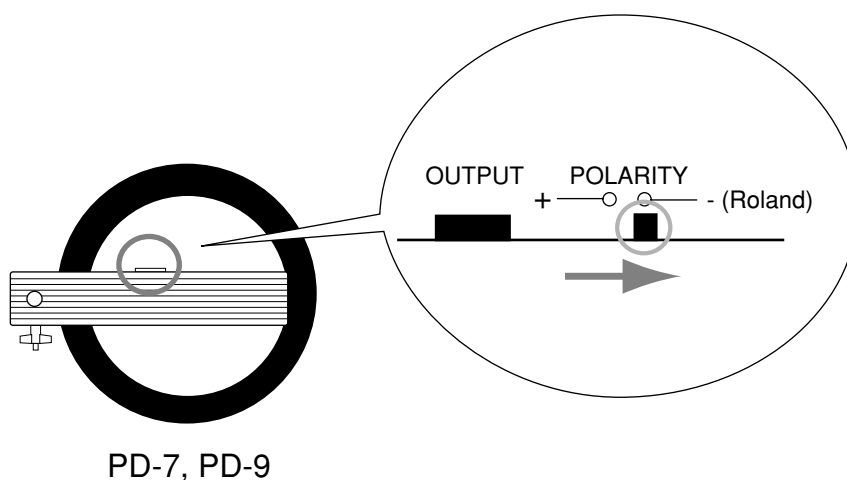
Utilice los cables que se incluyen para conectar los pads, los pedales de control de charles y los disparadores de bombo tal como indica la figura. Existen jacks especiales para el bombo (KICK) y la caja (SNARE). Compruebe que todas las conexiones sean correctas.

Panel posterior del TD-10



NOTA

Si utiliza un PD-7 o PD-9, coloque el conmutador de polaridad de la parte posterior del pad en la posición “- (Roland)”. Si utiliza un KD-7 la posición de este conmutador no tiene importancia.



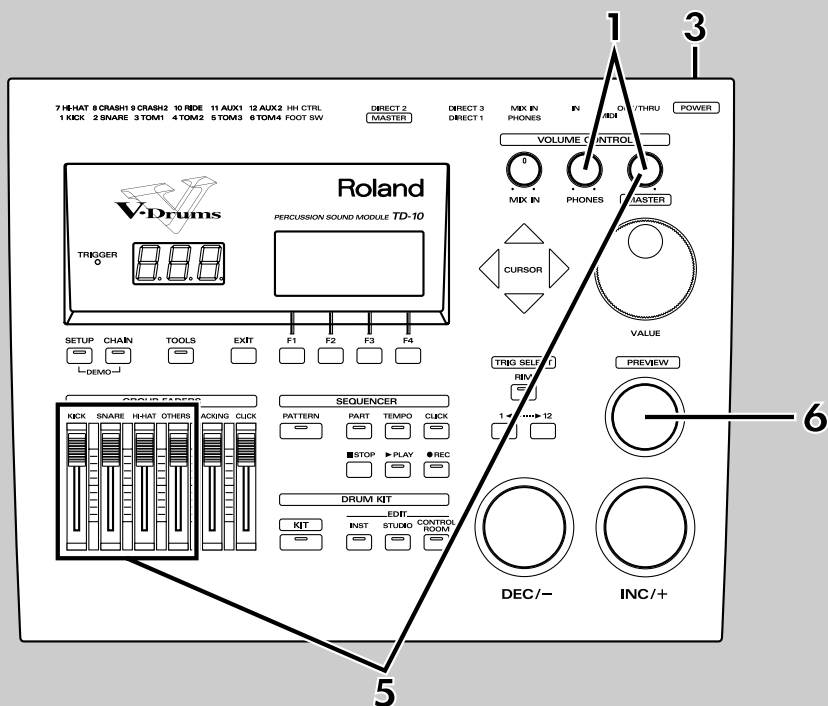
RECUERDE

Para una interpretación con la máxima expresividad es aconsejable que utilice pads (PD-5, PD-7, PD-9, PD-100, PD-120) y disparadores de bombo (KD-7) Roland.

Poner en marcha la unidad

NOTA

Una vez haya realizado todas las conexiones (p. 23, 24), ponga en marcha los diferentes aparatos en el orden especificado. Si los pone en marcha en un orden incorrecto pueden aparecer problemas y/o dañar los altavoces y otros aparatos.



- 1 Gire [MASTER] y [PHONES] hasta el extremo izquierdo para bajar el volumen al mínimo.
- 2 Baje el volumen del amplificador o sistema de audio conectado.
- 3 Ponga en marcha la unidad utilizando el conmutador POWER del panel posterior del TD-10.

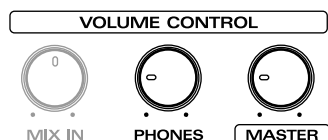
NOTA

Al poner en marcha la unidad, el TD-10 comprueba los pads. Si en este momento toca algún pad, la comprobación no puede realizarse correctamente. No golpee ningún pad ni pulse ningún pedal hasta que aparezca la siguiente pantalla.



4 Ponga en marcha el amplificador o sistema de audio conectado.

5 Suba los deslizadores [GROUP FADERS] hasta la posición máxima, y ajuste [MASTER] ([PHONES]) a la posición que muestra la figura.



6 Pulse [PREVIEW] con el dedo y ajuste el volumen del amplificador o sistema de audio conectado. Si utiliza auriculares, suba gradualmente [PHONES] para ajustar el volumen. El TD-10 producirá sonido. El volumen dependerá de la fuerza con que pulse [PREVIEW].

Si no se oye ningún sonido al pulsar [PREVIEW] ...

Compruebe lo siguiente.

- Si utiliza auriculares, ¿están éstos conectados al jack PHONES?
- Si utiliza un amplificador, ¿está conectado a los jacks MASTER? ¿Ha conectado correctamente los cables de audio a los jacks de entrada del amplificador?, etc.
- El problema puede estar en los cables conectados al amplificador externo
- ¿Son correctos los ajustes de selección de entrada del amplificador externo?
- ¿Ha bajado los deslizadores [GROUP FADERS]?
- ¿Es posible que el volumen [PHONES] sea demasiado bajo?
- ¿Es posible que el volumen [MASTER] sea demasiado bajo?



Puede utilizar [TRIG SELECT] para seleccionar y oír el instrumento de cada pad.

■ Para apagar la unidad ...

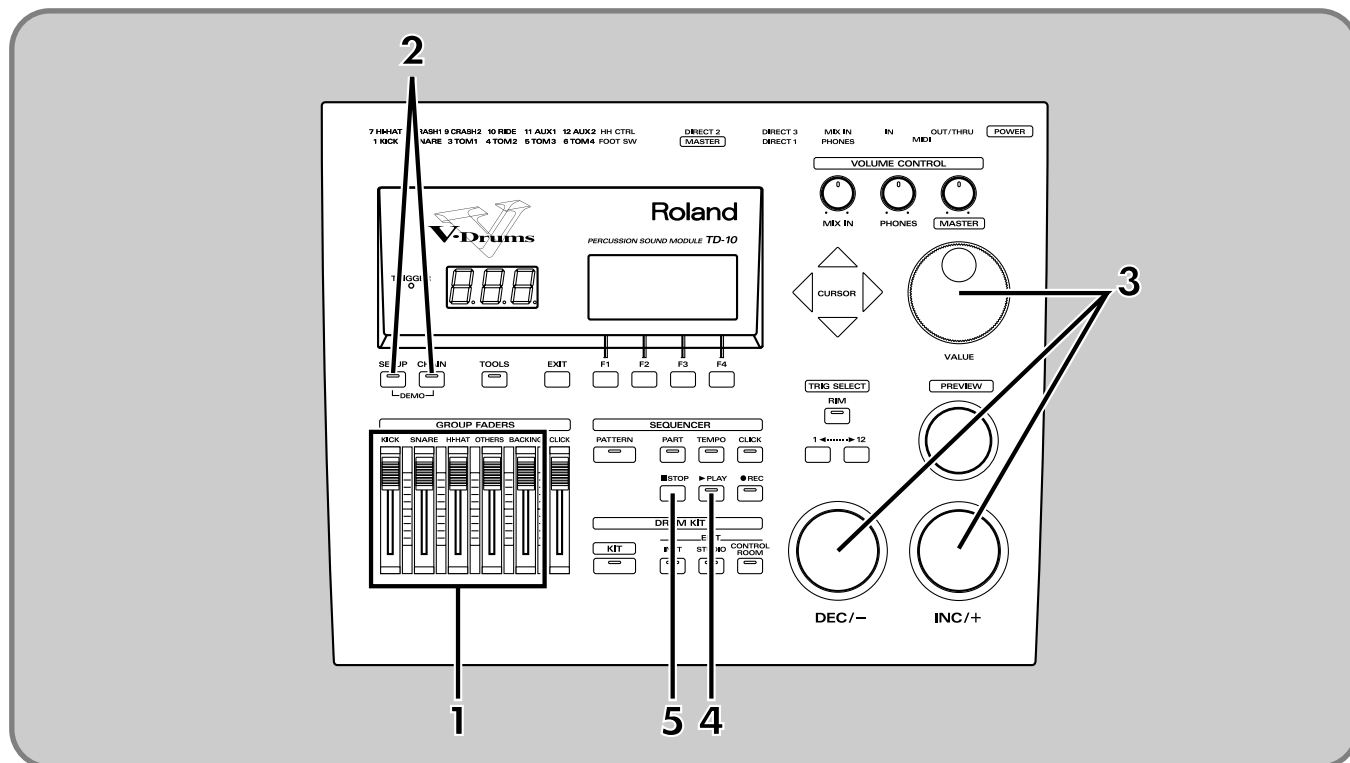
1 Compruebe que los controles de volumen del TD-10 y de los aparatos externos conectados estén al mínimo.

2 Apague todos los aparatos externos.

3 Apague el TD-10.

Escuchar la canción de demostración interna

El TD-10 contiene canciones de demostración que muestran sus sonidos y posibilidades expresivas. La canción de demostración es un “abanico” de 4 canciones cortas. Ésta se reproduce en “bucle”, aunque es posible iniciar la escucha desde 4 posiciones, a las que se accede de la siguiente manera:



1 Ajuste todos los deslizadores [GROUP FADERS] ([KICK][SNARE][HI-HAT][OTHERS][BACKING]) al mismo volumen.

2 Mantenga pulsado el botón [SETUP] y pulse [CHAIN].

En esta pantalla, el cursor se coloca por defecto en “Rock.”

3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número de sección.

Es posible iniciar la escucha desde el principio de cualquiera de las 4 secciones.

4 Pulse [PLAY].

Es posible escuchar toda la canción, en cuyo caso ésta se reproducirá en bucle.

Durante la reproducción, los deslizadores [GROUP FADERS] funcionan normalmente, y permiten mezclar la canción. (Si desea más información acerca de [GROUP FADERS], consulte la página 37.)

5 Pulse [STOP] para detener la reproducción.

Cuando termine de escuchar la demostración, pulse [EXIT] para volver a la página “DRUM KIT”.



Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para fines diferentes al disfrute personal y privados es una violación de las leyes vigentes.

La información de la música reproducida no se envía a través de MIDI OUT/THRU.



En la canción de demostración se utiliza el kit de percusión 39–42.

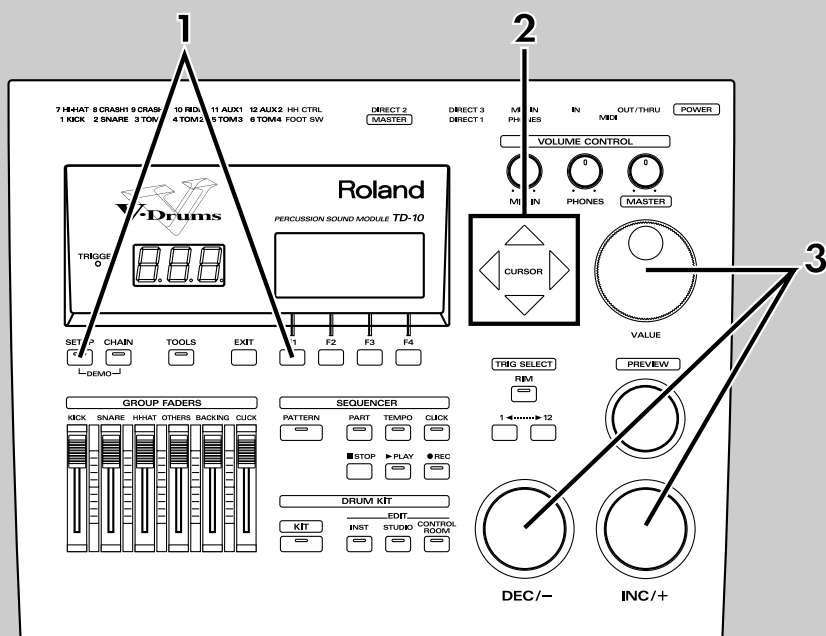
Consulte los detalles acerca de la Canción de Demostración en la página 179.

Especificar los pads que utilizará el TD-10

Para que el TD-10 reciba de manera precisa las señales de disparo de cada pad es necesario especificar el tipo de pad conectado a cada jack TRIGGER INPUT.

■ Si ha adquirido el “V-Basic Kit” o el “V-Standard Kit”

Los ajustes de disparo para el V-Basic Kit o el V-Standard Kit ya están definidos, por lo que es posible llamarlos y seleccionarlos.



1 Pulse [SETUP], pulse [F1 (TRIG)], y a continuación pulse [F1 (BANK)].

2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el número “BANK”.

3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

V-Basic Kit: BANK 1

TRIGGER	H-1C	KICK	36
BANK	1		
1	KD7	5	12B 9 PD9
2	12A	6	12B 10 PD9
3	10B	7	PD7 11 PD7
4	10B	8	PD9 12 PD7
BANK BASIC ADVNCD OPTION			

V-Standard Kit: BANK 2

TRIGGER	H-1C	KICK	36
BANK	2		
1	KD7	5	PD5 9 PD7
2	12A	6	PD5 10 PD7
3	PD5	7	PD5 11 PD7
4	PD5	8	PD7 12 PD7
BANK BASIC ADVNCD OPTION			



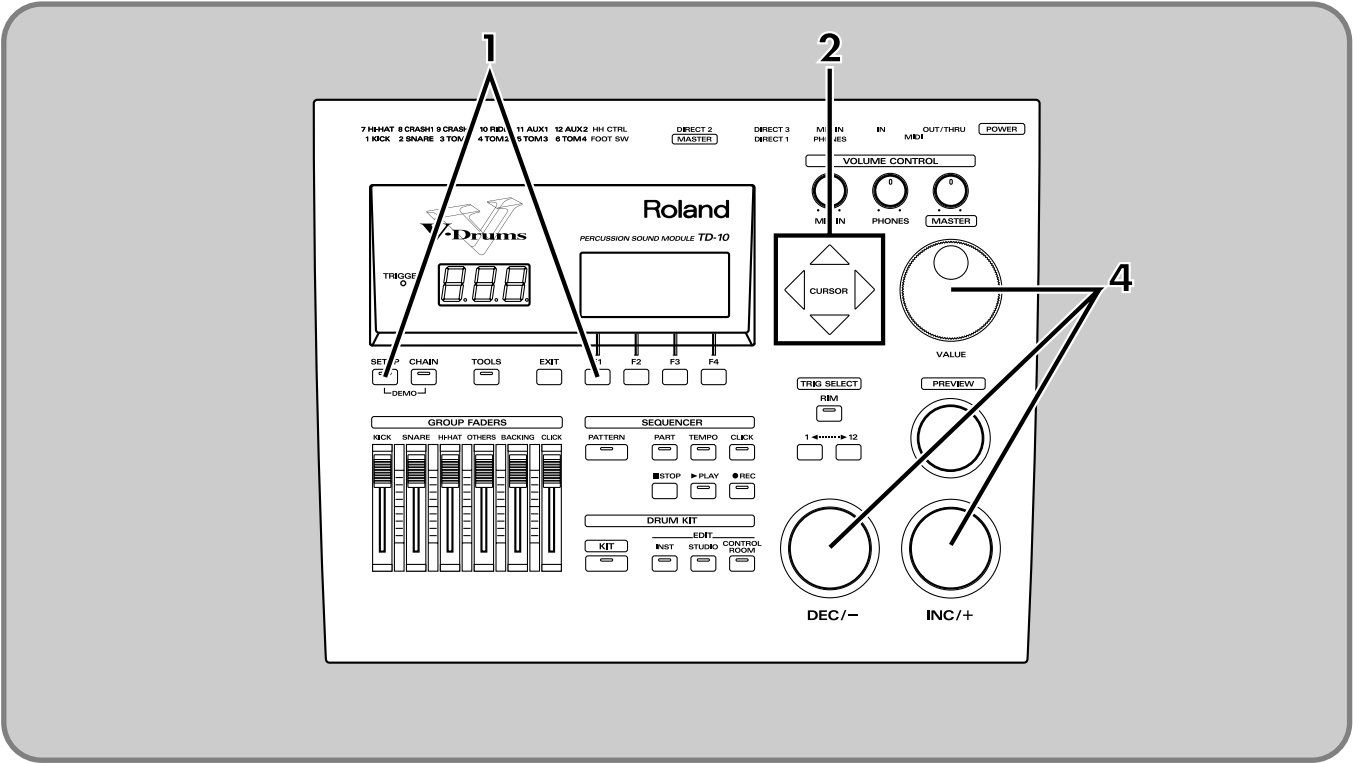
NOTA Si ha modificado los ajustes y éstos son diferentes de los que aparecen en la figura anterior, utilice la función Copy para restablecer los ajustes originales (p. 137).

Con ello terminará de definir los ajustes para todos los pads del V-Basic Kit o V-Standard Kit. Si utiliza un PD-100 o PD-120, realice ajustes de tensión tal como se explica en la página 31.

Una vez definidos los ajustes, pulse [EXIT] las veces suficientes para volver a la página “DRUM KIT”.

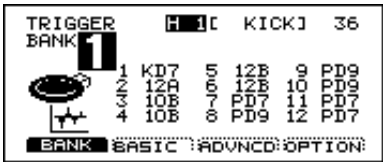
■ Si ha adquirido el PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 o PD-120 aparte

Realice los siguientes ajustes para cada pad.



1 Pulse [SETUP], pulse [F1 (TRIG)], y a continuación pulse [F1 (BANK)].

Aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla muestra una lista de los pads especificados para cada jack TRIGGER INPUT.

Pantalla	Pad
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
10A	PD-100
12A	PD-120
KD7	KD-7/KD-5

2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a una posición diferente de “BANK.”

3 Golpee el pad para la que desee realizar ajustes.

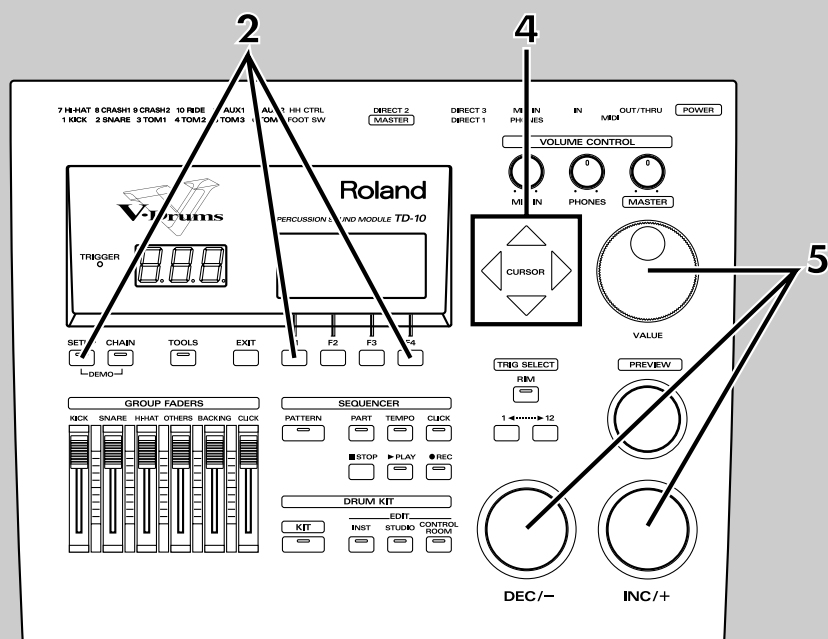
El cursor se desplazará hasta el valor editado del pad que golpee.

4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el nombre del modelo de pad.

Con ello terminará de realizar ajustes para el pad. Si utiliza un PD-100 o PD-120, realice ajustes de tensión para el parche tal como se explica en la siguiente sección.

● Ajustar la tensión del parche

Para estos pads es necesario realizar ajustes para regularizar la tensión del parche. Además, la tensión del parche puede cambiar al utilizar el pad. Si se encuentra en esta situación, siga los pasos que se indican a continuación para realizar los ajustes necesarios.

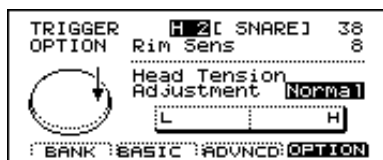


1 Compruebe qué tipo de Trigger (modelo de pad) esté ajustado a “10A” (PD-100) o “12A” (PD-120).

2 Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F4 (OPTION)].

3 Golpee el PD-100 o PD-120 para el que desee realizar ajustes.

Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado.



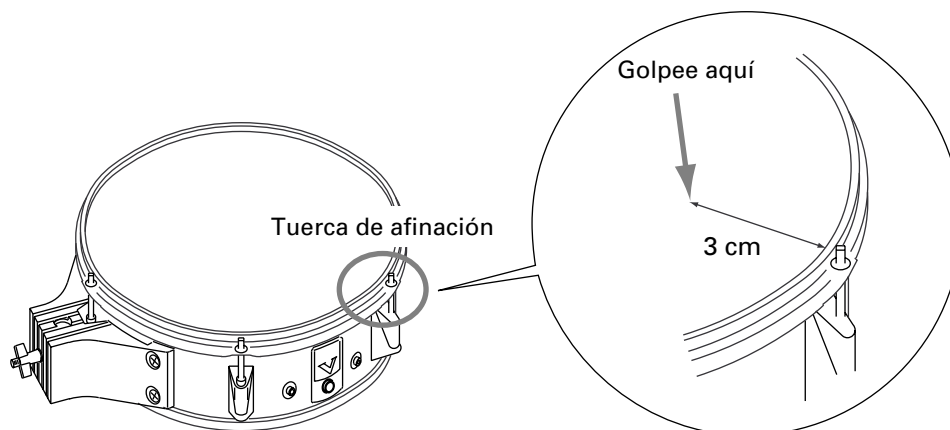
4 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Head Tension Adjustment.”

5 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para realizar ajustes.

Con el ajuste “Loose” la tensión será floja, mientras que con el ajuste “Tight” la tensión del parche será muy fuerte.

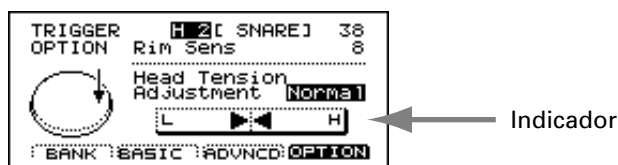
Aquí seleccionaremos el valor “Normal.”

- 6** En el parche del PD-100 o PD-120 golpee en un punto que se encuentre aproximadamente a unos 3 cm de la tuerca de afinación.



El indicador de la parte inferior derecha de la pantalla muestra lo lejos que se encuentra del ajuste.

- 7** Utilice una llave de afinación (opcional) para ajustar todas las tuercas de afinación hasta que el indicador llegue a la posición que muestra la figura.



Si el indicador se encuentra hacia la derecha, gire la llave de afinación hacia la izquierda para aflojar la tensión. Si el indicador se encuentra hacia la izquierda, gire la llave de afinación hacia la derecha para aumentar la tensión.



NOTA Si el indicador está muy desplazado a izquierda o derecha, ajuste la tensión de todo el parche antes de realizar este ajuste.



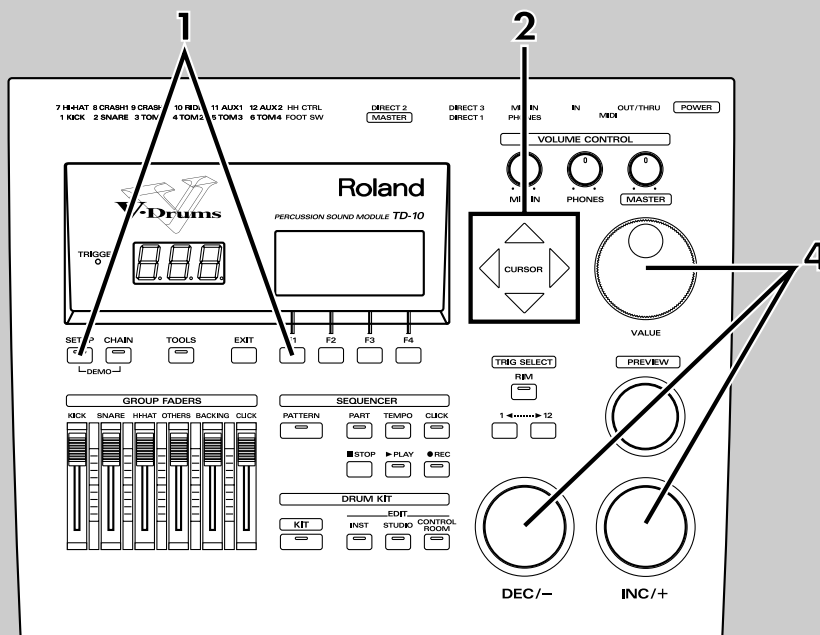
RECUERDE Consulte los detalles para ajustar la tensión del parche en el manual del usuario del PD-100/120.

Una vez haya definido todos los ajustes, pulse [EXIT] las veces necesarias para volver a la página "DRUM KIT".

■ Utilizar disparos de un instrumento acústico para tocar el TD-10

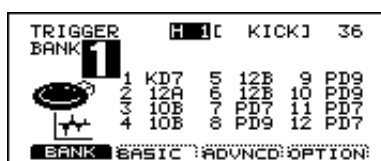
Ajuste el tipo de disparo al disparo de percusión, y si las notas no suenan de manera precisa, deberá realizar cambios en el modo “avanzado” de esta sección. Consulte los detalles en “Ajustes detallados para los parámetros de disparo (ADVNCN)” (p. 111) de “Utilización Avanzada”.

En primer lugar consulte la página 142 y conecte el disparador de percusión. Una vez lo haya hecho, defina los siguientes ajustes para cada disparador.



- 1 Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BANK)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



Esta pantalla muestra una lista de los tipos de disparadores para cada jack TRIGGER INPUT.

- 2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a una posición diferente de “BANK.”

- 3 Golpee el instrumento de percusión (o pulse el pedal de bombo) para el que desee realizar ajustes.

El cursor se desplazará hasta el número de disparador del instrumento que haya golpeado.

- 4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el tipo de disparador. Realice los siguientes ajustes para cada disparador.

“KIK”: Kick

“SNR”: Snare

“TOM”: Tom

“FLR”: Floor tom

Una vez haya definido todos los ajustes, pulse [EXIT] las veces necesarias para volver a la página “DRUM KIT”.

Comprobar los ajustes

Con ello terminará de definir los ajustes. Golpee los pads/batería y verifique que el instrumento en cuestión suene de manera correcta. Si no es así, vuelva a comprobar los ajustes y consulte “Comprobar conexiones y ajustes” en la página 45.

Para una mejor interpretación

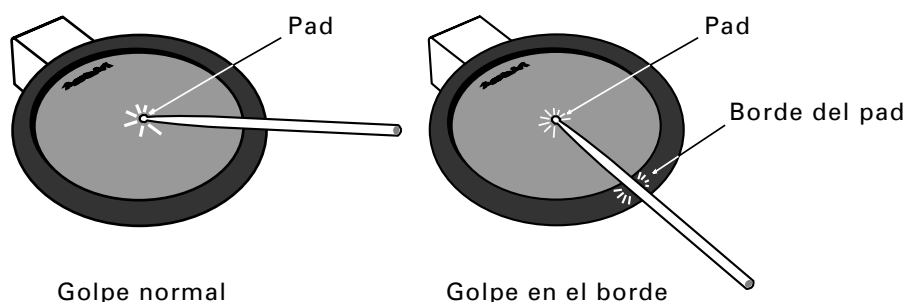
Interpretación y expresividad de los pads

Esta sección introduce varias funciones de interpretación que le ayudarán a tocar los pads con una mayor expresividad.

Algunas de estas técnicas y funciones de interpretación son únicas del TD-10, por lo que debe leer esta sección para poder aprovechar al máximo las posibilidades del TD-10.

■ Golpes en el borde

Es posible utilizar el borde para tocar dos tipos de sonidos en un único pad. Esto es posible en los pads PD-7, PD-9 y PD-120.



Para tocar un golpe en el borde es necesario golpear el parche (área central) y el borde (parte exterior) del pad de manera simultánea. Si sólo golpea el borde no oirá ningún sonido. Al tocar un golpe en el borde sonará el instrumento asignado al borde del pad.

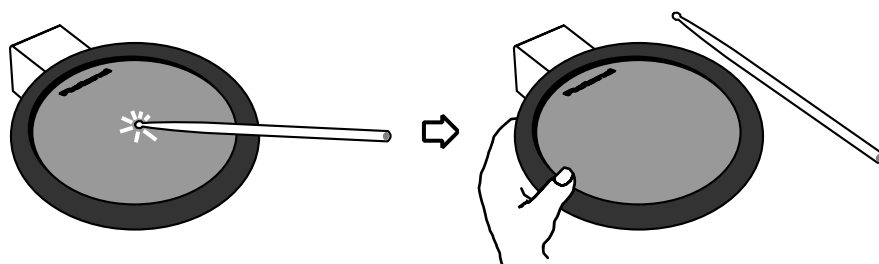


Al especificar el borde durante la edición también es necesario golpear el centro y el borde simultáneamente.

Importante: El borde del PD-120 SÓLO funciona si está conectado a la entrada 2 (SNARE). Si desea especificar sonidos para el borde de toms, etc., utilice un PD-7 o un PD-9.

■ Enmudecimiento

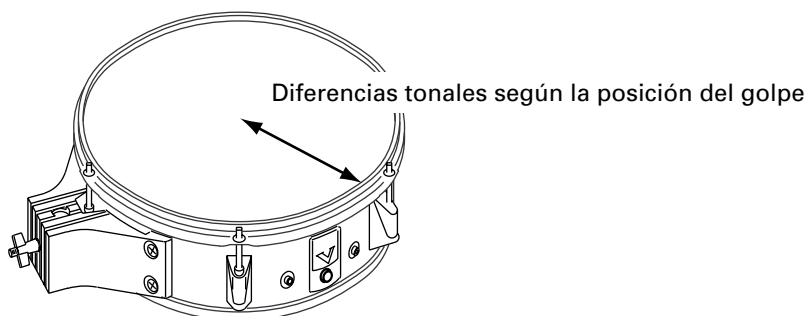
Esta función simula el enmudecimiento de un plato, y puede utilizarse en un PD-7 o PD-9.



Golpee un pad y a continuación coja el borde del pad con la mano mientras la nota sigue sonando; con ello enmudecerá la nota que esté sonando; esta técnica de interpretación se conoce como “para-da”.

■ Detección de la posición

Esta función simula el movimiento a través de la superficie de una caja o de un plato ride. Puede utilizar un PD-7, PD-9, PD-10 o PD-120 conectado al jack 2 ó 10.



En las cajas y en los platos ride, las diferencias en la posición del golpe entre el centro y el borde producen cambios naturales en el sonido. Cuando utilice el PD-120 como caja, los cambios en el sonido y en la respuesta permiten una interpretación igual a la de un instrumento acústico.

■ Tocar con escobillas

El TD-10 permite tocar con escobillas sólo si utiliza un PD-100 o PD-120. Es posible utilizar las diferentes técnicas de interpretación posibles en un instrumento acústico para disparar este tipo de sonido. Cuando utilice escobillas, seleccione un kit de percusión pensado para tocar con escobillas. Pulse [KIT] y seleccione un kit con un símbolo como el siguiente a la derecha del nombre del kit.



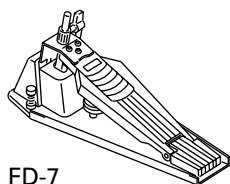
Utilice SÓLO escobillas de nilón o plástico. Las escobillas metálicas pueden dañar el parche y enredarse en la fina trama de ésta.



De todos los kits de percusión predefinidos, los números 7 y 37 están pensados para tocar con escobillas.

■ Pedal de control de charles

Es posible utilizar un pedal de control de charles para las siguientes técnicas de interpretación, lo que permite un control continuo entre las posiciones abierta y cerrada. Esto es posible con un FD-7.



FD-7

Charles abierto: Golpee el pad sin pulsar el pedal.

Charles cerrado: Golpee el pad mientras pulsa el pedal.

Cerrar: Pulse el pedal para disparar el sonido de charles "cerrado".

Abrir: Pulse y suelte rápidamente el pedal para disparar el sonido de charles "abierto".

Proceso operativo del TD-10

Esta sección explica las operaciones básicas del TD-10. Pruebe cada uno de estos procesos.

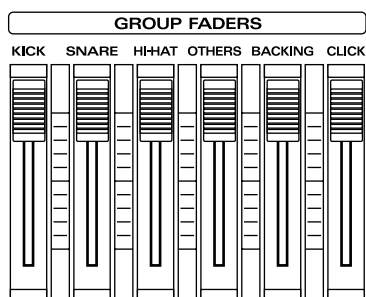
■ Ajustar el volumen

Ajustar el balance del volumen

Utilice los deslizadores [GROUP FADERS] para ajustar el volumen del bombo, la caja y los charles.

El tom, los platos, etc. se ajustan como un único grupo con [OTHERS].

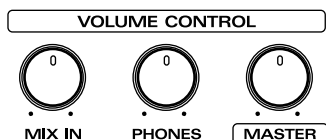
Los ajustes de volumen para cada pad del kit se definen con los ajustes de Control Room (p. 90).



Ajustar el volumen general

Utilice [VOLUME CONTROL] para ajustar el volumen de los jacks de salida MASTER del TD-10.

Gire este mando en sentido horario para aumentar el volumen, y en sentido antihorario para bajarlo.



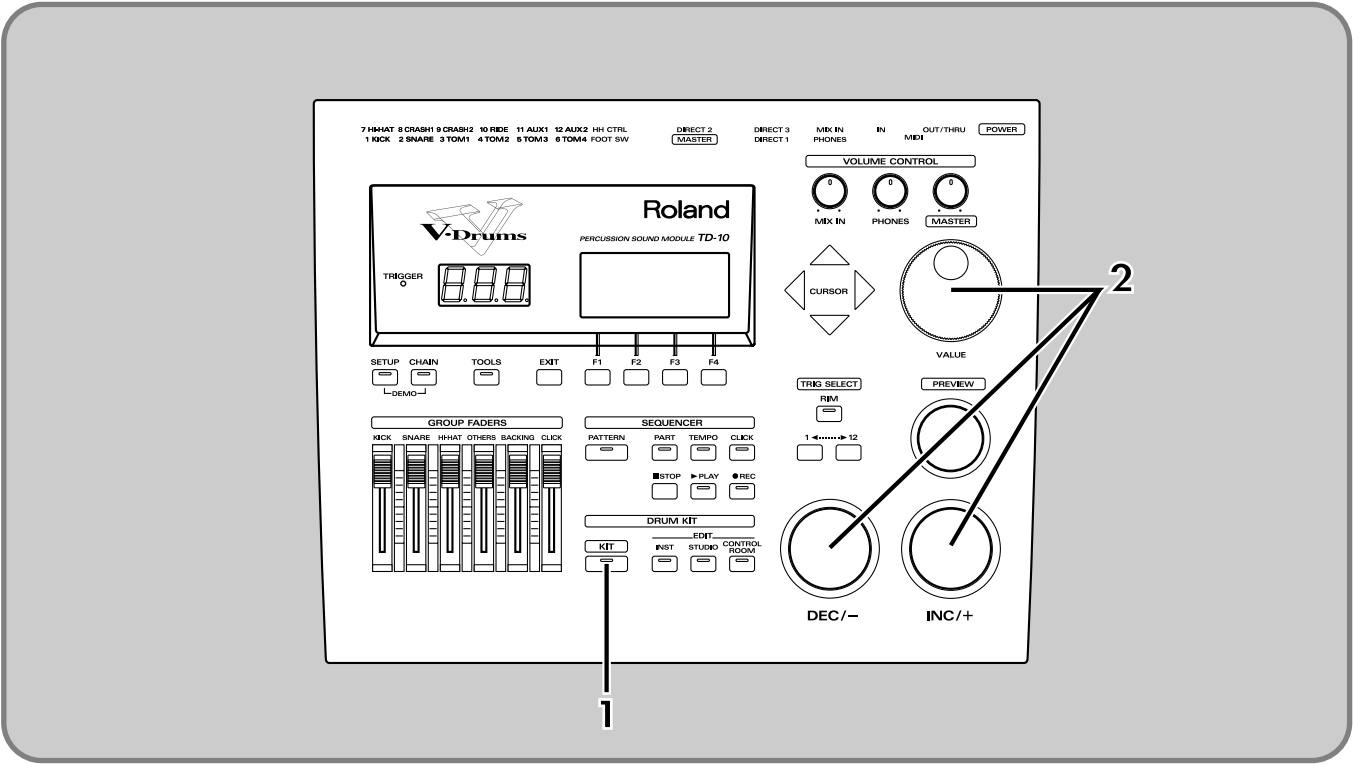
[MASTER]: Ajusta el volumen enviado desde los jacks MASTER OUT.

[PHONES]: Ajusta el volumen enviado desde el jack para auriculares.

[MIX IN]: Ajusta el volumen recibido en el jack MIX IN.

El volumen recibido en MIX IN se envía desde los jacks MASTER y desde el jack PHONES (alternativamente, sólo desde el jack PHONES).

■ Seleccionar un kit de percusión



1 Pulse [KIT].

Aparecerá la siguiente pantalla:

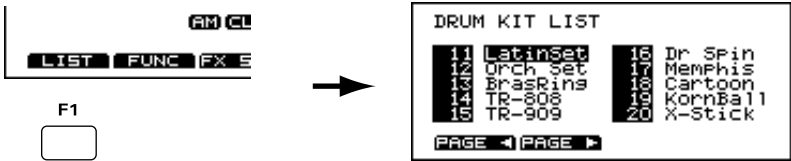


Cada kit de percusión del TD-10 es un grupo de ajustes para el instrumento asignado a cada pad y ajustes para la habitación y los micrófonos, para el mezclador, para los efectos y otros parámetros.

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un kit.



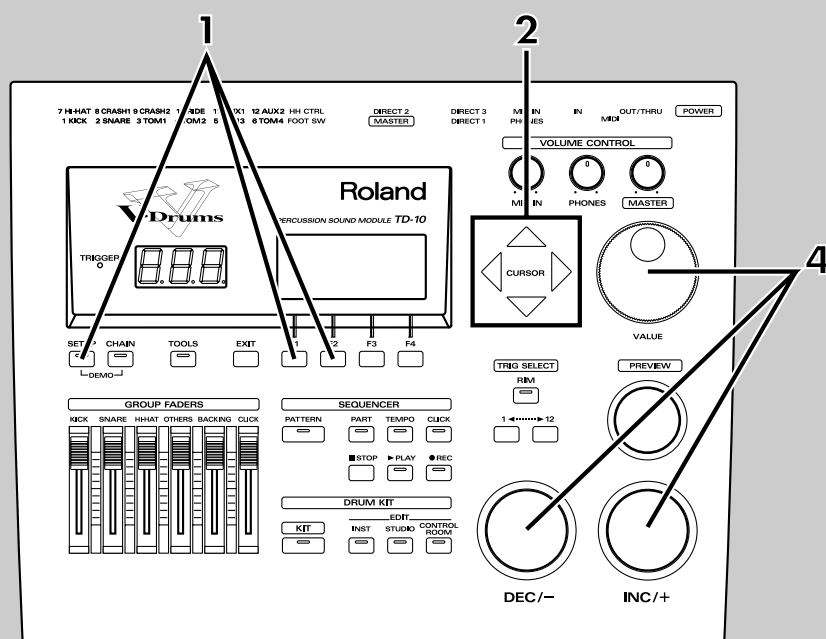
La pantalla de lista facilita la selección de un kit de percusión. En la pantalla anterior, pulse [F1 (LIST)] y aparecerán 10 nombres de kits de percusión, entre los que podrá seleccionar el deseado. Pulse [F1 (PAGE <)] para pasar a la página previa, o [F2 (PAGE >)] para pasar a la siguiente página. En esta pantalla es posible seleccionar kits utilizando [INC/DEC], el dial VALUE o [CURSOR].



Pulse [EXIT] para volver a la página de pantalla del paso 1.

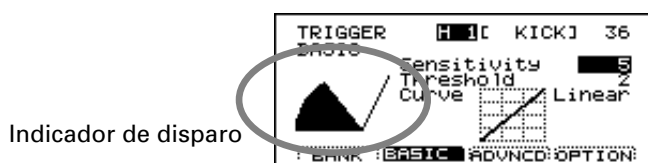
■ Ajustar la sensibilidad de un pad

Es posible que desee ajustar la sensibilidad de los pads para adecuarla a sus preferencias. En esta sección explicaremos la manera más sencilla de ajustar la sensibilidad del TD-10 para conseguir la mejor relación entre la velocidad de interpretación (fuerza) y la respuesta y volumen del sonido.



1 Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (BASIC)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Sensitivity."

3 Golpee un pad para seleccionarlo y poder ajustar su sensibilidad.

4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar la sensibilidad.

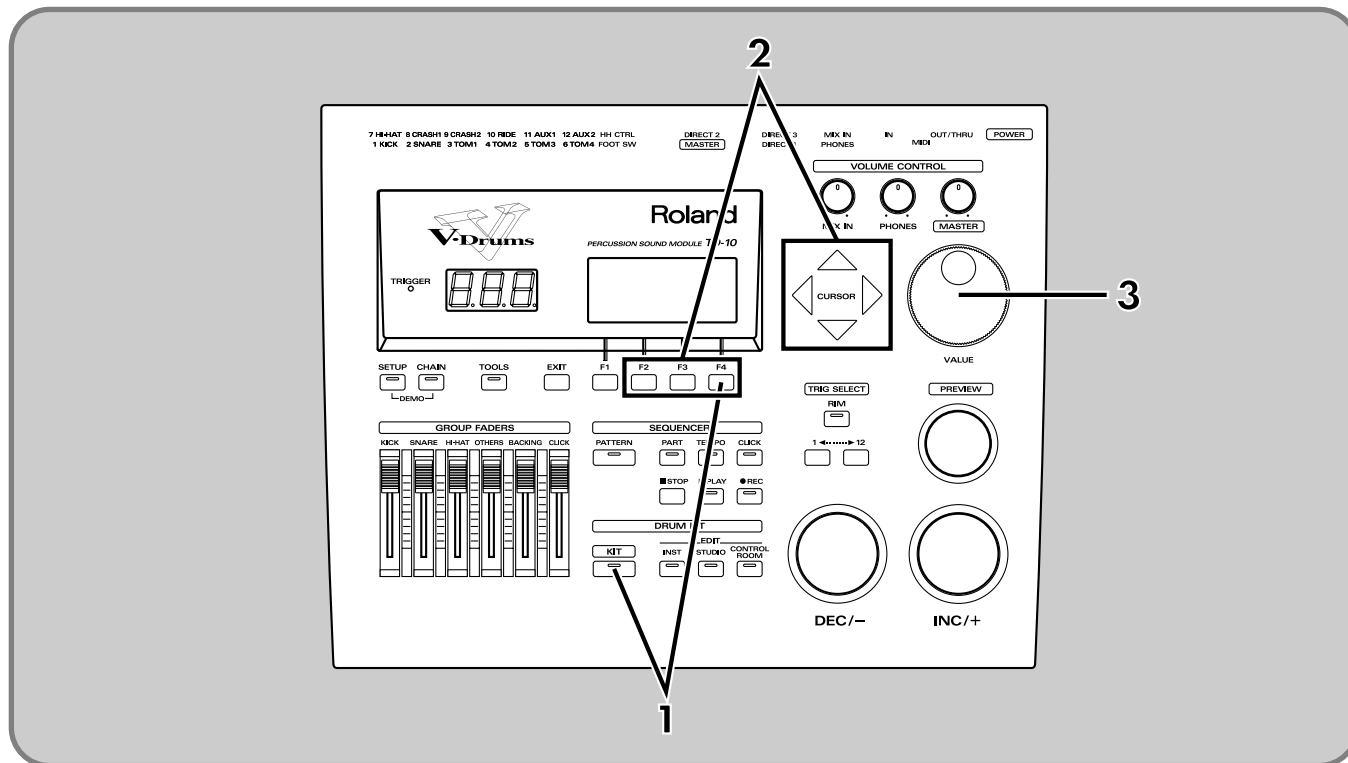
El valor numérico de la posición del cursor cambiará (entre 1 y 16). Una sensibilidad baja (valor bajo) significa que un golpe más fuerte no hará aumentar mucho el volumen. Por el contrario, una sensibilidad mayor significa que conseguirá rápidamente un volumen más alto al tocar con más fuerza. En general, es aconsejable ajustar la sensibilidad de manera que el indicador llegue a la posición máxima al tocar con la máxima fuerza.



El volumen general es un elemento importante del ajuste de sensibilidad de un kit de percusión electrónico. En concreto, si escucha a un volumen bajo puede pensar que hay muy poco cambio en el volumen, por lo que puede aumentar excesivamente la sensibilidad sin que realmente sea necesarios. Intente tocar con diferentes volúmenes (con amplificadores o auriculares) para poder ajustar la sensibilidad de manera precisa. Para definir unos ajustes correctos, ajuste el volumen a un nivel apropiado.

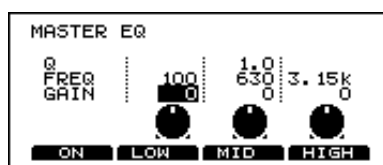
■ Ecualizador principal

Éste es el ecualizador principal que se aplica al sonido enviado desde los jacks MASTER OUT. Éste ajusta el balance de las gamas de frecuencias altas, medias y bajas. Aquí ajustaremos GAIN (la cantidad de realce).



1 Pulse [KIT], y a continuación pulse [F4 (MAS EQ)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



2 Utilice [F2]–[F4] o [CURSOR] para seleccionar “GAIN”.

[F2]: Gama baja (LOW)
[F3]: Gama media (MID)
[F4]: Gama alta (HIGH)



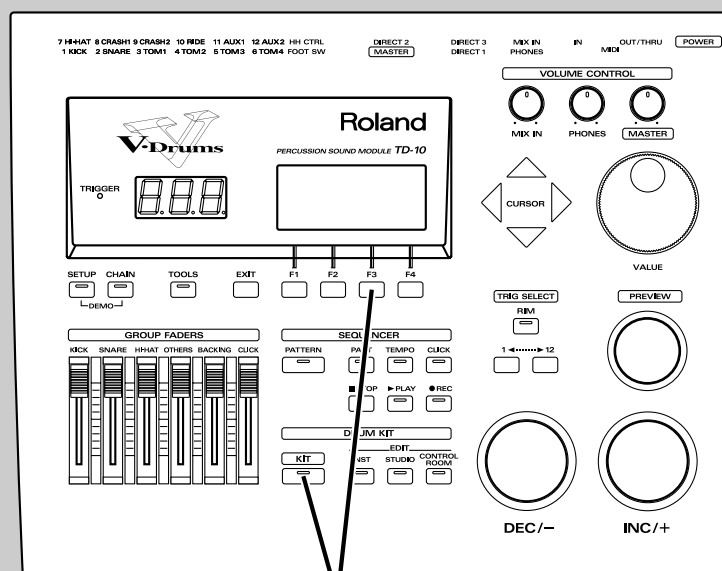
[F1] actúa como conmutador de activación/desactivación del ecualizador.

3 Utilice el dial VALUE para modificar el valor, y escuche cómo cambia el sonido.

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

■ Efecto activado/desactivado

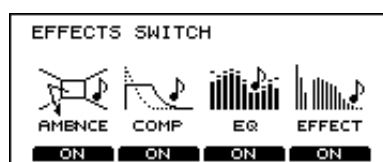
Si desea comparar los sonidos “con” o “sin” ambiente, compresores y ecualizadores individuales, o efectos digitales, aquí puede activar/desactivar cada uno de ellos para todo el kit.



1

1 Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (FX SW)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



En esta página, [F1]–[F4] actúan como conmutadores de activación/desactivación. Por ejemplo, al pulsar [F1] se activará/desactivará el efecto de ambiente.

AMBNCE (Ambiente): Ajusta el tamaño de la habitación y el tipo de paredes para modificar el sonido.

COMP (Compresor): Utilícelo para suavizar los picos de volumen y evitar sobrecargas.

EQ (Ecualizador): Ajusta el balance de las gamas de frecuencias altas, medias y bajas.

EFFECT (Efecto): Añade efectos como reverberación y retardo.



Cuando estos conmutadores están desactivados los efectos no se aplican, independientemente de todos los demás ajustes. Antes de utilizar el ambiente o los efectos, compruebe que estos conmutadores estén activados.

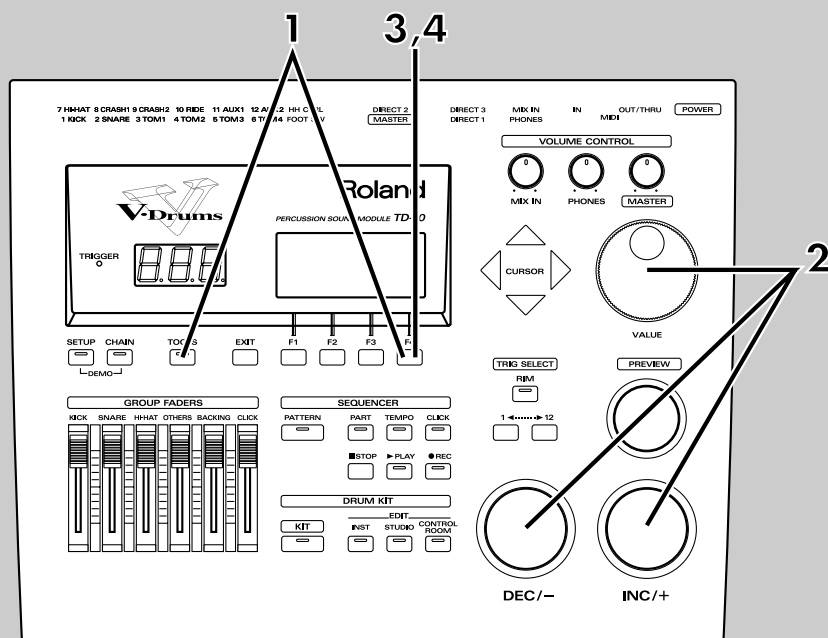


Estos ajustes pueden definirse para cada kit de percusión.

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

■ Función de ayuda

Seleccione una palabra clave para una operación específica y podrá ver al instante una explicación o la página de ajustes correspondiente. Por ejemplo, para ajustar una función con un pedal, seleccione la palabra clave "FOOT SWITCH" y pulse el botón para acceder a la página de ajustes.



1 Pulse [TOOLS], y a continuación pulse [F4 (HELP)].

Aparecerá la siguiente pantalla (lista de palabras clave):



2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar una palabra clave.

3 Pulse [F4 (SELECT)], y aparecerá una explicación de la función.

4 Si desea pasar a la página de ajustes de esta función, pulse [F4 (GO NOW)].

Una vez definidos los ajustes, pulse [EXIT] las veces necesarias para volver a la página "DRUM KIT".

Las tarjetas de ampliación

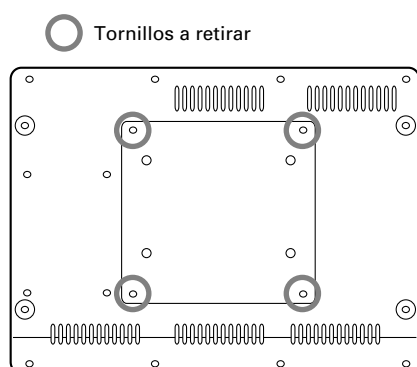
Las tarjetas de ampliación (opcionales) son tarjetas que permiten ampliar el sistema y añadir nuevos instrumentos y kits de percusión.

* No es posible utilizar las tarjetas de ampliación de sonidos para las series JV/XP de Roland.

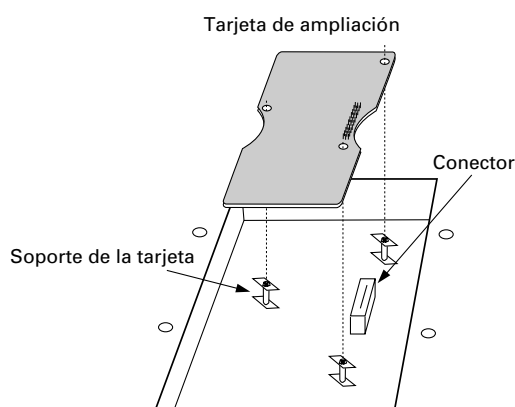
El panel inferior del TD-10 tiene una ranura que permite instalar tarjetas de ampliación.

Instale sólo las tarjetas especificadas (WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD serie TDW).

1. Apague siempre el TD-10 y desconecte el cable de alimentación antes de instalar cualquier tarjeta (WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD serie TDW).
2. Retire sólo los cuatro tornillos indicados en la figura, y abra la cubierta situada en la parte inferior del TD-10.



3. Compruebe que los soportes de plástico de la tarjeta estén en la posición indicada. Gírelos si es necesario.

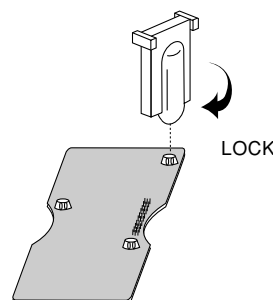


4. Coloque los orificios de la tarjeta sobre los soportes de la tarjeta, e inserte con cuidado el conector de la tarjeta en el zócalo del TD-10. Compruebe que el conector esté firmemente conectado y que los tres soportes salgan por los orificios.

* No toque los circuitos impresos ni los terminales de conexión.

* No utilice nunca una fuerza excesiva para instalar una tarjeta de ampliación. Si no lo consigue al primer intento, retírela y vuelva a intentarlo.

5. Utilice la herramienta de instalación que se entrega con la tarjeta de ampliación para girar los soportes en la dirección LOCK y fijar la tarjeta.



* Al terminar de instalar la tarjeta de ampliación, compruebe que todo sea correcto.

(Para retirar la tarjeta de ampliación, gire los soportes en la dirección UNLOCK, y levante la tarjeta con la herramienta. Retire la tarjeta y fije la cubierta.)

6. Fije la cubierta utilizando los cuatro tornillos del paso 2.

⚠ ADVERTENCIA

- Apague inmediatamente la unidad y póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico cuando:
 - hayan penetrado objetos (como tornillos) o líquidos en el TD-10.
 - el TD-10 haya estado expuesto a la lluvia (o esté húmedo por alguna otra razón).
 - el TD-10 no funcione de manera normal o muestre un cambio importante en sus prestaciones.

No abra nunca la cubierta inferior del TD-10.

- Para evitar el daño en los componentes internos provocado por la electricidad estática, tenga en cuenta lo siguiente al manipular la tarjeta.
 - Antes de tocar la tarjeta, coja siempre antes un objeto metálico (como un grifo), para descargar la electricidad estática del cuerpo.
 - Al manipular la tarjeta, cójala siempre por los bordes. Evite tocar cualquiera de los componentes electrónicos o conectores.

À propos des cartes d'extension

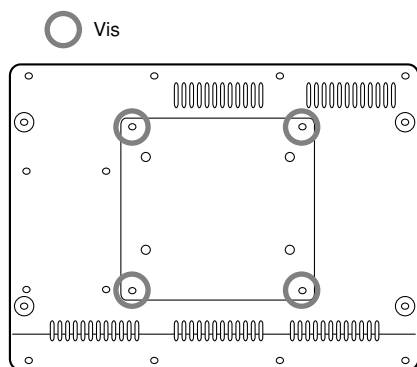
Les cartes d'extension (optionnelles) sont des cartes qui vous permettent d'augmenter la puissance de votre système et d'ajouter de nouveaux instruments ainsi que des batteries.

* Les cartes d'extension de son pour les séries JV/XP de Roland ne peuvent être utilisées.

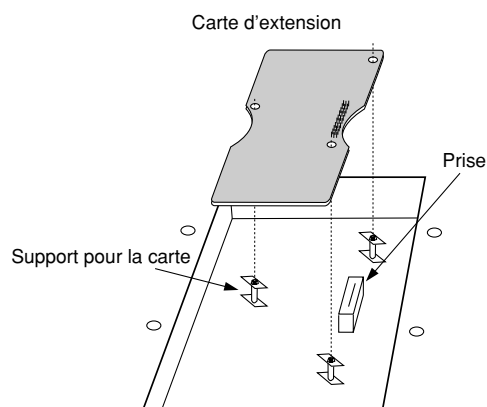
N'installez que la ou les carte(s) de circuits imprimés spécifiée(s).
(WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD série TDW)

Le panneau du dessous du TD-10 a un créneau permettant l'installation des cartes d'extension.

1. Éteignez toujours le TD-10 et débranchez le câble électrique avant toute tentative d'installation de carte de circuits imprimés (WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD série TDW).
2. Enlevez seulement les quatre vis et ouvrez la plaque située sous le TD-10.



3. Veillez à ce que les supports en plastique pour la carte soient positionnés tel qu'indiqué. Faites-les pivoter si nécessaire.

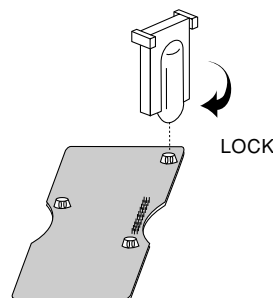


4. Pendant que vous alignez les trous de la carte au-dessus des supports, insérez délicatement le connecteur sur la carte dans la prise du TD-10. Assurez-vous que le connecteur est raccordé correctement et que les trois supports s'emboîtent bien dans les trous.

* Ne touchez pas à la carte de circuits imprimés ni à aucun des terminaux de connexion.

* Ne forcez jamais excessivement lors de l'installation d'une carte d'extension. Si elle ne s'ajuste pas correctement au premier essai, enlevez-la et recommencez.

5. Pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé), utilisez l'outil d'installation de la carte d'extension fournie à cet effet. De cette façon, la carte sera bien fixée à sa place.



* Lorsque votre installation de la carte d'extension est terminée, revérifiez-la.

(Pour enlever la carte d'extension, faites tourner les supports dans la direction UNLOCK (déverrouillé) et soulevez la carte en utilisant l'outil à cet effet. Retirez la carte et remettez la plaque.)

6. Refermez la plaque en utilisant les quatre vis enlevées à l'étape 2.

⚠ AVERTISSEMENT

- Éteignez immédiatement l'unité, et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque :
 - Des objets (vis) sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
 - L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
 - L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances.

N'ouvrez jamais vous-même le capot du dessous du TD-10.

- Pour éviter d'endommager les composants internes par de l'électricité statique, suivez attentivement les règles ci-dessous lorsque vous maniez la carte.
 - Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (tel qu'un tuyau d'arrivée d'eau) pour être sûr de vous décharger de toute électricité statique.
 - Quand vous saisissez la carte, ne la prenez que par ses côtés. Évitez de toucher ses composants électroniques ou connecteurs.

Comprobar conexiones y ajustes

Esta sección describe los puntos a comprobar en caso de problemas al definir ajustes básicos, y la manera de solucionar los problemas que aparecen al utilizar percusión electrónica por primera vez.



Antes de comprobar o modificar las conexiones, apague todos los aparatos.



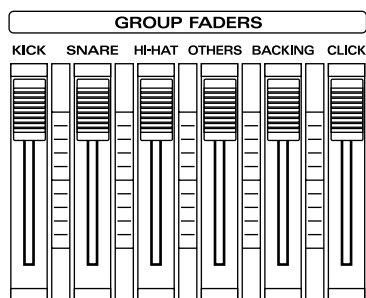
Para solucionar problemas provocados por operaciones de edición, etc., es necesario comprobar el valor editado. Para ello consulte "Solucionar problemas" (p. 132) en los "Apéndices". Consulte también esta sección si utiliza instrumentos acústicos para disparar el TD-10, o si utiliza pads de un fabricante diferente de Roland.

■ Ningún sonido

En primer lugar, compruebe que sean las especificadas en la instalación de las páginas 23–25, y compruebe los siguientes puntos.

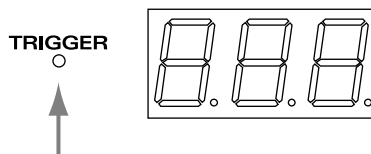
● Ningún sonido al pulsar [PREVIEW]

Compruebe que los deslizadores [GROUP FADERS] no se encuentren en la posición mínima.



● [PREVIEW] produce sonido, pero los pads no

Compruebe que el indicador TRIGGER se ilumine al golpear una pad. Si no se ilumina, compruebe las conexiones de la pad y del jack TRIGGER INPUT.



● Se oye sonido en los auriculares, pero no en el amplificador externo, etc.

Compruebe las conexiones con el equipo externo, su volumen, y compruebe que el mando [MASTER] del TD-10 no se encuentre en la posición mínima.



■ Suenan el pad equivocado, o suenan también otros pads

- ¿Utiliza los jacks TRIGGER INPUT equivocados?
- ¿Están correctamente instalados los pads?
Si un pad no está firmemente instalado, éste puede recibir vibraciones al golpear otro pad, y disparar sonidos involuntariamente.
- ¿Algún altavoz suena cerca del pad?
Cambie la orientación del altavoz o del pad.

■ Al golpear un pad con suavidad, éste no suena

- ¿Ha tocado un pad o pulsado un pedal al poner en marcha el TD-10 antes de que apareciera la pantalla con el nombre del kit?
Al ponerlo en marcha, el TD-10 comprueba los pads. Si golpea los pads en este momento, la comprobación no puede realizarse correctamente.

■ El volumen es muy bajo para la fuerza con que golpea los pads

- ¿Ha ajustado un volumen adecuado?
En el caso de la percusión electrónica, si se utiliza un volumen bajo puede tenerse la impresión de que la sensibilidad del pad es baja. Si el problema no se soluciona subiendo el volumen (p. 37), modifique el ajuste de sensibilidad (p. 39).

Si utiliza un PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 o PD-120

Es posible ajustar el volumen producido en relación a la velocidad de la interpretación (fuerza del golpe) en el pad. Consulte la página 39 y modifique este ajuste.

Si utiliza pads de otro fabricante

Si al utilizar pads de otro fabricante éstos no responden de manera satisfactoria, deberá ajustar los parámetros de disparo. Consulte “Ajustes básicos para los parámetros de disparo (BASIC)” (p. 109) en “Utilización Avanzada” y realice los cambios necesarios.

■ Algunos pads concretos suenan muy alto o muy bajo

- Si escucha en mono, utilice sólo el jack MASTER L (MONO), y no inserte ninguna clavija en el jack R.
- ¿Están todos los deslizadores [GROUP FADERS] en una posición apropiada?
Coloque todos los deslizadores en la misma posición, y reajústelos hasta conseguir el balance deseado.

■ Los golpes en el borde no suenan

- ¿Utiliza un pad PD-7, PD-9 o PD-120?
Los golpes en el borde no son posibles en otros pads.
- ¿Utiliza un cable mono para conectar el pad al TD-10?
Si es así, sólo sonará el parche del pad. Utilice el cable estéreo que se incluye con el PD-7, PD-9 o PD-120.
- ¿Son correctos los ajustes de tipo de disparador?

■ Los golpes en el borde no suenan de manera correcta

- Al tocar en el PD-7 o PD-9, golpee el borde y el parche simultáneamente. Si sólo golpea el borde no se oirá ningún sonido.
- ¿Son correctos los ajustes de tipo de disparador?
- Si utiliza un PD-120 como caja, compruebe el ajuste “Rim Sensitivity” (p.110).

■ El volumen es bajo al tocar utilizando escobillas

- El impacto de una escobilla es más suave que el de una baqueta, por lo que deberá utilizar un kit de percusión con ajustes adecuados para escobillas. Estos grupos muestran un símbolo como el que aparece en la siguiente figura en la parte derecha de la pantalla con el nombre del kit.



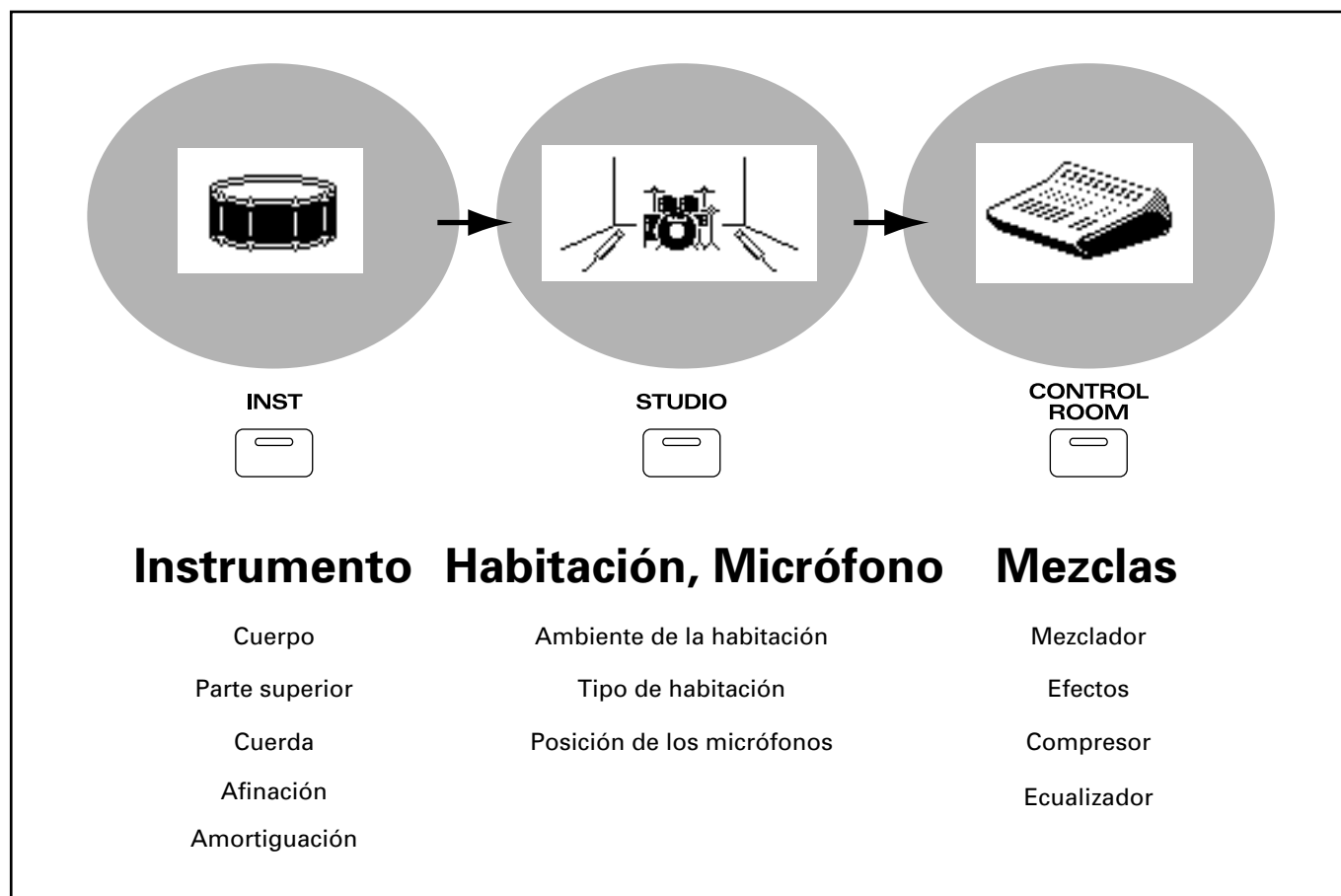
■ No se detecta la posición del golpe

- ¿Son correctos los ajustes de tipo de disparador?
- Si utiliza un PD-100 o PD-120, ¿ha ajustado correctamente la tensión del parche?
- Si utiliza un PD-7 o PD-9, ¿ha colocado el conmutador de polaridad en la posición “-(Roland)”?
- La posición del golpe sólo puede detectarse para los números de disparador 2 (SNARE) y 10 (RIDE).

Los kits de percusión predefinidos

Creación de sonidos en V-drums

El TD-10 utiliza un nuevo método de generación de sonidos llamado Variable Drum Modeling. El concepto de este método es “modelar” las partes importantes o “carácter” que hacen que un instrumento suene de una manera concreta. Esto permite editar parámetros que antes no estaban disponibles, y así crear nuevos sonidos propios.



1. Instrumento (INST)

Los materiales que forman el instrumento, su forma y otros elementos.

2. Estudio (STUDIO)

Tipo, tamaño y material de la habitación en que suenan los instrumentos, posición de los micrófonos de ambiente, y tipo y posición de los micrófonos que captan el sonido de los instrumentos.

3. Habitación de control (CONTROL ROOM)

Realice aquí los retoques finales cambiando ajustes del mezclador como el volumen, el panorama, el nivel de envío de efectos, la asignación de salidas, el ecualizador, los compresores y los efectos.

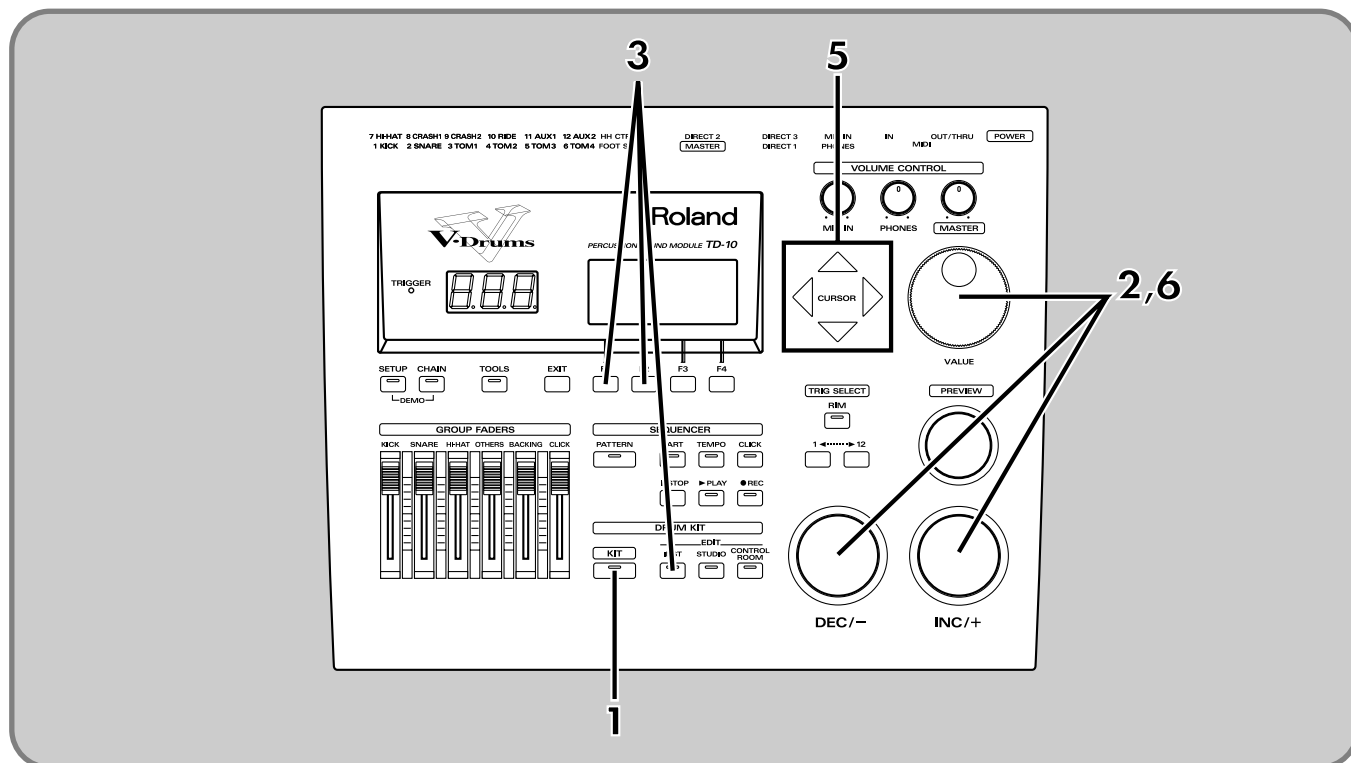
El concepto V-drums se basa en estas tres áreas, y existen los botones [INST], [STUDIO] y [CONTROL ROOM] específicos que permiten un acceso rápido para hacer realidad sus aspiraciones creativas de manera inmediata. Como concepto de interface de usuario, éste es también nuevo.

Antes de empezar a crear sonidos, lea las siguientes explicaciones sobre algunos kits de percusión predefinidos. Con ello se familiarizará con las características de un kit acústico, un kit para escobillas y un kit electrónico.

No.36: Kit de percusión 70's Rock

Éste es un kit de percusión de rock con un sonido profundo y “grueso”. Hasta ahora, este tipo de “grosor” no podía crearse ni editarse en módulos de percusión o samplers. No obstante, el TD-10 utiliza un módulo de un instrumento de percusión acústico que puede ajustarse utilizando la tecnología Variable Drum Modeling, lo que permite crear un sonido personal ajustado a la dinámica de interpretación propia.

Ahora veremos los parámetros de los instrumentos de este kit. Uno de los parámetros que crea la riqueza del sonido es “Shell Depth” (que ajusta la profundidad del cuerpo del instrumento). Aquí experimentaremos cambiando la profundidad de la caja.



1 Pulse [KIT].

Aparecerá la página “DRUM KIT”.

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit número 36.



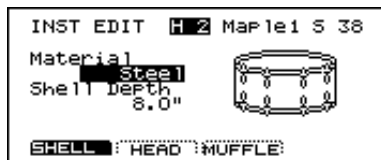
- 3** Pulse [INST], a continuación [F2 (EDIT)], y por último pulse [F1 (SHELL)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



- 4** Golpee el pad que utilice como caja.

Aparecerá la página de pantalla con los ajustes de la caja. En esta página puede seleccionar el material y la profundidad del cuerpo de la caja.

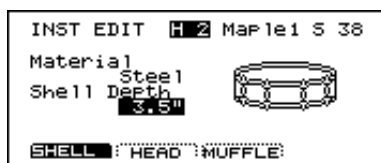


- 5** Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Shell Depth".



- 6** Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para cambiar la profundidad del cuerpo.

Para producir un sonido potente, este kit tiene un ajuste de 8.0 pulgadas. Aquí cambiaremos el ajuste a 3.5 pulgadas.

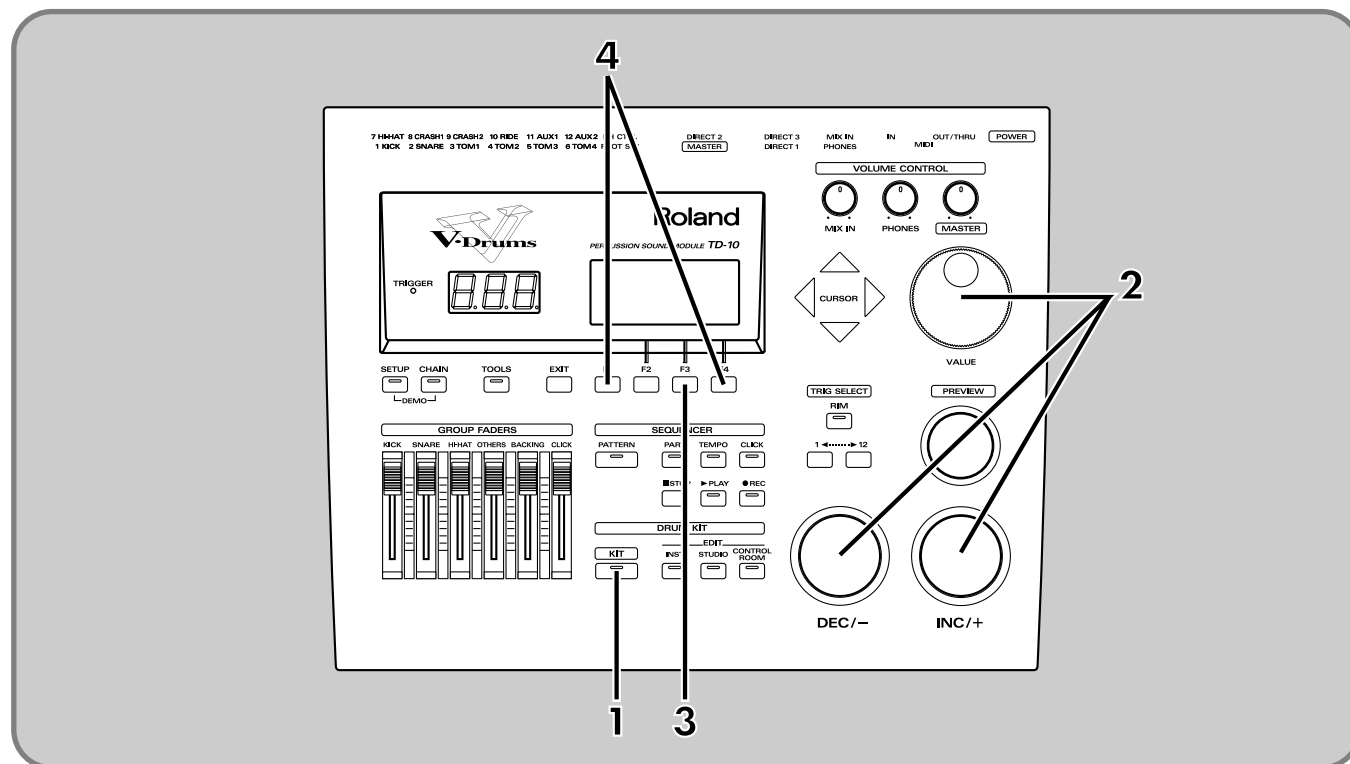


¿Cómo suena ahora? El carácter ha cambiado considerablemente, y es mucho más suave. Golpee uno de los timbales, y pruebe el mismo ajuste de profundidad.

Para realizar esta comparación con instrumentos de percusión acústicos, serían necesarios dos instrumentos. Además, los modelos previos de percusión electrónica no permitían estos ajustes. En el TD-10, estos cambios se realizan con operaciones muy sencillas en el panel frontal, lo que permite crear el sonido deseado de manera muy rápida.

No.37: Kit de percusión Brushes

Éste es un kit para tocar con escobillas, algo que tampoco era posible con los sistemas de percusión electrónica previos. En comparación con las baquetas, las escobillas utilizan una señal de disparo muy suave, por lo que hemos definido un kit con ajustes de disparo especiales. Los ajustes de STUDIO y CONTROL ROOM están definidos para aprovechar este carácter delicado, y realzan una sensación natural como si el kit se tocara delante del que escucha. Escuche lo que hacen los ajustes de los efectos. Para no destruir los matices del sonido original, los efectos se utilizan de manera muy sutil, y crean un impacto importante en la resonancia y tono de los delicados sonidos de este kit.



1 Pulse [KIT].

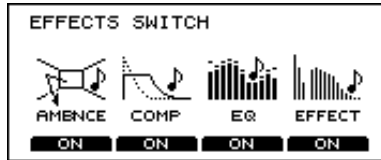
Aparecerá la página de pantalla "DRUM KIT".

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit número 37.



3 Pulse [F3 (FX SW)].

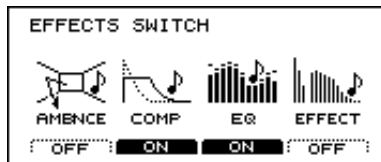
Aparecerá la siguiente pantalla:



La indicación "ON" aparece sobre cada botón [F1]–[F4], e indica que se utilizan todos los efectos.

4 Pulse [F1] y [F4].

Ambiance y Effect se desactivarán.



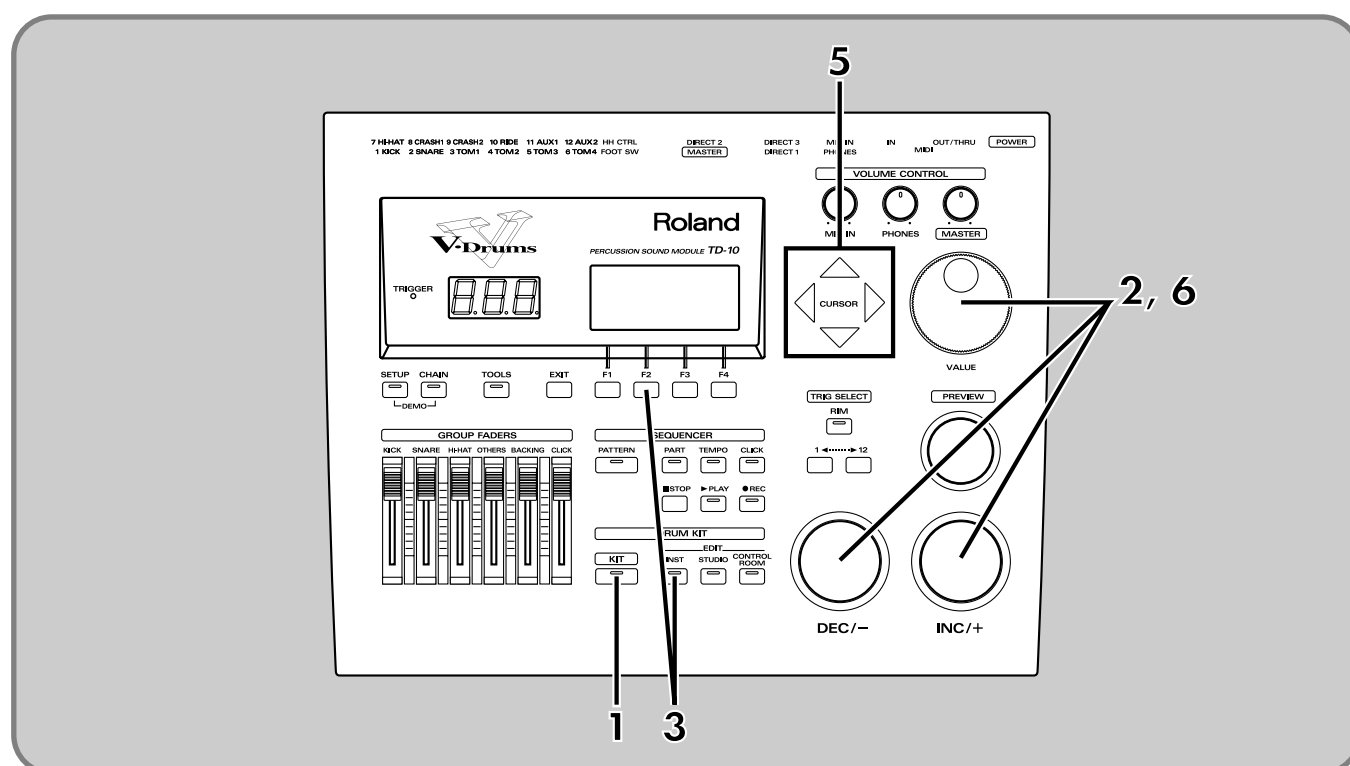
¿Cómo suena ahora? Podrá observar que el sonido ha perdido toda profundidad.

Los sonidos con un carácter muy delicado responden de manera muy acentuada al ambiente y a la reverberación. En aplicaciones más avanzadas de estos ajustes es posible controlar el carácter del ambiente y de la reverberación para simular el espacio acústico exacto que tiene en mente; por ejemplo, un carácter "vivo" y "amplio" al tiempo que enmudece parte de la resonancia.

No.38: Kit de percusión Electro

Con este kit es posible reproducir la percusión electrónica tan popular a principios de los 80. Los módulos de sonido de percusión previos no permitían crear y editar los parámetros específicos de la percusión electrónica. El TD-10 ofrece estos parámetros y también reproduce los cambios tonales provocados por los cambios en la velocidad (fuerza del golpe), lo que permite conseguir sonidos de percusión muy potentes muy apropiados para la música dance, hip-hop y rap actual.

Aquí experimentaremos cambiando la cantidad de cambio de la afinación, una función que modifica la afinación durante la caída (duración) del sonido. Ésta es una característica propia de la percusión electrónica. El parámetro Bend especifica la cantidad de cambio de la afinación.



1 Pulse [KIT].

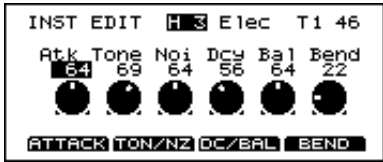
Aparecerá la página "DRUM KIT".

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit número 38.



3 Pulse [INST], y a continuación pulse [F2 (EDIT)].

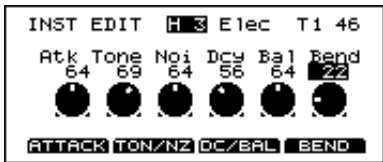
Aparecerá la siguiente pantalla:



4 Golpee el pad que utilice como timbal.

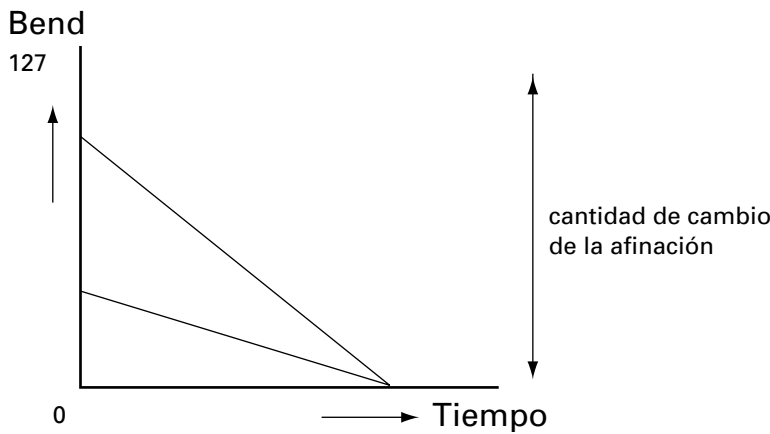
Aparecerá la pantalla de ajustes correspondiente.

5 Pulse [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Bend.”



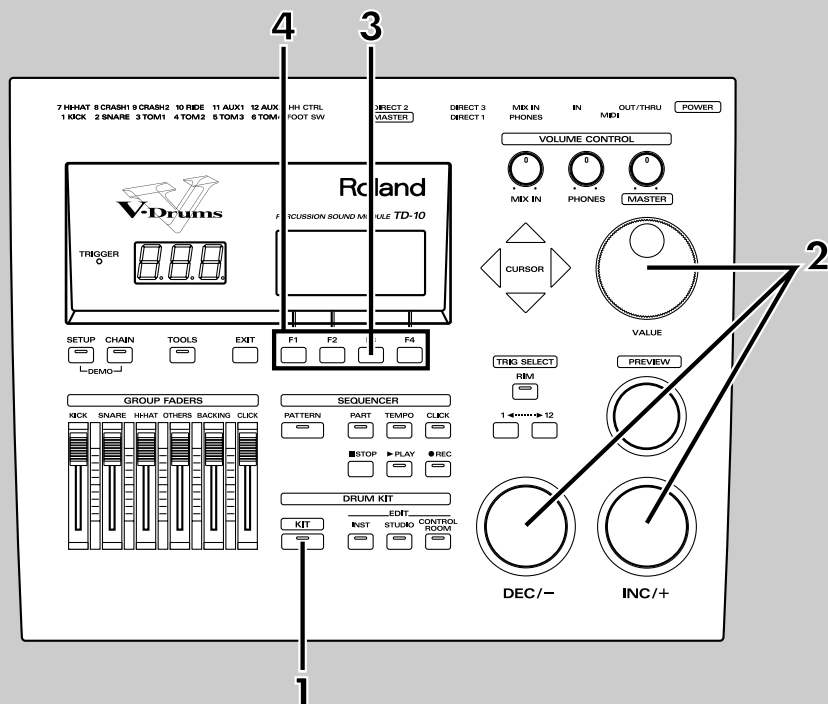
6 Golpee el pad mientras utiliza [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el ajuste de Bend.

La afinación al principio de la nota será más aguda, y el efecto será gradualmente más intenso.



Modificar un kit de percusión

En esta sección empezaremos con el kit de percusión número 36, y describiremos el proceso completo de creación de un kit totalmente diferente. El kit número 36 es un kit muy particular pensado para el rock, pero lo convertiremos en un kit de percusión más brillante y natural adecuado para fusión, etc. Si utiliza efectos es difícil oír el sonido real de los instrumentos, por lo que ahora desactivaremos todos los efectos.



1 Pulse [KIT].

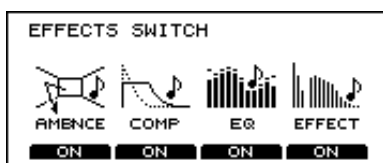
Aparecerá la página "DRUM KIT".

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit número 36.



3 Pulse [F3 (FX SW)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



4 Si aparece alguna indicación "ON" sobre los botones [F1]–[F4], pulse el botón para cambiar la indicación a "OFF."

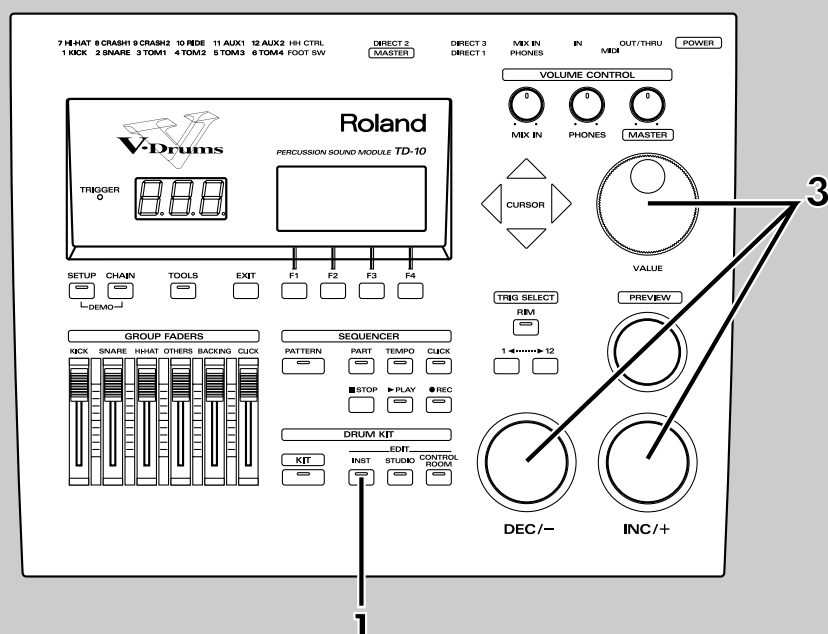
[INST]: Crear sonidos de percusión

Los ajustes de esta sección son para los instrumentos en si, y están relacionados con los elementos fundamentales que determinan el carácter del sonido. Con operaciones muy sencillas es posible seleccionar un instrumento, definir su material y forma, ajustar la afinación, etc.



RECUERDE Durante los procesos descritos aquí es posible utilizar [TRIG SELECT] para seleccionar disparadores/sonidos, incluso si los pads no están conectados, y utilizar [PREVIEW] para oír el sonido.

■ Seleccionar un instrumento



1 Pulse [INST].

Aparecerá la siguiente pantalla:



2 Golpee el pad cuyo instrumento desee cambiar.

Aparecerá la página de selección de instrumento para el pad especificada.

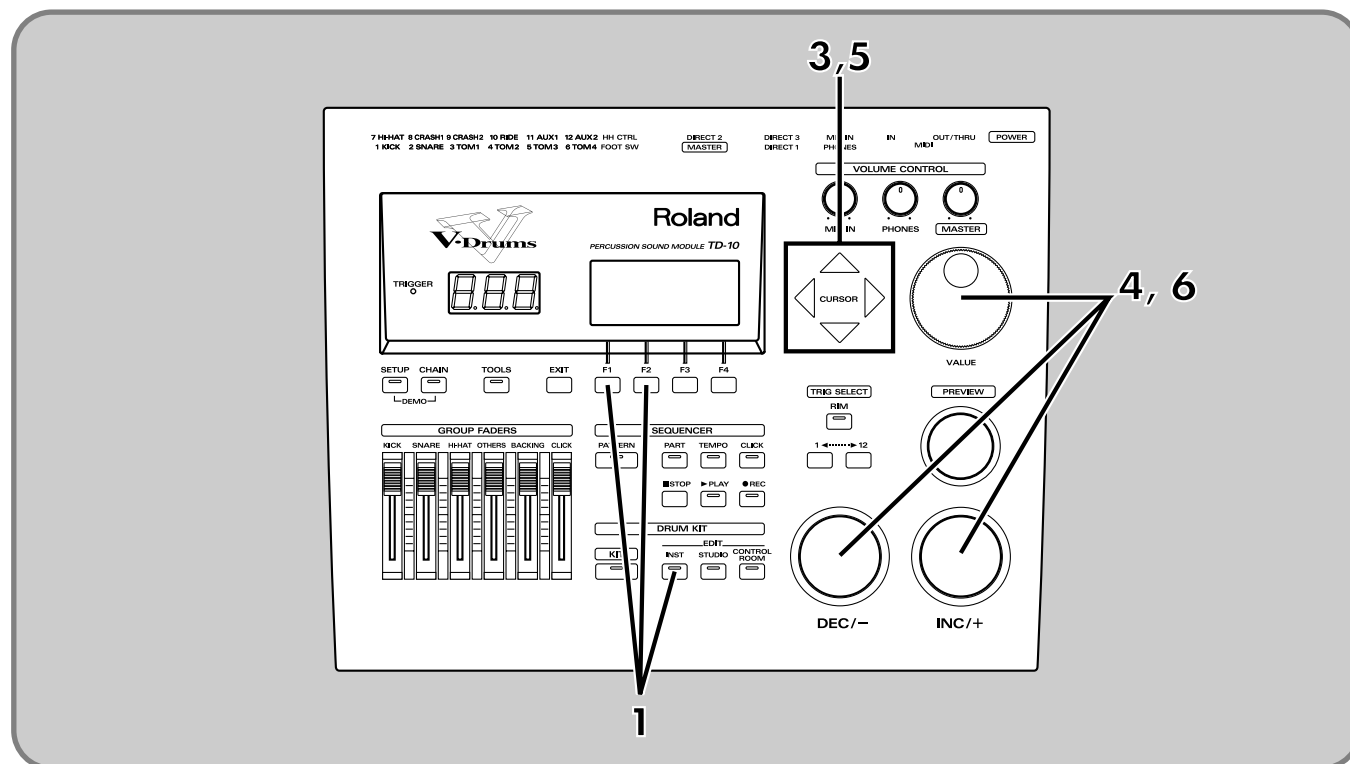
3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un instrumento diferente. Golpee el pad mientras selecciona diferentes instrumentos para comprobar su sonido.

En este ejemplo utilizaremos "106 Maple1 S" como caja, y lo editaremos para crear nuestro sonido.

■ Modificar el material y la profundidad del cuerpo

Cambie el material del cuerpo del instrumento y escuche la diferencia hasta encontrar el sonido deseado. Éste es un método de edición que sólo es posible en el TD-10. En realidad es como si escogiera entre varias cajas reales.

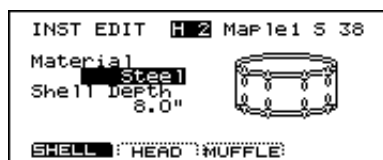
Aquí modificaremos el material y la profundidad del cuerpo de la caja.



1 Pulse [INST], a continuación pulse [F2 (EDIT)], y por último pulse [F1 (SHELL)].

2 Golpee el pad que utilice como caja.

Aparece la página de ajustes de la caja. Aquí podrá escoger el material y la profundidad del cuerpo.



3 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Material".

4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para cambiar el material del cuerpo.

En este ejemplo cambiaremos el ajuste de “Steel” a “Wood.” De los tres tipos posibles, éste es el que producirá el sonido más cálido.



La selección del material ya está hecha. Ahora especificaremos la profundidad del cuerpo.

5 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Shell Depth.”



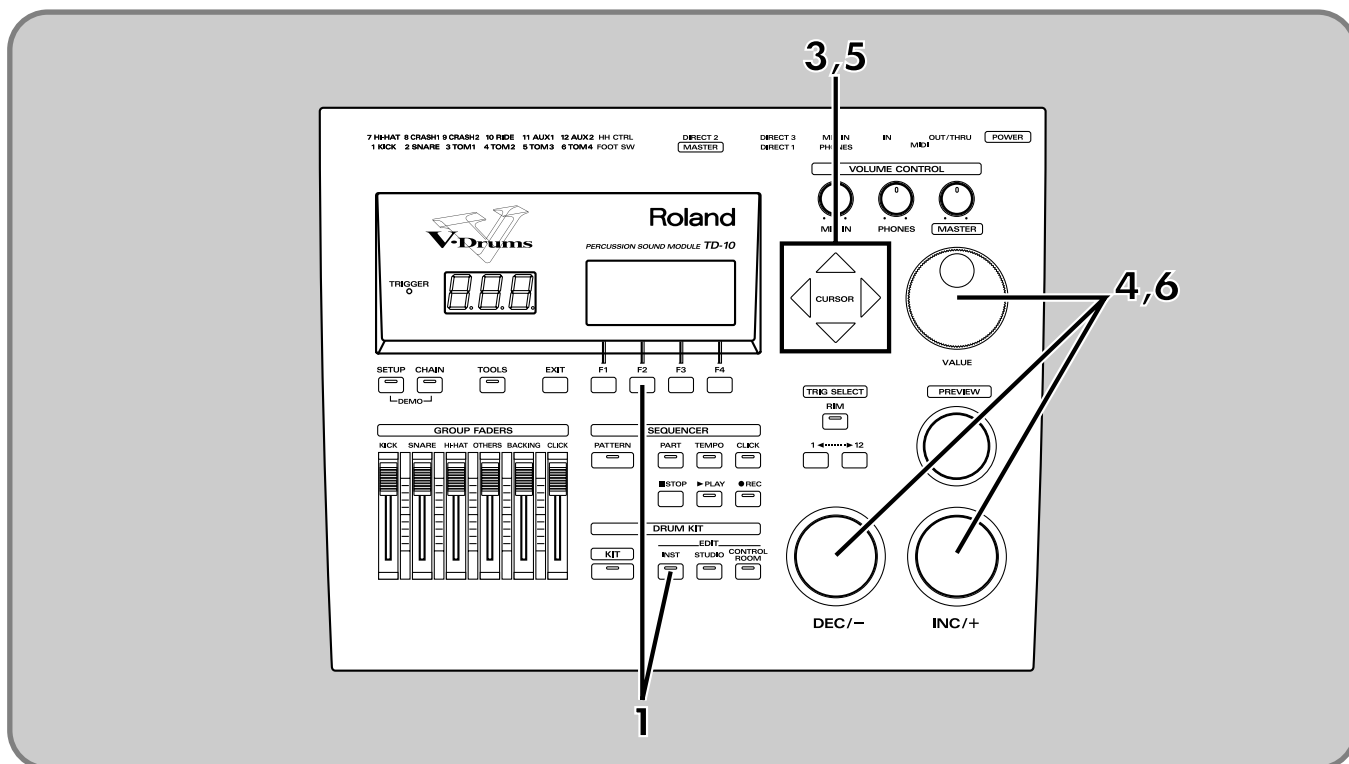
6 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar la profundidad del cuerpo.

El ajuste actual especifica una gran profundidad, por lo que aquí lo cambiaremos a “3.5””. Observe como disminuye la resonancia del cuerpo.



■ Cambiar el material y la afinación del parche

Aquí modificaremos el tipo y la afinación del parche.



1 Pulse [INST], a continuación pulse [F2 (EDIT)], y por último pulse [F2 (HEAD)].

2 Golpee el pad que utilice como caja.

Aparece la página de ajustes de la caja. Aquí puede definir el tipo y la afinación del parche.



3 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Head Type."

4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para cambiar el tipo de parche.

En este ejemplo cambiaremos el tipo de "Coated" a "PinStripe®". El sonido será más grueso, con menos armónicos.



* PinStripe es una marca comercial registrada de Remo Inc. U.S.A.

Con ello terminará la selección del material del parche. Ahora definiremos la afinación.

- 5 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Head Tuning."

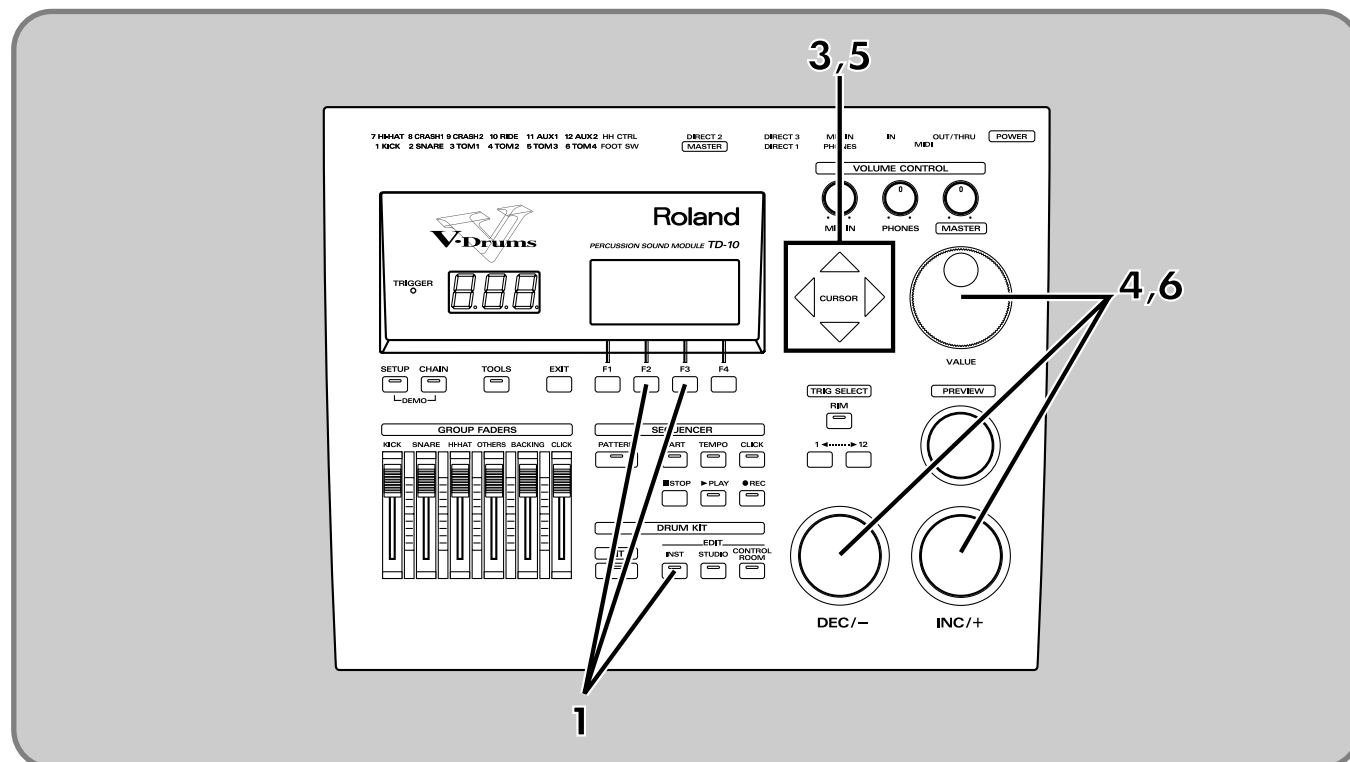


- 6 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar la afinación.

Aquí cambiaremos el ajuste de "-30" a "0."

■ Ajustar la amortiguación (enmudecimiento) y la tensión de la bordonera

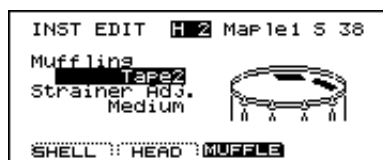
Es posible añadir amortiguación a la caja o ajustar la tensión de la bordonera para reducir los armónicos o resonancias no deseados, y crear así un sonido más compacto. Incluso es posible desactivar el sonido de la caja.



1 Pulse [INST], a continuación pulse [F2 (EDIT)], y por último pulse [F3 (MUFFLE)].

2 Golpee el pad que utilice como caja.

Aparecerá la página de ajustes de la caja. Aquí puede seleccionar el método de amortiguación y la tensión de la bordonera.



3 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Muffling".

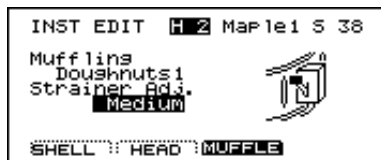
4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el ajuste.

En este ejemplo seleccionaremos “Doughnuts1”. El sonido será algo más enmudecido.



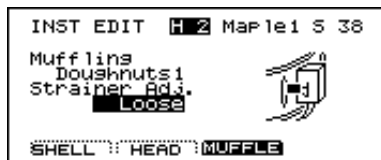
Con ello terminarán los ajustes de amortiguación. A continuación definiremos el ajuste de tensión de la bordonera.

5 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Strainer Adj.”



6 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el ajuste.

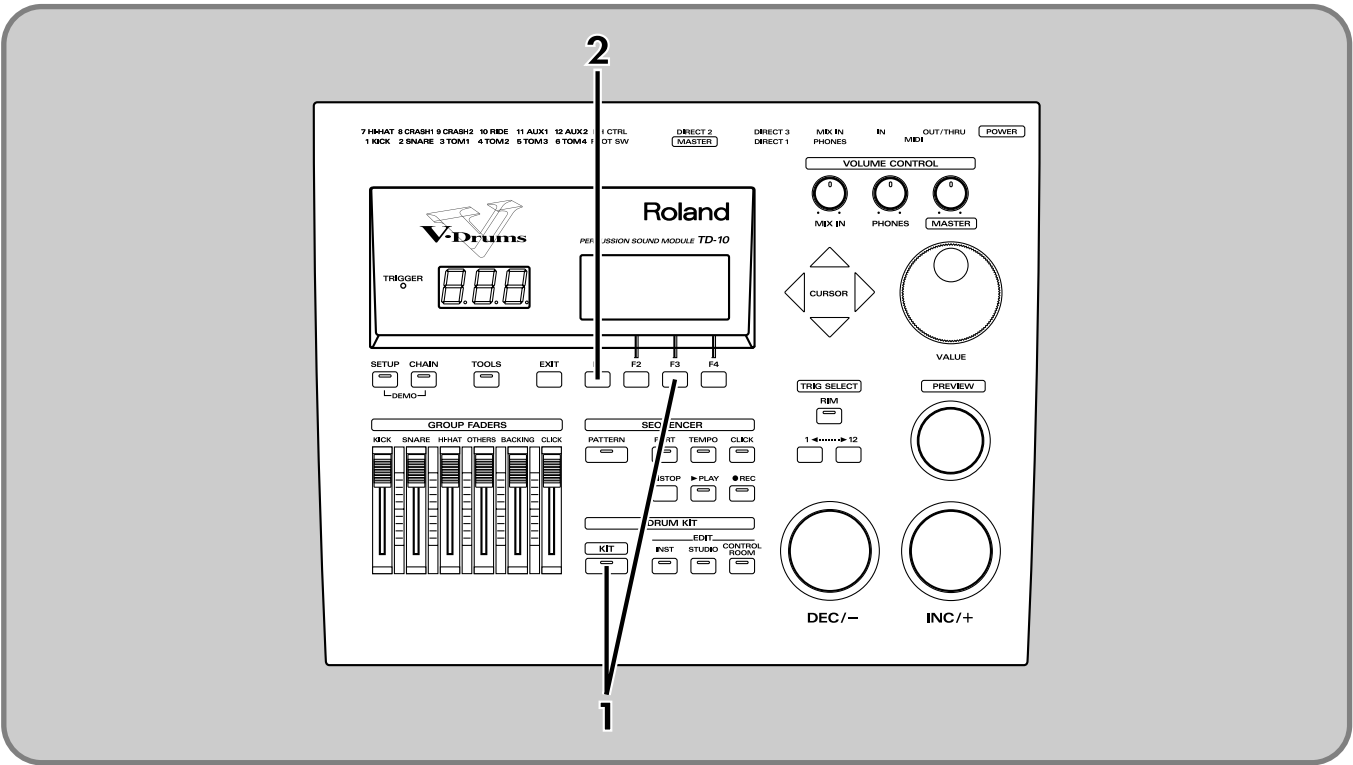
En este ejemplo seleccionaremos “Loose.” Escuche la diferencia.



[STUDIO]: Ajustar la acústica de la habitación

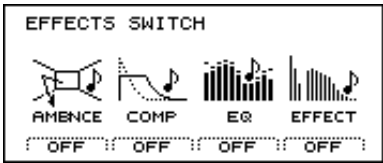
Un elemento muy importante que afecta al sonido general de un kit de percusión es el entorno en que se tocan los instrumentos. Los mismos instrumentos pueden producir un sonido muy diferente, según si se tocan en un estudio convencional o en una habitación con paredes de cristal. Aquí es posible definir variaciones en las características de la habitación pulsando algunos pocos botones.

Aquí editaremos el ambiente, que es parte de los ajustes de “Studio”. En primer lugar, active el ambiente que ha desactivado antes de seleccionar los instrumentos.

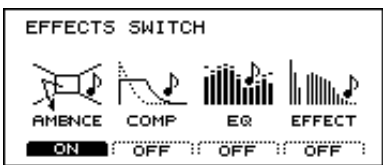


1 Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (FX SW)].

Aparecerá la siguiente pantalla:

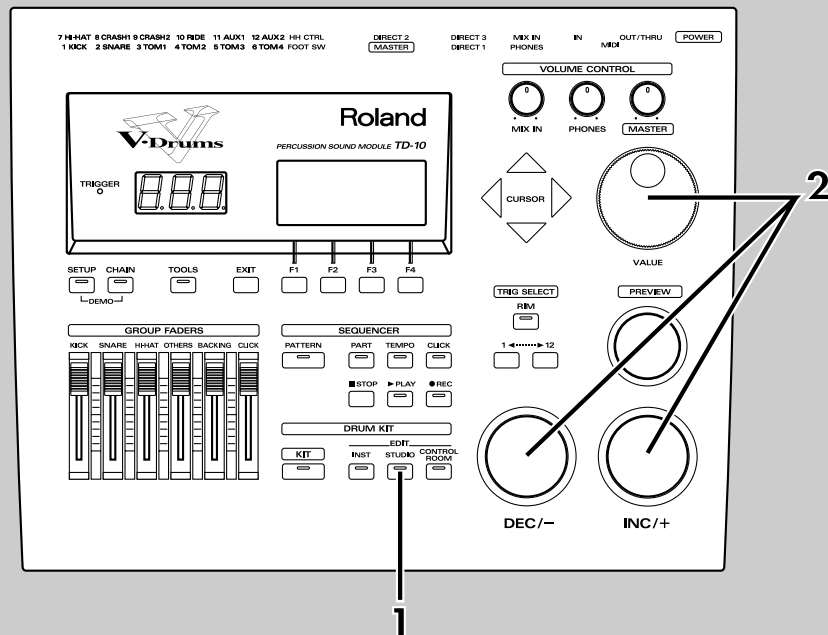


2 Pulse [F1] para cambiar Ambiance a “ON.”



■ Decidir “donde” se tocan los instrumentos de percusión

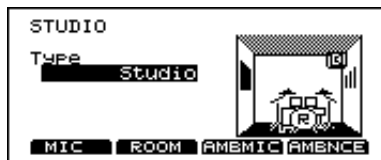
Es posible seleccionar diferentes tipos de habitaciones para la percusión, o una cueva, un baño o incluso la playa. Seleccione una opción “visualizando” el icono que representa el entorno deseado. El valor original por defecto es “Gymnasium.” Aquí lo cambiaremos a “Studio”. La resonancia cambiará a la de una habitación con un mayor enmudecimiento.



1 Pulse [STUDIO].

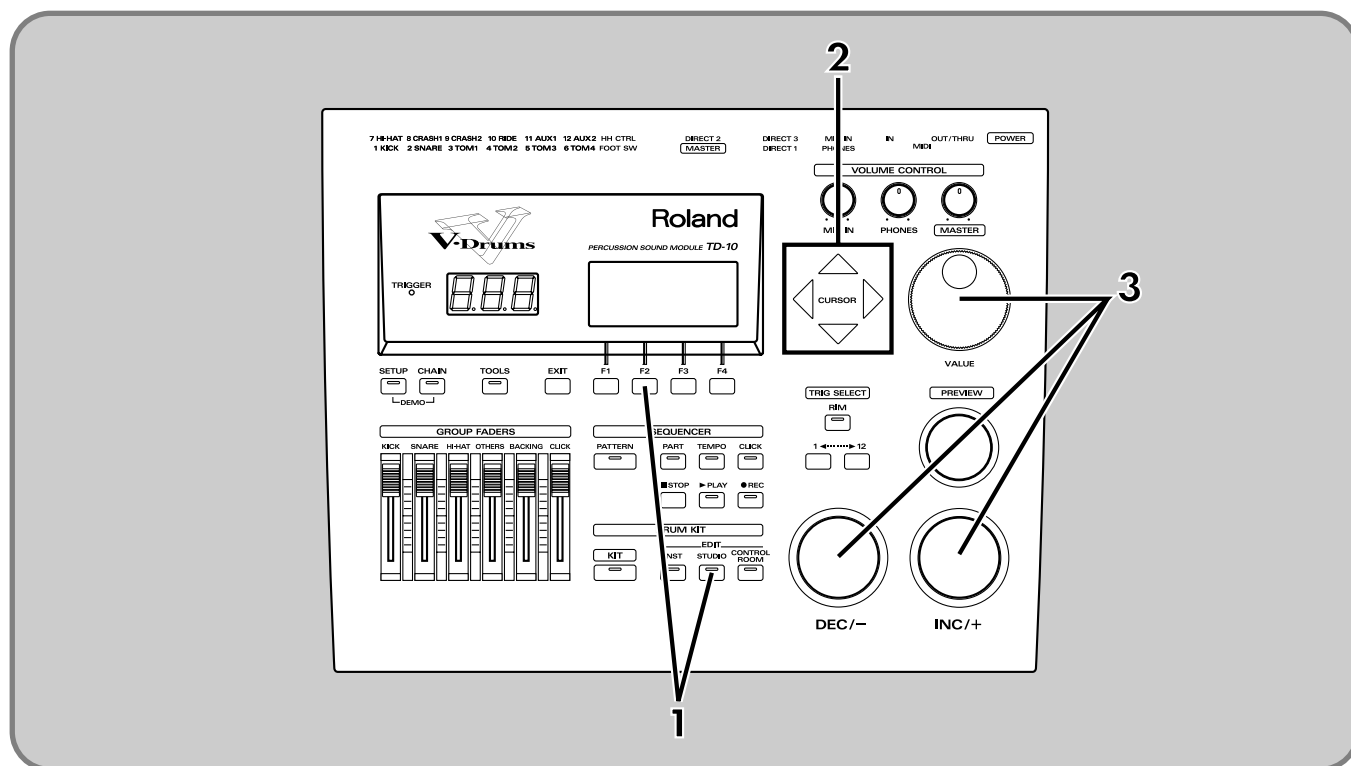
Aparecerán los ajustes de estudio seleccionados actualmente.

2 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar “Studio”.



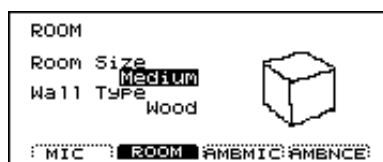
■ Cambiar el tamaño de la habitación

Es posible modificar el espacio “ambiental” seleccionando uno de los cinco tamaños de habitación diferentes.



1 Pulse [STUDIO], y a continuación pulse [F2 (ROOM)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Room Size.”

3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el ajuste.

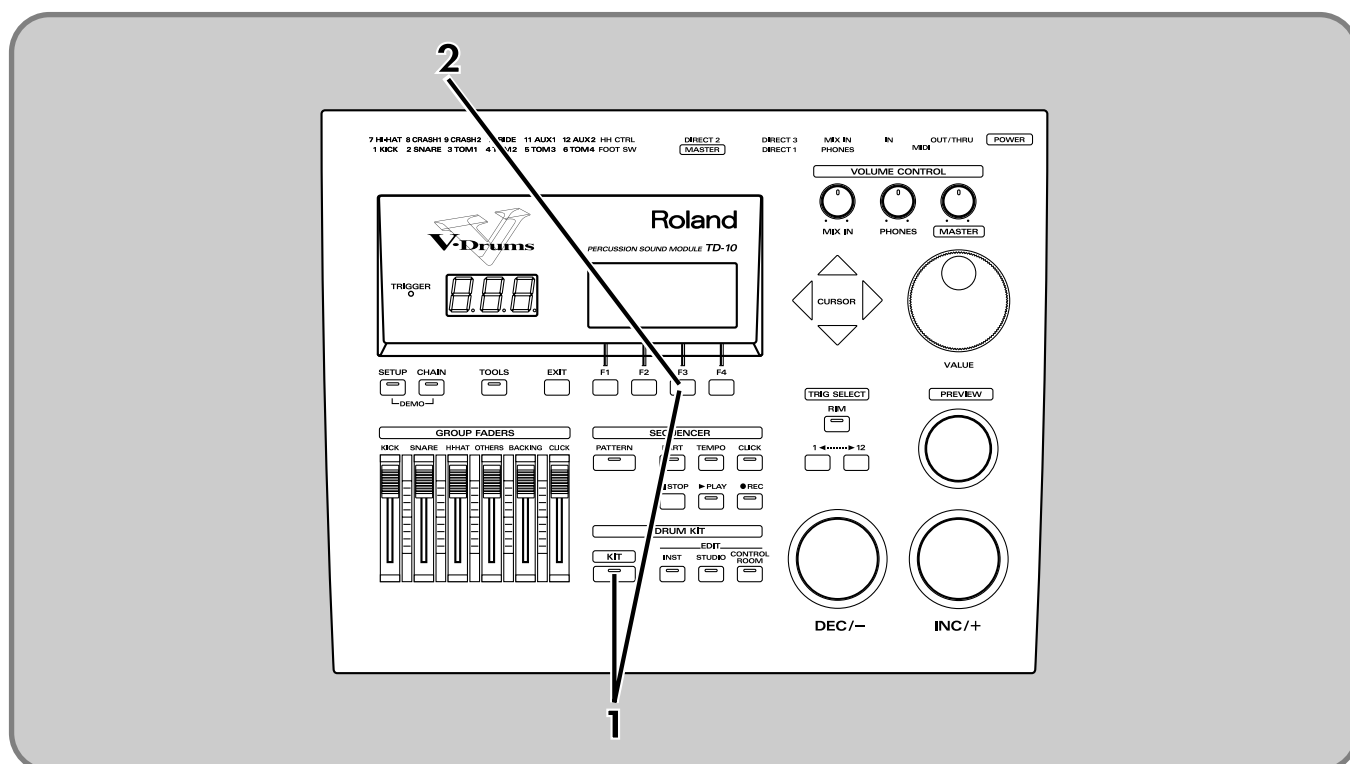
Un tamaño pequeño producirá una ligera impresión de presencia ambiental, y sonará como si los instrumentos se tocaran delante de sus ojos. Un tamaño mayor producirá un ambiente más “vivo”. Seleccione el ajuste deseado.

[CONTROL ROOM]: Añadir toques finales al sonido

■ Utilizar el ecualizador para modificar el sonido

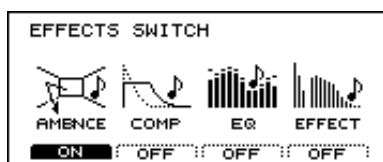
Si desea que el instrumento seleccionado suene algo diferente, como “un poco más brillante” o “un poco más suave”, etc., puede utilizar el ecualizador para realizar ajustes. El TD-10 dispone de un ecualizador de dos bandas (alta y baja) para cada instrumento, que puede utilizar para afinar cada sonido dentro del conjunto total del kit. De esta manera es posible personalizar el contraste entre sonidos individuales como una caja y un bombo, por ejemplo.

En primer lugar, active el ecualizador que ha desactivado antes de seleccionar los instrumentos.

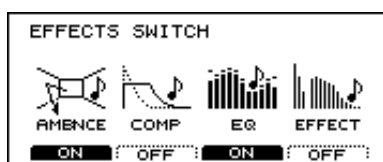


1 Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (FX SW)].

Aparecerá la siguiente pantalla:

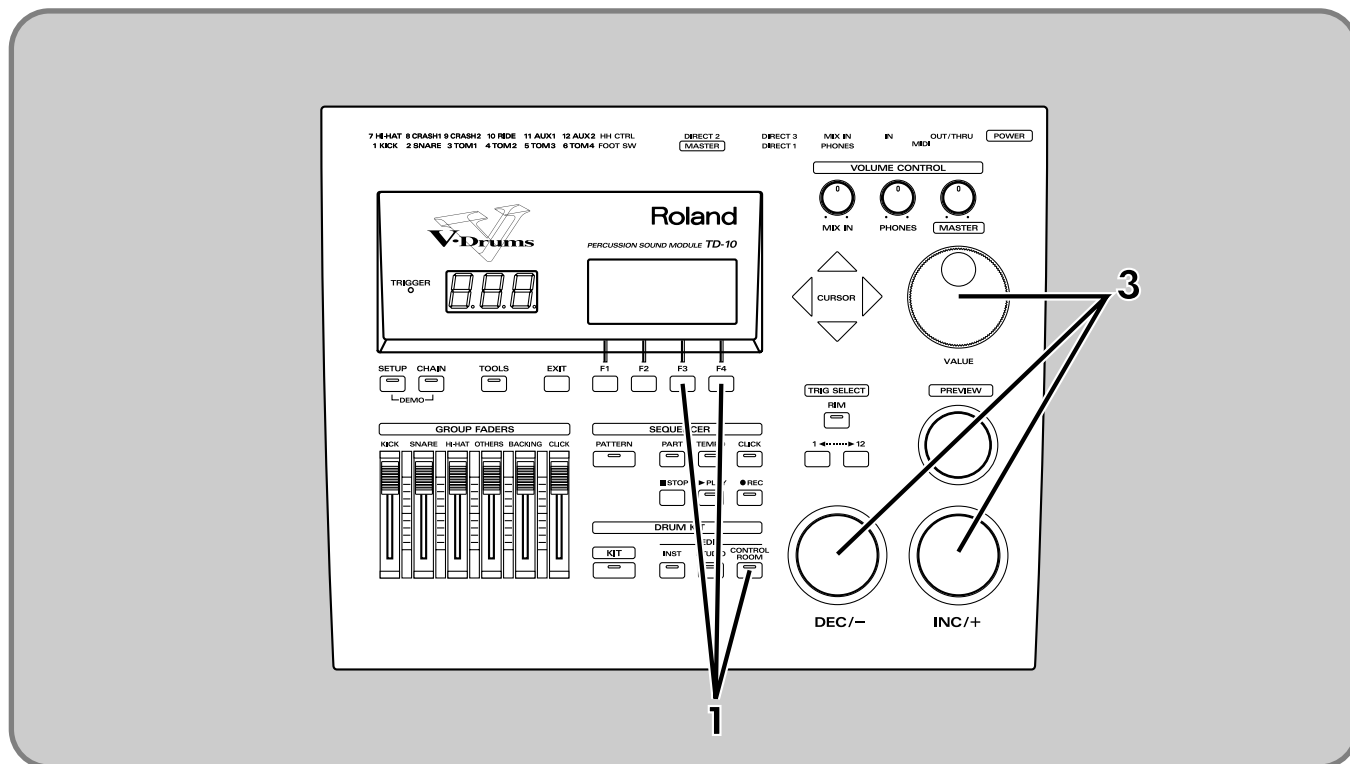


2 Pulse [F3] para cambiar el ecualizador a “ON.”



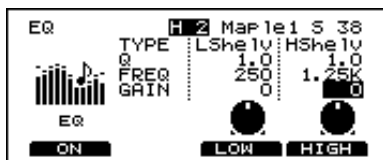
Modificar un kit de percusión

En este ejemplo haremos que el sonido de la caja destaque por encima de los demás.



- 1 Pulse [CONTROL ROOM], pulse [F3 (EQ)], y por último pulse [F4 (HIGH)]

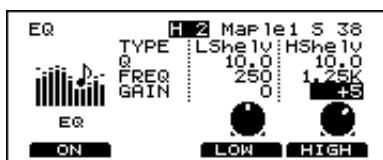
Aparecerá la siguiente pantalla:



- 2 Golpee el pad que utilice como caja.

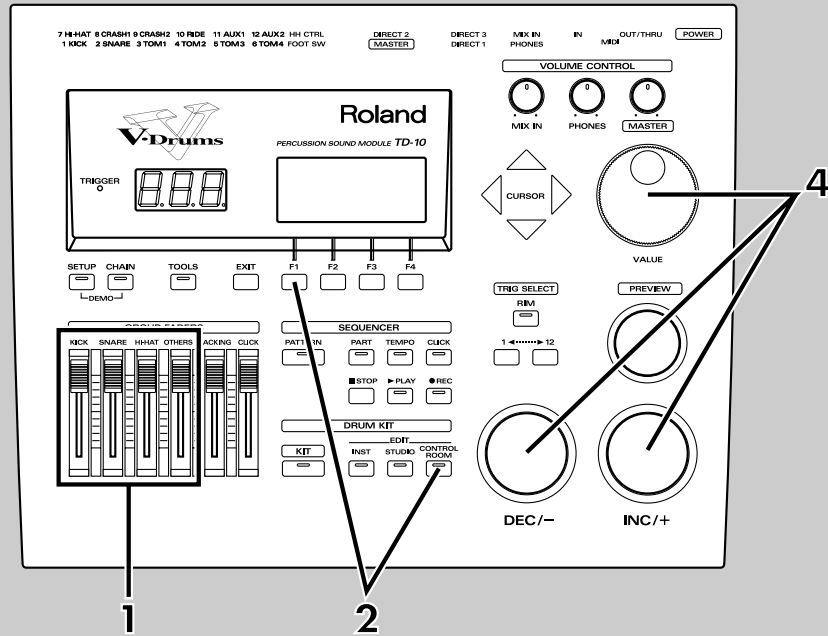
Aparecerá la pantalla de ajustes de la caja.

- 3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el valor. En este ejemplo seleccionaremos "+5".



■ Ajustar el balance de volumen de los instrumentos

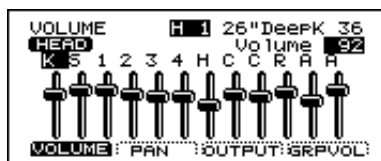
Ahora que hemos utilizado el ecualizador para realzar la gama alta, la caja suena más brillante. Con este cambio, no obstante, la caja puede sonar demasiado destacada. Ahora bajaremos el volumen para corregir el balance.



1 Ajuste cada uno de los deslizadores [GROUP FADERS] ([KICK][SNARE][HI-HAT][OTHERS]) al mismo volumen.

2 Pulse [CONTROL ROOM], pulse [F1 (MIXER)], y a continuación pulse [F1 (VOLUME)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



3 Golpee el pad que utilice como caja.

Se seleccionará el deslizador de la caja.

4 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para bajar ligeramente el volumen.



Al ajustar el volumen, compruebe que los deslizadores de grupo ([GROUP FADERS]) estén todos en la misma posición, y utilice la edición en pantalla para ajustar el balance. Si utiliza este método, cada vez que seleccione el kit se reproducirá el mismo balance. Utilice los deslizadores de grupo sólo cuando deba definir cambios temporales en el volumen. (Éstos NO sobrescribirán los ajustes de la página del mezclador.)

Con los sencillos procesos que se han explicado es posible ver como el interface permite crear de una manera rápida y sencilla una gran variedad de kits de percusión, a los que puede acceder simplemente pulsando un botón.

Ejemplos y consejos útiles

Esta sección explica posibilidades que sólo están disponibles al utilizar instrumentos musicales electrónicos como el TD-10.

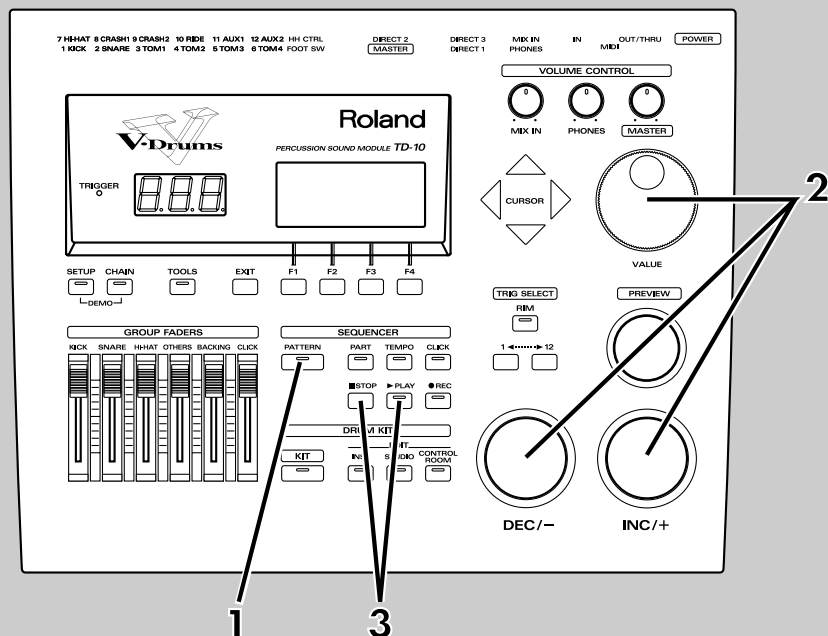
Tocar con el secuenciador integrado

El TD-10 contiene un secuenciador que puede grabar y reproducir pistas de acompañamiento y/o interpretaciones de percusión.

El secuenciador contiene interpretaciones de patrones integradas (patrones predefinidos). Estos patrones pueden utilizarse como una herramienta de práctica muy útil.

■ Reproducir un patrón predefinido

Los patrones predefinidos 1–36 reproducirán varios compases repetidamente hasta que pulse [STOP]. Estos patrones son muy útiles para practicar.



1 Pulse [PATTERN].

Aparecerá el número del patrón seleccionado actualmente.



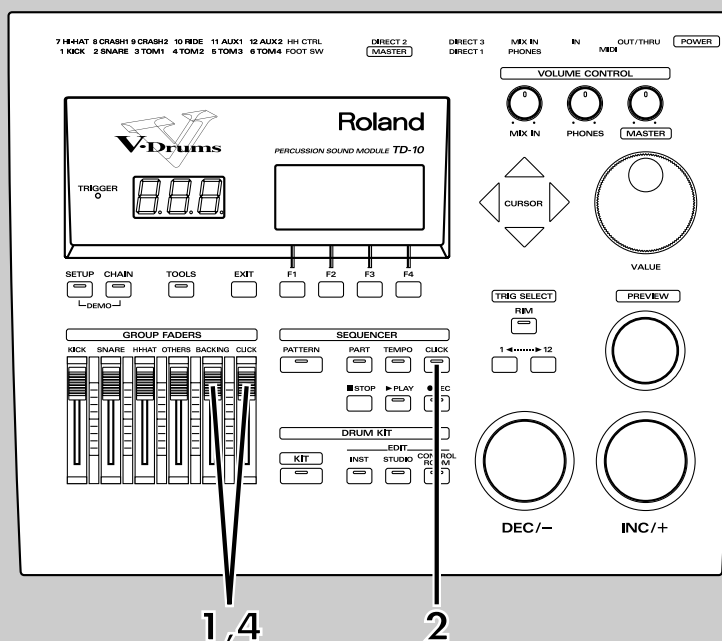
2 Utilice [INC/DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar un patrón.

3 Pulse [PLAY].

El patrón empezará a reproducirse. Pulse [STOP] para detener la reproducción, y vuelva a pulsarlo para volver al principio del patrón.

■ Tocar los pads junto con un patrón predefinido

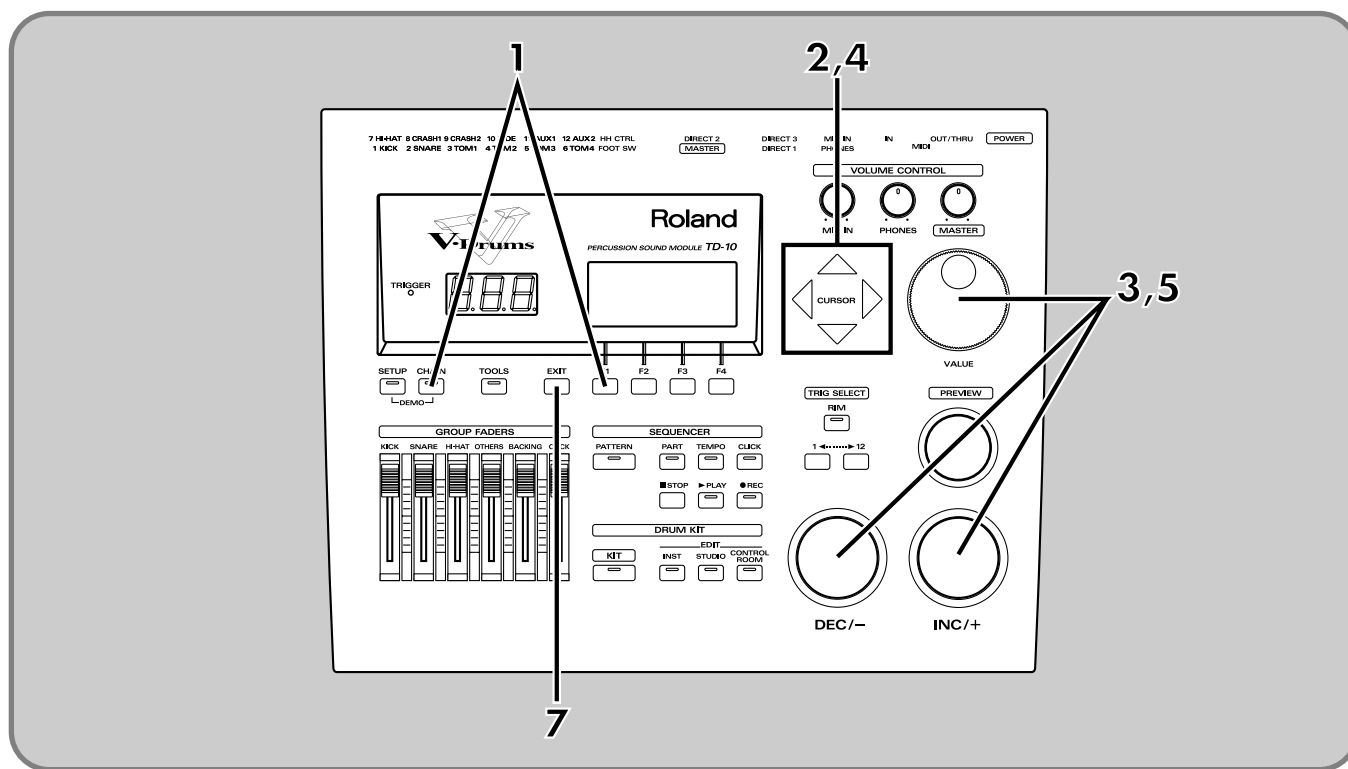
Una vez haya localizado el patrón predefinido deseado, repréndalo y toque sobre el patrón. Mientras suene la claqueta, ajuste el balance de volumen de la percusión, de las pistas de acompañamiento y de la claqueta.



- 1** Ajuste los deslizadores [BACKING] y [CLICK] de [GROUP FADERS] a una posición inferior que los demás deslizadores.
- 2** Pulse [CLICK].
La claqueta empezará a sonar.
- 3** Reproduzca el patrón tal como se describe en “Reproducir un patrón predefinido” (p. 68).
- 4** Suba gradualmente los deslizadores [BACKING] y [CLICK] de [GROUP FADERS] para ajustar el balance del volumen con el kit de percusión.

Chain—Seleccionar kits de percusión en el orden deseado

Es posible definir el orden en que se seleccionarán los kits de percusión.



- 1 Pulse [CHAIN], y a continuación pulse [F1 (C.EDIT)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla puede crear una lista para especificar el orden de selección de los kits de percusión.

- 2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la secuencia que especifica el orden en que se seleccionarán los kits de percusión—el paso número “1” en la parte derecha de la pantalla.



- 3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit que se seleccionará en primer lugar.

- 4 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “2”.

5 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit que se seleccionará en segundo lugar.

6 Utilice este mismo método para seleccionar el tercer kit y todos los siguientes.



RECUERDE

Para eliminar un kit no deseado en un paso, utilice [CURSOR] en la página "CHAIN" para seleccionar el kit, y a continuación pulse [F2 (DELETE)].

Si desea añadir un kit entre dos pasos, pulse [F1 (INSERT)].

7 Cuando termine de realizar ajustes, pulse [EXIT].

Volverá a la página "DRUM KIT CHAIN".



En esta página puede utilizar [INC/DEC] para seleccionar los kits de percusión en el orden deseado.

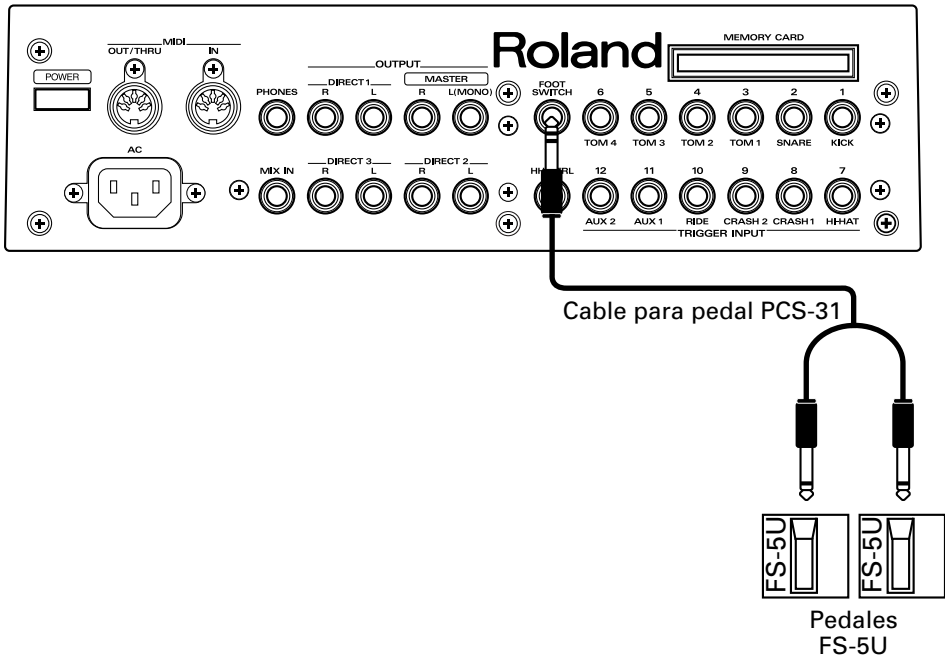
RECUERDE

Para desactivar la función Chain, pulse [CHAIN] para que se apague el indicador del botón.

Además, es posible especificar pads o pedales que se utilizarán para seleccionar kits de percusión, incluso mientras toque. Consulte los detalles en "Capítulo 9. Operaciones con pads y pedales" (p. 119) de "Utilización Avanzada".

Utilizar un pedal para seleccionar kits

Si conecta un pedal FS-5U (opcional) al jack FOOT SWITCH, podrá utilizar este pedal para seleccionar kits, patrones, o como botón de inicio/parada para patrones (p. 120).



RECUERDE La función del pedal puede seleccionarse con el ajuste “Mode” de la pantalla “FOOT SWITCH” (p. 120).



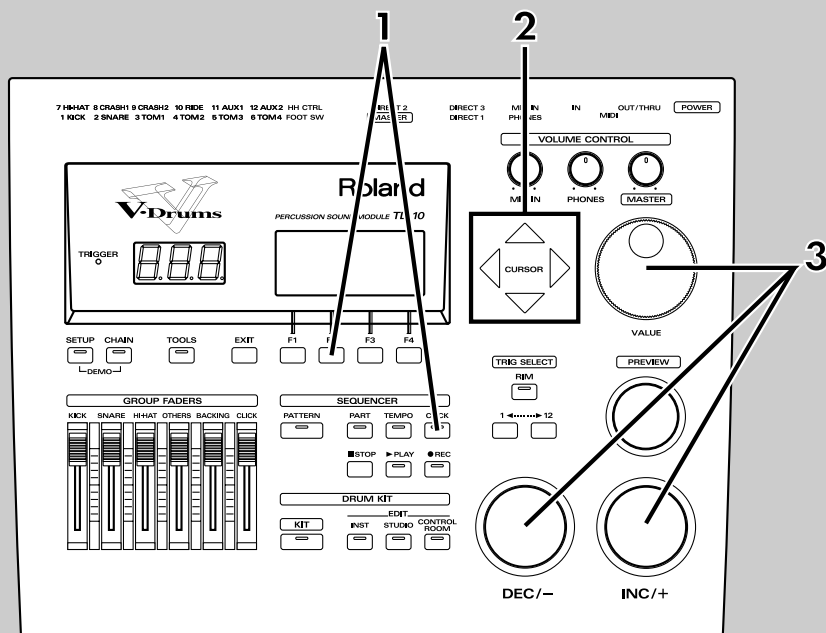
Utilizar un pad para reproducir patrones

Además de utilizar pads para tocar sonidos de percusión, también es posible definir ajustes para que al golpear un pad se inicie la reproducción de un patrón (con varias posibilidades). Al utilizar esta función, es posible (por ejemplo) golpear un pad para iniciar la reproducción de un patrón y seguidamente continuar tocando sobre el patrón. Esto sólo es posible con instrumentos de percusión electrónica.

RECUERDE Algunos de los kits de percusión predefinidos utilizan esta función. Consulte los detalles acerca de estos ajustes en la página 119.

Utilizar auriculares para oír el sonido de la claqueta

Si desea escuchar un sonido de la claqueta mientras toca (por ejemplo, mientras practica o durante una interpretación en vivo), es posible realizar ajustes para que la claqueta se oiga sólo a través de los auriculares y no se envíe desde los jacks OUTPUT (MASTER).



- 1 Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F2 (INST)].

Aparecerá la siguiente pantalla:



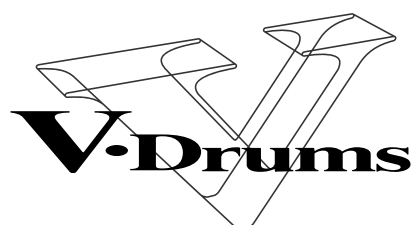
- 2 Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Output".

- 3 Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "Phones Only".



Utilizar el TD-10 como módulo de sonido MIDI

El TD-10 también puede utilizarse como módulo de sonido para un teclado o un secuenciador MIDI. Cuando lo utilice como módulo de sonido MIDI, el grupo de percusión (p. 126) puede utilizarse para poder acceder simultáneamente a 72 tipos de instrumentos además de los sonidos asignados a las 12 entradas de disparadores (pads). Además, es posible utilizar tres partes de acompañamiento como fuentes de sonido (cada una con su propio canal MIDI), así como la percusión. Esto significa que un único TD-10 puede utilizarse como fuente de sonido multitímbrica de múltiples partes con un polifonía de 56 voces. Consulte los detalles en “Utilizar el TD-10 como módulo de sonido” (p. 125).

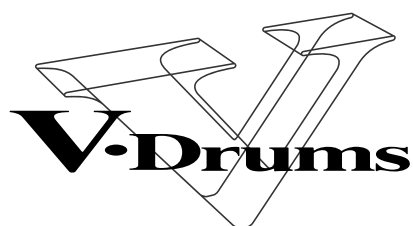


MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN

TD-10

Utilización Avanzada

Capítulo 1. Descripción de TD-10 V-drums



MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN **TD-10**

El TD-10 es un interface de percusión y un módulo de sonido que permite la reproducción virtual de instrumentos de percusión y un control total de los aspectos de la creación de sonidos de percusión.

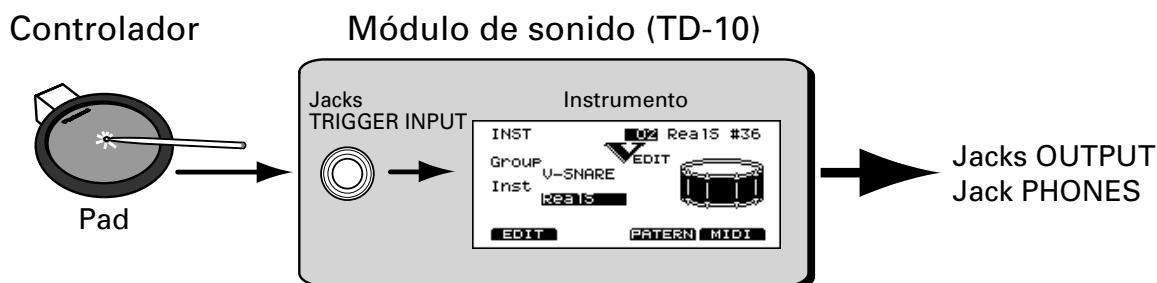
Al desarrollarse la percusión electrónica por primera vez, la tecnología no era tan avanzada como lo es ahora, por lo que los sonidos no podían compararse con los de instrumentos acústicos. No obstante, mucha gente apreció la percusión electrónica en si gracias a su sonido y carácter únicos. Los primeros sistemas de percusión electrónicos eran bastante caros, y no muy sencillos de utilizar. Más adelante, la aparición de los “samplers” (instrumentos que utilizan la tecnología de grabación digital) permitió unos grandes avances en la calidad de las simulaciones de instrumentos acústicos y en el potencial de edición de estos sonidos. Aunque esta tecnología se desarrolló básicamente para los sintetizadores, ésta también se aplicó a las unidades de ritmo y a la percusión electrónica, aunque los procesos operativos y de creación/edición de sonidos se realizaban desde sintetizadores. Para muchos percusionistas fue necesario aprender nuevos términos técnicos y métodos para procesar el sonido, lo que significó una pérdida de “amabilidad con el usuario”.

El TD-10 V-drums permite acceder a toda la familia de sonidos de percusión, incluyendo instrumentos acústicos y electrónicos, y ofrece un control del entorno especialmente diseñado para percusionistas. Esto incluye la selección del instrumento (entre más de 600 sonidos), la edición de los sonidos y el ajuste de la respuesta para adecuarla a su manera de tocar. También es posible controlar “dónde” se tocan los instrumentos, la acústica del entorno, los tipos de micrófonos utilizados y su posición, y todos los detalles del proceso de mezcla final en la “habitación de control”. Es decir, el TD-10 en si es un concepto de producción de percusión completo con un estudio, unidades de efectos y una mesa de mezclas. Existen 50 kits de percusión predefinidos creados de esta manera, con los que podrá ver el potencial del TD-10 después de realizar la instalación básica.

Organización del sistema V-drums

El sistema V-drums puede dividirse en las dos partes siguientes.

- **Controladores, como los pads y los pedales que toca**
- **El módulo de sonido que produce sonidos como respuesta a la interpretación en los pads y pedales**



En este sistema, el TD-10 es el módulo de sonido.

Cuando el TD-10 recibe señales (señales de disparo) después de golpear los pads (o vía MIDI), éste toca los sonidos instrumentales correspondientes.

* El término “señal de disparo” aparecerá con frecuencia en este manual, por lo que debe familiarizarse con este término para comprender más fácilmente las explicaciones que siguen (p. 172).

Seleccionar pads

Al realizar ajustes, es posible especificar el pad de una de las dos maneras siguientes.

■ Utilizar pads para seleccionar el pad/sonido a editar

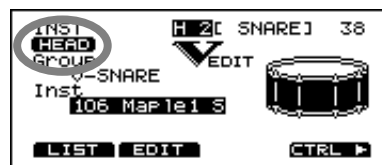
Golpee el parche (el parche y el borde simultáneamente) del pad. Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado. Escuche el sonido mientras golpea el parche (el parche y el borde simultáneamente), y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el ajuste.

■ Utilizar el TD-10 para seleccionar el pad/sonido a editar

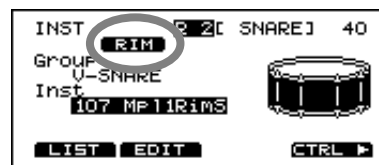
Utilice el botón "1" o el botón "12" bajo [TRIG SELECT] para seleccionar una señal de disparo (corresponde a las 12 señales de disparo). Para editar los ajustes del borde, pulse [RIM] para que se ilumine el indicador. Cuando utilice [PREVIEW] para oír el sonido, utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para modificar el ajuste.

* Si es posible definir ajustes independientes para el parche y el borde, aparecerá una pantalla similar a la siguiente. Consulte los detalles en la página 136.

Ajustes para la parte superior



Ajustes para el borde



En este manual del usuario, los siguientes símbolos aparecerán para indicar las funciones que pueden ajustarse independientemente para el parche y para el borde.

HEAD RIM

Capítulo 2. Ajustes para el kit de percusión

Seleccionar un kit

Pulse [KIT] para pasar a la pantalla básica. En esta página es posible utilizar [INC/DEC], el dial VALUE o un pedal (opcional) para seleccionar kits de percusión (p. 120).



El área 1 de la figura anterior indica si el kit seleccionado contiene ajustes para tocar con baquetas o con escobillas. Para cambiar este ajuste consulte “Ajustes para tocar con escobillas” (p. 79). El área 2 indica los ajustes de efectos activados o desactivados para todo el kit. Consulte “Conmutadores de efectos para el kit” (p. 79). El área 3 aparecerá si ha insertado una tarjeta en el TD-10. Si el pestillo de protección de la tarjeta está activado, aparecerá un símbolo de bloqueo.

* Para evitar una modificación accidental de los datos mientras toca, es aconsejable seleccionar esta página de pantalla una vez haya terminado de realizar ajustes.

Seleccionar kits en la pantalla de lista

Aquí es posible seleccionar kits de percusión en la lista completa de todos los kits disponibles.



Proceso

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

Aparecerá la página “DRUM KIT LIST”.

2. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para seleccionar un kit.

Botones de función

[F1 (PAGE <)]: Aparece la página previa de la lista.

[F2 (PAGE >)]: Aparece la página siguiente de la lista.

Dar un nombre a un kit

Cada kit puede tener un nombre de hasta 8 caracteres.



Proceso

1. Pulse [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F4 (NAME)].

Aparecerá la página “DRUM KIT NAME”.

2. Utilice los botones izquierda/derecha de [CURSOR] para seleccionar el carácter que desee cambiar.

El carácter de la posición intermitente es el que puede cambiarse.

3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] (arriba/abajo) para cambiar el carácter.

Los caracteres pueden seleccionarse en el orden en que aparecen los caracteres en la parte inferior de la pantalla.

Botones de función

En esta página, los botones [F1]–[F4] pueden utilizarse para ejecutar las siguientes funciones con los caracteres.

[F1 (INSERT)]: Todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazan hacia la derecha.

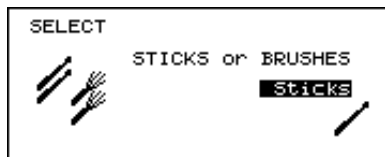
[F2 (DELETE)]: El carácter de la posición del cursor se borra, y todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazan hacia la izquierda.

[F3 (SPACE)]: Se inserta un carácter en blanco en la posición del cursor.

[F4 (CHAR)]: Cambia entre mayúsculas, minúsculas y símbolos.

Ajustes para tocar con escobillas

Para cada kit es posible especificar si utilizará baquetas o escobillas. Cuando seleccione las escobillas, la sensibilidad de los pads será mayor. Cada kit dispone de ajustes para baquetas y escobillas, y éstos últimos pueden seleccionarse de la siguiente manera.



Proceso

1. Pulse [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F3 (SELECT)].

Aparecerá la página "SELECT".

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "Brushes."

Se seleccionarán los ajustes para escobillas.

* Los kits de percusión predefinidos para escobillas ya están ajustados para la interpretación con escobillas. El ajuste descrito aquí es necesario si desea modificar un kit creado para la interpretación con baquetas y utilizarlo para escobillas. Si desea crear un nuevo kit para escobillas, es aconsejable copiar uno ya existente y editarlo.

* El ajuste que realice aquí también aparece en la página con el nombre del kit de percusión ("DRUM KIT").

* Cuando toque con escobillas, además de los ajustes anteriores también deben cumplirse las siguientes condiciones.

Utilice el jack Trigger 2 (para la caja)

Utilice un pad PD-120 o PD-100.

Compruebe que utiliza el número de instrumento 113 "Brush1 S" o 114 "Brush2 S."

Conmutadores de efectos para el kit

El ambiente, los compresores, los ecualizadores y los efectos digitales pueden activarse o desactivarse para todo el kit. Esto permite comparar los sonidos con y sin estas funciones.

Proceso

1. Pulse [KIT]-[F3 (FX SW)].

Aparecerá la página "EFFECTS SWITCH".

2. Cada vez que pulse un botón de función [F1]-[F4], el efecto correspondiente se activará/desactivará.

Botones de función

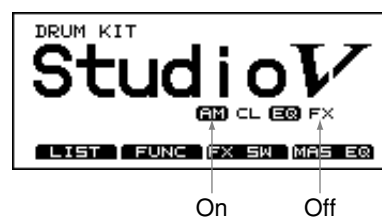
[F1 (AMBNCE)]: Ambiente activado/desactivado

[F2 (COMP)]: Compresor activado/desactivado

[F3 (EQ)]: Ecualizador activado/desactivado

[F4 (EFFECT)]: Efecto activado/desactivado

* Los ajustes definidos aquí también aparecen en la página con el nombre del kit de percusión ("DRUM KIT").



Capítulo 3. Ajustes de instrumento

Aquí puede editar los instrumentos (la caja, el bombo, etc.). El TD-10 ofrece parámetros independientes para editar sonidos de percusión acústicos o electrónicos.

Seleccionar un instrumento

HEAD RIM

En el TD-10, cada sonido se conoce como “instrumento” (INST). Inicie el proceso de creación de sonidos seleccionando los instrumentos deseados.



Proceso

(Ejemplo) Cambiar la caja

1. Pulse [INST].

Aparecerá la página “INST”.

2. Golpee el pad que utilice como caja.

El nombre del instrumento que suena al golpear la caja aparecerá en “Inst.” El “tipo” del instrumento seleccionado actualmente aparecerá en “Group”.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un instrumento.

* Existen algunos instrumentos que no pueden seleccionarse. Algunas combinaciones de instrumentos no pueden seleccionarse dentro del mismo kit, o con ciertas entradas de disparo. El proceso V-EDIT no está disponible para todos los instrumentos (p. 136).

Seleccionar instrumentos en la pantalla de lista

Aquí es posible seleccionar el sonido en la lista de todos los instrumentos.



Proceso

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

Aparecerá la página “INST LIST”.

2. Golpee el pad cuyo instrumento desee cambiar.

Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado. El cursor se encontrará en la posición del instrumento seleccionado actualmente.

3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para seleccionar un instrumento.

4. Una vez haya seleccionado un instrumento, pulse [EXIT]. Volverá a la página “INST”.

Botones de función

[F1 (PAGE <)]: Aparecerá la página de lista previa.

[F2 (PAGE >)]: Aparecerá la siguiente página de lista.

También es posible utilizar las teclas de función para pasar por la lista de instrumentos con mayor rapidez.

Avanzar con rapidez Mantenga pulsado [F2 (PAGE >)] y pulse [F1 (PAGE <)]

Retroceder con rapidez Mantenga pulsado [F1 (PAGE <)] y pulse [F2 (PAGE >)]

* Los instrumentos que no pueden seleccionarse para pads específicas aparecen indicados con una línea horizontal, tal como puede verse en la siguiente figura.

Instrumentos que no pueden seleccionarse



Editar un kit de percusión acústico (V-EDIT)

● V-EDIT y EDIT

El proceso de edición para una caja, un bombo o un timbal acústicos variará según el tipo de instrumento y el jack TRIGGER INPUT utilizado.

1.V-EDIT permite utilizar todas las posibilidades de edición del TD-10

2.EDIT permite editar sólo los dos parámetros Pitch y Decay

● ¡MUY IMPORTANTE! Al utilizar V-EDIT

“V-EDIT” aparecerá SÓLO si utiliza las entradas 1–6 y un instrumento de los grupos “V-KICK”, “V-SNARE”, o “V-TOM”. (Aparecerá un símbolo “V-EDIT” en la página de ajustes.) Al asignar un instrumento de otro grupo, sólo podrán editarse los parámetros Pitch y Decay. Por lo tanto, si asigna un sonido tipo “V” a una entrada diferente de 1-6, no podrá utilizar los parámetros V-Edit.

Consulte en la página 136 los detalles para asignar instrumentos.

Los parámetros disponibles en V-EDIT cambiarán según la entrada y el instrumento seleccionados. Es posible editar los siguientes parámetros.

Trigger	Shell Material	Shell Depth	Head Type	Head Tuning	Muffling	Strainer Adj.
1 (KICK)	-	o	o	o	o	-
2 (SNARE)	o	o	o	o	o	o
3–6 (TOM)	-	o	o	o	o	-

o: Puede ajustarse - : No puede ajustarse

■ Seleccionar el material del cuerpo

Al cambiar el material del cuerpo de la caja el sonido también cambia. Puede seleccionar uno de los tres materiales siguientes: Wood (madera), Steel (acero) y Brass (latón).



Instrumentos que pueden editarse

Sólo la caja

Proceso

1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[F1 (SHELL)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee el pad que utilice como caja.
Aparecerá la página de ajustes de la caja.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Material.”
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir un ajuste.

Parámetros

Material: Wood, Steel, Brass

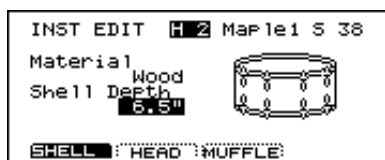
Wood: Cuerpo de madera. Produce un sonido natural y suave.

Steel: Cuerpo de acero. Produce un sonido con una resonancia metálica.

Brass: Cuerpo de latón. Produce la resonancia única del latón.

■ Profundidad del cuerpo

Al cambiar la profundidad del cuerpo cambiará el sonido. Con la caja, la profundidad puede ajustarse a 39 valores diferentes entre 1 y 20 pulgadas. Con un cuerpo más profundo la gama baja es más rica, y el sonido más “grueso”.



Instrumentos que pueden editarse

Bombo, caja y timbal

Proceso

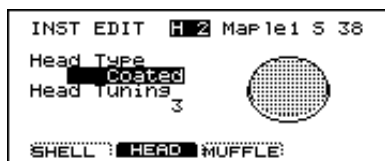
1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[F1 (SHELL)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para mover el cursor a “Shell Depth.”
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Shell Depth: Normal, Deep (Kick)
1–20 inch (39 pasos) (Snare)
Normal, Deep (Tom)

■ Material del parche

Al cambiar el “tipo” de parche, el ataque y el sonido se ven afectados. Es posible seleccionar entre tres ajustes: Clear, Coated y PinStripe®



Instrumentos que pueden editarse

Bombo, caja y timbal

Proceso

1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[HEAD(F2)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para mover el cursor a “Head Type.”
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Head Type: Clear, Coated, PinStripe®

Clear: Un único parche transparente.
Coated: El tipo de parche más utilizado.
PinStripe®: Caracterizada por un “color” muy rico de las gamas media y baja.

* PinStripe es una marca comercial registrada de Remo Inc. U.S.A.

■ Afinar el parche

Aquí es posible afinar el parche de manera muy precisa.



Instrumentos que pueden editarse

Bombo, caja, timbal

Proceso

1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[F2 (HEAD)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para mover el cursor a “Head Tuning”.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

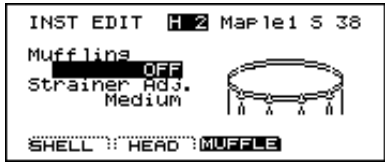
Parámetros

Head Tuning: -480+480 (-4+4 octavas)

* En algunos instrumentos, al subir o bajar el valor más allá de un cierto punto no se produce ningún cambio.

■ Amortiguación (enmudecimiento)

Es posible aplicar literalmente cintas o “anillos” para eliminar armónicos.



Instrumentos que pueden editarse

Caja, bombo y timbal

Proceso

1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[F3 (MUFFLE)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página del pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para mover el cursor a “Muffling”.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

- Muffling: OFF, Tape 1, Tape 2, Blanket, Weight (Bombo)
OFF, Tape 1, Tape 2, Doughnuts 1, Doughnuts 2 (Caja)
OFF, Tape 1, Tape 2, Felt 1, Felt 2 (Timbal)
- OFF: Ninguna amortiguación.
- Tape 1: Una cinta.
- Tape 2: Dos cintas.
- Blanket: Amortiguación mediante una manta en el interior del bombo.
- Weight: Manta con un peso encima.
- Doughnuts 1: Enmudecimiento con “anillo” normal.
- Doughnuts 2: Enmudecimiento con “anillo” normal con una mayor amortiguación de los armónicos.
- Felt 1: Enmudecimiento con fieltro convencional.
- Felt 2: Enmudecimiento con fieltro convencional con una mayor presión en el parche.

■ Ajustar la tensión de la bordonera

La cantidad de contacto entre la parte inferior y la bordonera puede ajustarse para cambiar el sonido igual que en un instrumento acústico real. Es posible escoger entre Loose, Medium o Tight, o desactivar la bordonera.



Instrumentos que pueden editarse

Sólo la caja

Proceso

1. Pulse [INST]-[F2 (EDIT)]-[F3 (MUFFLE)].
Aparecerá la página “INST EDIT”.
2. Golpee la caja.
Aparecerá la página de ajustes de la caja.
3. Utilice [CURSOR] para mover el cursor a “Strainer Adj.”
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

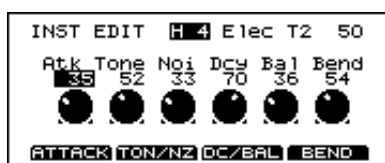
Parámetros

- Strainer Adj.: OFF, Loose, Medium, Tight
- OFF: El sonido sin la bordonera.
- Loose, Medium, Tight:
La tensión de la bordonera es progresivamente más fuerte.

Editar un kit de percusión electrónica (V-EDIT)

Los sonidos de percusión electrónica están formados por “sonido” y “ruido”. Estos instrumentos sólo pueden asignarse a entradas específicas. Consulte los detalles acerca de las asignaciones de instrumentos en la página 136.

* Con la percusión electrónica, al seleccionar un instrumento para el parche este mismo instrumento se asigna al borde. No es posible asignar un instrumento diferente al borde.



IMPORTANTE: Algunos instrumentos sólo pueden utilizarse en entradas específicas. Los instrumentos del grupo “ELEC” SÓLO pueden utilizarse con las entradas 1–6. Ejemplo: un bombo electrónico sólo puede utilizarse con la entrada 1 KICK específica para bombo.

Proceso

1. Pulse [INST].

Aparecerá la página “INST”.

2. Golpee un pad conectado a un jack TRIGGER INPUT (1-6).

Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un instrumento del grupo “ELEC”.

4. Pulse [F2 (EDIT)].

Aparecerá la página de ajustes del instrumento seleccionado.

5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.

* También es posible utilizar los botones [F1]–[F4] para seleccionar parámetros.

[F1]: Atk

[F2]: Cada vez que pulsa el botón se selecciona Tone o Noi.

[F3]: Cada vez que pulsa el botón se selecciona Dcy o Bal.

[F4]: Bend

6. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Los instrumentos del grupo “ELECTRONIC” disponen de los siguientes parámetros.

Atk (Nivel de ataque): 0–127

Ajusta el volumen del ataque (el inicio del sonido).

Tone (Afinación del sonido): 0–127

Ajusta la afinación del componente “sonido”.

Noi (Afinación del ruido): 0–127

Ajusta la afinación del componente “ruido”.

Dcy (Caída): 0–127

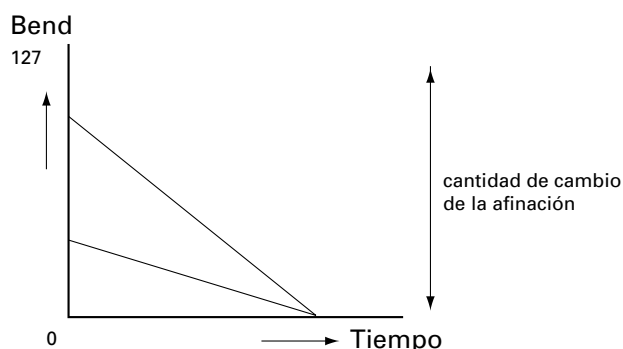
Ajusta el tiempo de caída del sonido.

Bal (Balance Noise/Tone): 0–127

Ajusta el balance del volumen entre los componentes “ruido” y “sonido”.

Bend (Cambio de la afinación): 0–127

Ajusta la cantidad de cambio de la afinación que se produce durante el sonido. Este ajuste define la afinación inicial del sonido.



Editar un TR-808/909 (V-EDIT)

Simulación de un Compositor de Percusión “TR-808” o “TR-909” de Roland. Sólo es posible seleccionar instrumentos especificados para cada entrada. Consulte en la página 136 los detalles acerca de la asignación de instrumentos.

* Para los instrumentos de los grupos TR-808/909, al seleccionar un instrumento para el parche este mismo instrumento se asignará también al borde. No es posible asignar un instrumento diferente al borde.



Instrumentos y parámetros para cada entrada

Los instrumentos de los grupos “TR-808” o “TR-909” pueden utilizarse sólo en las entradas 1–6. Cada uno de los jacks se utiliza para instrumentos específicos, como “un bombo para el jack KICK”. Es posible editar los siguientes parámetros.

* Es posible utilizar los botones [F2]–[F4] para seleccionar parámetros.

TR-808

Trigger	[F2]	[F3]	[F4]
1 (KICK)	Tune	Decay	Tone
2 (SNARE)	Tune	Snappy	Tone
3–6 (TOM1–4)	Tune	Decay	-

TR-909

Trigger	[F2]	[F3]	[F4]
1 (KICK)	Tune	Decay	Attack
2 (SNARE)	Tune	Snappy	Tone
3–6 (TOM1–4)	Tune	Decay	-

Proceso

1. Pulse [INST].

Aparecerá la página “INST”.

2. Golpee un pad conectado a un jack TRIGGER INPUT 1–6.

Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el instrumento TR-808/909.

4. Pulse [F2 (EDIT)].

Aparecerá la página de ajustes para el instrumento seleccionado.

5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.

6. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Attack (Nivel de ataque): 0–127

Ajusta el volumen del ataque (el inicio del sonido).

Tone (Afinación del sonido): 0–127

En el TR-808/909, este parámetro simula el brillo del instrumento.

Snappy: 0–127

Éste es el parámetro del TR-808/909 que simula la tensión de la bordonera.

Decay (Tiempo de caída): 0–127

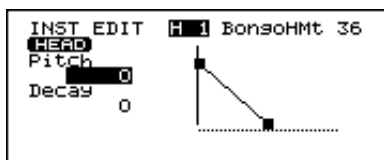
Ajusta el tiempo de caída del sonido.

Tune: 0–127

Este parámetro simula la tensión del parche. La afinación y el grosor del sonido cambian.

Editar charles, platos y percusión

Sólo es posible editar la afinación y la caída para los instrumentos asignados a las entradas 7–12. Para las entradas 1-6 también podrán editarse sólo la afinación y la caída si el instrumento asignado no forma parte del sistema V-EDIT.



Proceso

1. Pulse [INST].

Aparecerá la página "INST".

2. Golpee un pad conectado a un jack TRIGGER INPUT 7–12.

Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un charles, un plato u otro instrumento de percusión.

4. Pulse [F2 (EDIT)].

Aparecerá la página de ajustes del instrumento seleccionado.

5. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.

6. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Pitch: -480→+480

Ajusta la afinación del sonido.

Decay: -31→+31

Ajusta el tiempo de caída del sonido.

* En algunos instrumentos, al subir o bajar el valor más allá de un cierto punto no se produce ningún cambio en Decay.

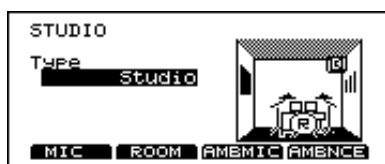
Capítulo 4. Ajustes de estudio

Aquí es posible cambiar la acústica de la habitación en la que se toca la percusión. Los parámetros disponibles aquí permiten seleccionar el tamaño de la habitación y el material de las paredes para conseguir el sonido deseado. También es posible cambiar la posición de los micrófonos ambientales. Una manera fácil de comprenderlo es cambiar el estudio tal como se describe en “Seleccionar el estudio/habitación” de “Ajustes para todo el kit de percusión”.

Ajustes para todo el kit de percusión

■ Seleccionar el estudio/habitación

Es posible seleccionar uno de los 10 tipos de “ambientes” integrados en el TD-10. Antes de realizar ajustes detallados, utilice este ajuste para seleccionar el tipo básico de entorno acústico en que tocará.



Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F2 (ROOM)].
Aparecerá la página “STUDIO”.

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Type: Beach, Living Room, Bath Room, Studio, Garage, Locker Room, Theater, Cave, Gymnasium, Dome Stadium

■ Cambiar el tamaño de la habitación

Es posible seleccionar entre cinco tamaños de habitación.



Proceso

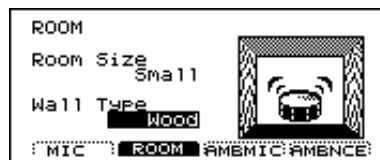
1. Pulse [STUDIO]-[F2 (ROOM)].
Aparecerá la página “ROOM”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Room Size”.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Room Size: Tiny, Small, Medium, Large, Huge

■ Cambiar el material de la pared

Es posible seleccionar entre paredes de madera, plástico o cristal para la habitación en que toca la percusión.



Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F2 (ROOM)].
Aparecerá la página “ROOM”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Wall Type.”
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

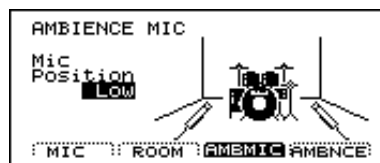
Parámetros

Wall Type: Wood, Plaster, Glass

- Wood: Simula el sonido de una habitación con paredes de madera, que producen un sonido cálido.
- Plaster: Simula el sonido de una habitación con paredes de plástico, que producen un sonido “vivo”.
- Glass: Simula el sonido de una habitación con paredes de cristal, que producen un sonido muy brillante.

■ Seleccionar la posición de los micrófonos de ambiente

Los micrófonos de ambiente se colocan a una cierta distancia del instrumento para captar la acústica natural de la habitación. Ajuste la altura de estos micrófonos para captar diferentes características de la habitación.



Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F3 (AMBMIC)].
Aparecerá la página “AMBIENCE MIC”.
2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Ambience Mic Position: Low, High

- Low: Conocidos como “micrófonos de suelo”, que captan las frecuencias bajas de la habitación y dan un carácter cálido al sonido.
- High: Conocidos como “micrófonos aéreos”, que captan las frecuencias altas y acentúan el brillo de la habitación.

Ajustar el volumen y las asignaciones de salida del ambiente



Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F4 (AMBNC)]-[F3 (AMBLVL)]. Aparecerá la página “AMBIENCE”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la salida que desee ajustar (“MASTER”, “DIR1”, “DIR2”, “DIR3”).
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Si desea que el ambiente se envíe SÓLO desde una salida concreta, suba el valor de esta salida y ajuste el valor de las demás a “0”.

Parámetros

Ambience Output Level: 0–127

- MASTER: Ajusta el nivel de salida de ambiente desde los jacks MASTER.
- DIR1: Ajusta el nivel de salida de ambiente desde los jacks DIRECT 1.
- DIR2: Ajusta el nivel de salida de ambiente desde los jacks DIRECT 2.
- DIR3: Ajusta el nivel de salida de ambiente desde los jacks DIRECT 3.

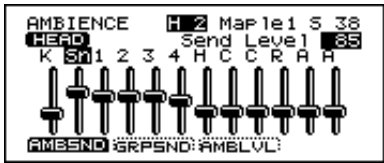
* Imagine Ambience como un efecto utilizado con una mesa de mezclas, y piense que estos parámetros se corresponden con el “Nivel de Envío” (el nivel reenviado desde un efecto al mezclador).

Ajustes para cada instrumento

El proceso básico

En cada página, al golpear el pad para el que desea realizar ajustes aparece la página para este pad. También puede realizar la selección pulsando [TRIG SELECT] en el mismo TD-10.

Ajustar la cantidad de ambiente



Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F4 (AMBNC)]-[F1 (AMBSND)]. Aparecerá la página “AMBIENCE”.
2. Golpee el pad que desee editar. El cursor pasa al deslizador del pad que ha golpeado.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para definir el ajuste.

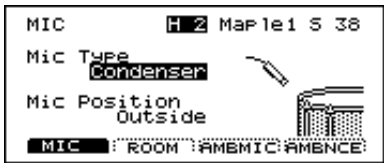
Parámetros

Ambience Send Level: 0-127

* Si considera Ambience como un tipo de efecto utilizado con una mesa de mezclas, este parámetro corresponde al Nivel de Envío (la cantidad que se envía desde el mezclador al efecto o, en este caso, a la habitación seleccionada).

Seleccionar el tipo de micrófono y su posición

Aquí puede escoger el tipo de micrófono utilizado en ciertos instrumentos y su posición en relación al instrumento.



* Este parámetro no está disponible para la percusión electrónica, los kits TR-808/909, platos o percusión.

Los ajustes para el micrófono puede definirse para las siguientes entradas.

Trigger	Mic Type	Mic Position
1, 2 (KICK, SNARE)	o	o
3–6 (TOM1–4)	-	o
7–12	-	-

o: Puede ajustarse -: No puede ajustarse

● Seleccionar el tipo de micrófono

Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F1 (MIC)].
Aparecerá la página “MIC”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Mic Type”.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Mic Type: Condenser, Dynamic 1, Dynamic 2 (KICK)
Condenser, Dynamic, Lo-Fi (SNARE)

(KICK)

Condenser: Produce el sonido de un micrófono condensador.

Dynamic 1: Produce el sonido de un micrófono dinámico estándar.

Dynamic 2: Produce el sonido de un micrófono dinámico con las gamas media y alta ligeramente realizadas.

(SNARE)

Condenser: Produce el sonido de un micrófono condensador.

Dynamic: Produce el sonido de un micrófono dinámico

Lo-Fi: Realza la gama baja y es algo “sucio”.

● Especificar la posición del micrófono

Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F1 (MIC)].
Aparecerá la página “MIC”.
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Mic Position”.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Mic Position: Outside, Standard, Inside

Outside: Colocado para capturar más “ataque”.

Standard: Posición estándar para un sonido natural.

Inside: Produce menos ataque y algo más de “cuerpo” del instrumento de percusión.

Ajustes para cada grupo

Es posible realizar ajustes para los tres principales grupos de instrumentos: el kit de percusión, el grupo de percusión y las partes de acompañamiento.

* El grupo de percusión es una asignación de sonidos a la que puede accederse cuando el TD-10 se utiliza como módulo de sonido MIDI. Consulte los detalles en “Utilizar el grupo de percusión” (p. 126). Evidentemente, es posible asignar sonidos de percusión individuales a los pads.

■ Ajustar la cantidad de nivel de envío de ambiente para cada grupo

El ambiente puede ajustarse por grupos: el kit de percusión, el grupo de percusión (p. 126) y el grupo de partes de acompañamiento. Es aconsejable aumentar o disminuir la cantidad de ambiente general sin ajustar los niveles de envío de ambiente individuales de los instrumentos.

Proceso

1. Pulse [STUDIO]-[F4 (AMBNC)]-[F2 (GRPSND)].
Aparecerá la página “AMBIENCE”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el grupo que desee modificar (“DRUMS”, “PERC”, “PART”).
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Ambience Group Send: 0–127

DRUMS: Ajusta el nivel de envío de ambiente para todo el kit de percusión.

PERC: Ajusta el nivel de envío de ambiente para todo el grupo de percusión.

PART: Ajusta el nivel de envío de ambiente para las partes del secuenciador (Parte 1, Parte 2 y Parte de bajo).

Capítulo 5. Ajustes de la habitación de control

El aspecto más importante del sonido final en una grabación o interpretación en vivo depende de la mesa de mezclas. En Control Room encontrará un mezclador completo de 12 canales con 10 compresores y ecualizadores individuales y efectos digitales, que permiten un sonido con calidad digital.

Abreviaturas de pantalla

Jacks TRIGGER INPUT

K=Kick

Sn=Snare

T1=Tom 1

T2=Tom 2

T3=Tom 3

T4=Tom 4

HH=Hi-hat

C1=Crash 1

C2=Crash 2

Rd=Ride

A1=AUX1

A2=AUX2

Ajustes para cada instrumento

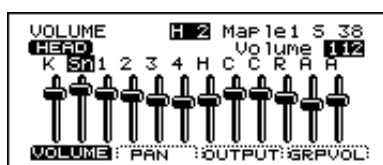
El proceso básico

En cada página, golpee el pad que desee ajustar y aparecerá la página de ajustes del pad. También es posible utilizar [TRIG SELECT] para realizar la selección.

■ Ajustar el volumen (nivel)

HEAD RIM

Ajusta el volumen de cada pad.



Proceso

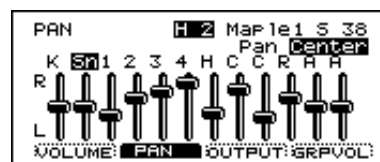
1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)]. Aparecerá la página "VOLUME".
2. Golpee el pad que desee editar. El cursor pasa al deslizador del pad que ha golpeado.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para definir el ajuste.

Parámetros

Volume: 0–127

■ Ajustar el panorama (posición estéreo)

Ajusta la posición estereofónica de cada pad.



Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F2 (PAN)]. Aparecerá la página "PAN".
2. Golpee el pad que desee editar. El cursor pasa al deslizador del pad que ha golpeado.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para definir el ajuste. Si sube el deslizador (pulse [INC]) el sonido se desplazará a la derecha, y si lo baja (pulse [DEC]) el sonido se desplazará a la izquierda.

Parámetros

Pan: L15–Center–R15

■ Ajustar el nivel de envío de efecto

HEAD RIM

Ajusta el nivel de envío de efecto para cada pad o sonido.



Proceso

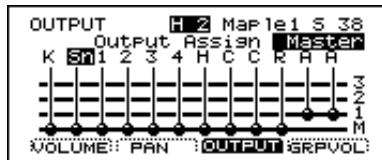
1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F1 (FXSEND)]. Aparecerá la página "EFFECT".
2. Golpee el pad que desee editar. El cursor pasa al deslizador del pad que ha golpeado.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para definir el ajuste.

Parámetros

Send Level: 0–127

■ Seleccionar asignaciones de salidas

Para cambiar la salida destino del sonido de cada pad observe que las líneas verticales indican el número de TRIGGER INPUT, y las líneas horizontales indican las opciones de OUTPUT. Los puntos negros indican las asignaciones OUTPUT correspondientes a cada sonido.



Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)]. Aparecerá la página "OUTPUT".
2. Golpee el pad que desee editar. El cursor se desplazará a la línea vertical (jack TRIGGER INPUT) del pad que haya golpeado.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para definir el ajuste.

Abreviaturas de pantalla

Jacks OUTPUT

M=MASTER
1=DIRECT 1
2=DIRECT 2
3=DIRECT 3

* El volumen de los jacks DIRECT 1, DIRECT 2 y DIRECT 3 no se ve afectado por el control de volumen general de la parte superior derecha del panel frontal ([MASTER]).

Aplicaciones

Es posible utilizar las salidas DIRECT (6) en mono seleccionando (por ejemplo) DIRECT 1, y panoramizando el sonido seleccionado totalmente a derecha o izquierda (R15/L15) (posición estereofónica; p. 90). Si procesa todos los sonidos externamente, también es posible utilizar las salidas MASTER de esta manera, con lo que dispondrá de 8 salidas monofónicas individuales.

■ Controlar variaciones en el volumen (Compressor)

Existen 10 compresores (sólo TRIGGER 1-10). La compresión se utiliza para "suavizar" los picos de volumen, evitando "sobrecargas". El carácter y el tono del sonido también cambian en respuesta a la dinámica de interpretación, por lo que ésta es otra herramienta útil para crear sonidos propios.



Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)]. Aparecerá la página "COMPRESSOR/LIMITER".
2. Golpee el pad que desee editar. Aparecerá la página para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. En esta página, [F1] activa/desactiva el compresor. Al pulsar los botones [F2][F3][F4], el cursor pasa directamente a "Attack", "Release" o "Output."

Parámetros

Bypass: OFF, ON

Con OFF no se utiliza ninguna compresión. Con ON se utiliza el compresor.

ATTACK: 0.05–50 ms

Ajusta el volumen del ataque (el inicio del sonido).

RELEASE: 0.05–2000 ms

Ajusta el tiempo de desvanecimiento del sonido.

OUTPUT: -60– +12 dB

Ajusta el volumen del sonido procesado por el compresor. Idealmente, el volumen del sonido debe ser el mismo con el compresor activado o desactivado.

Threshold: -∞, -99–0

Cuando la entrada excede el nivel especificado aquí, el compresor empieza a limitar el volumen.

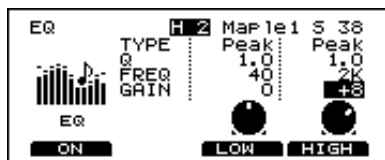
Ratio: 1:1–90:1, ∞:1

Este parámetro define el grado de compresión del volumen, expresado en relación al sonido original.

■ Personalizar el sonido (EQ)

Aquí es posible ajustar el balance de las frecuencias altas y bajas para el instrumento asignado a cada pad. (Sólo TRIGGER 1-10.)

* Este ajuste no está disponible para las entradas AUX1, 2.



Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)].
Aparecerá la página "EQ".
2. Golpee el pad que desee editar.
Aparecerá el pad para el pad que haya golpeado.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.
En esta página, [F1] activa/desactiva el ecualizador. Al pulsar [F3] o [F4] el cursor pasa directamente a los ajustes para la gama baja (LOW) o para la gama alta (HIGH).

Parámetros

TYPE: Peak, L shelv, H shelv

Peak: Las frecuencias próximas a la gama especificada se realzarán/cortarán.

L shelv: La gama inferior a la frecuencia especificada se realzará/cortará.

H shelv: La gama superior a la frecuencia especificada se realzará/cortará.

Q: 0.5, 1.0–20, intervalos de 1.0

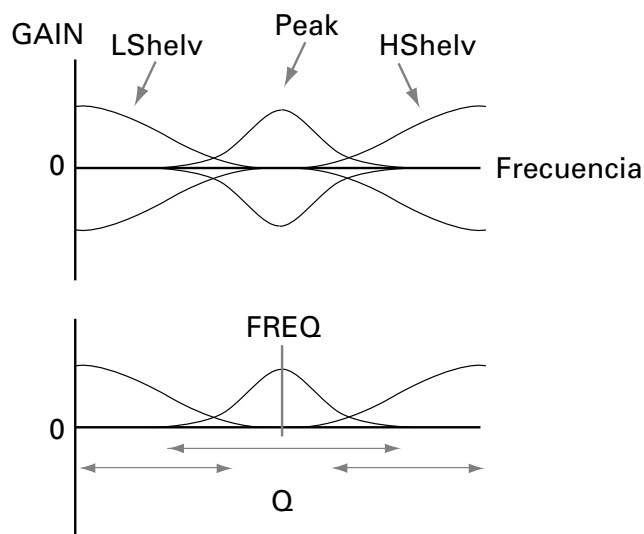
Ajusta la amplitud de la gama de frecuencias que se realzará o cortará. Por ejemplo, cuando el valor "Q" es bajo, al subir o bajar "GAIN" para la gama baja se verá afectada un área muy amplia que se extenderá hasta la gama alta.

FREQ: 20–20 kHz

Ajusta el punto en que se producirá el realce/corte. Si desea realzar/cortar una gama más alta que la gama actual, cambie este ajuste.

GAIN: -15–0–+15 dB

Ajusta la cantidad de realce/corte. Los ajustes negativos (-) producen un corte.



Ajustes para todo el kit de percusión

Ajustar el nivel de retorno de efecto

Es posible ajustar el nivel de retorno de efecto para el kit, el grupo de percusión y las partes de acompañamiento.

Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)]. Aparecerá la página "EFFECT GROUP".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Return Level".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Return Level: 0–127

Seleccionar el tipo de efecto

El TD-10 ofrece 30 tipos diferentes de efectos digitales que pueden seleccionarse simplemente pulsando un botón. También es posible editar estos efectos. Consulte "Editar los efectos" (p. 94).



Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F3 (FXTYPE)]. Aparecerá la página "EFFECT TYPE".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a la posición en que aparece el nombre del efecto.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Hall Reverb 1, 2, 3

Room Reverb 1, 2, 3

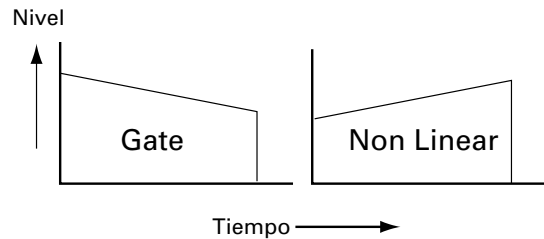
Plate Reverb 1, 2, 3

Éstos son efectos digitales de gran calidad similares a los que se encuentran en módulos de efectos. Las reverberaciones Hall y Room son tipos más convencionales, mientras que Plate simula los antepasados de los efectos digitales, cuando se utilizaba realmente una lámina metálica. Pruébelos para oír las diferencias.

Gate Reverb 1, 2, 3

Non Linear 1, 2

Estos efectos cortan la reverberación antes de su caída natural, y pueden aplicarse de muchas maneras ya que el sonido cambiará de manera diferente en el tiempo para Gate Reverb y Non Linear.



Delay 1, 2

Produce un efecto tipo repetición. Al cambiar la diferencia de tiempo entre los retardos izquierdo y derecho es posible "aumentar" la amplitud izquierda/derecha del sonido retardado.

Beat Delay 1, 2

Produce un retardo sincronizado con el tempo del secuenciador. Este efecto es diferente de "Delay 1, 2" en que el tiempo de retardo puede especificarse en términos de valor de nota. Por ejemplo, con un ajuste "16" (semicorchea), el tiempo de retardo tendrá siempre la longitud de una semicorchea, incluso al cambiar el tempo del secuenciador.

Chorus → Delay 1, 2

El retardo se combina con un sonido de chorus.

Chorus: Añade suavidad y amplitud al sonido

Delay: Un efecto con repeticiones

Flanger → Delay 1, 2

El retardo se combina con un sonido de flanger.

Flanger: Añade un sonido de "avión a reacción"

Delay: Un efecto con repeticiones

Phaser → Delay 1, 2

Se aplica un retardo al sonido del phaser.

Phaser: Añade un carácter distorsionado al sonido

Delay: Un efecto con repeticiones

Pitch Shift Delay 1, 2

Repeticiones con cambios de afinación.

3D-Delay 1, 2, Flying 3D-Delay

3D-Delay añade amplitud al sonido del retardo. Flying 3D-Delay produce un efecto en que el sonido de retardo parece ir adelante y atrás y de izquierda a derecha.

* Para apreciar el efecto 3D-Delay o Flying 3D-Delay es necesario un equipo estéreo. Consulte las posiciones de los altavoces en la página 95.

■ Editar los efectos

Aquí se explica cómo editar los parámetros para cada efecto. Utilice Ambiente para crear el sonido básico del kit, y luego utilice los efectos digitales para modificar sonidos concretos. Para la profundidad de cada instrumento, consulte la p. 90.



Proceso

- 1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]. Aparecerá la página “EFFECT TYPE”.
- 2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor al parámetro que desea editar.
- 3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros para Hall Reverb 1, 2, 3 / Room Reverb 1, 2, 3 / Plate Reverb 1, 2, 3

Reverb Time: 0.1–25 (s)

La longitud de reverberación.

Pre Delay: 0–200 (ms)

Ajusta el tiempo hasta que la reverberación empieza a sonar. Es un ajuste muy pequeño y preciso que parece afectar al “grosor” de la reverberación en lugar de percibirse como un cambio en el tiempo de caída de la reverberación.

High Cut Freq: 500–20k (Hz)

Ajusta el sonido de la reverberación para hacerlo más brillante/oscuro. Con un valor bajo se cortarán más frecuencias altas y el sonido será más oscuro.

Spread: 0–15

Ajusta la amplitud izquierda/derecha de la reverberación. Un ajuste alto crea una “amplitud” más obvia del sonido.

Parámetros para Gate Reverb 1, 2, 3 / Non Linear 1, 2

Gate Time: 10–400 (ms)

Ajusta la longitud de la reverberación.

Pre Delay: 0–200 (ms)

Ajusta el tiempo hasta que la reverberación empieza a sonar. Es un ajuste muy pequeño y preciso que parece afectar al “grosor” de la reverberación en lugar de percibirse como un cambio en el tiempo de caída de la reverberación.

High Cut Freq: 500–20k (Hz)

Ajusta el sonido de la reverberación para hacerlo más brillante/oscuro. Con un valor bajo se cortarán más frecuencias altas y el sonido será más oscuro.

Density: 0–127

Ajusta el “grosor” de la reverberación. Un ajuste alto produce una reverberación más gruesa (densa).

Parámetros para Delay 1, 2

Delay Time: 0–1200 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que empieza a oírse el retardo.

Shift: L1200–0–R1200 (ms)

Diferencia de tiempo entre los retardos izquierdo y derecho.

Por ejemplo: si Delay Time está ajustado a 400ms y ajusta Shift a L100ms, el retardo del canal derecho seguirá siendo de 400ms y el del canal izquierdo será de 400+100=500ms. No pueden ajustarse valores que definan una suma de Delay Time y Shift superior a 1200ms.

Feedback Level: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo.

High Dump Freq: 500–20k (Hz)

Ajusta el sonido del retardo para hacerlo más brillante u oscuro. Con una frecuencia más baja se cortarán más frecuencias altas y el sonido será más oscuro.

Parámetros para Beat Delay 1, 2

Delay Time: 16, 8T, 16F, 8, 4T, 8F, 4, 2T, 4F, 2

Especifica el valor de nota al que se repetirá el retardo.

Retardo	Valores de tiempo
16:	semicorchea
8T:	tresillo de corcheas
16F:	semicorchea con punto
8:	corchea
4T:	tresillo de negras
8F:	corchea con punto
4:	negra
2T:	tresillo de blancas
4F:	negra con punto
2:	blanca

Shift: L2, L4F, L2T, L4, L8F, L4T, L8, L16F, L8T, L16, 0, R16, R8T, R16F, R8, R4T, R8F, R4, R2T, R4F, R2

Especifica lo tarde que se oirá el retardo del canal izquierdo o derecho en relación a Delay Time.

Por ejemplo, si Delay Time está ajustado a “16” y Shift a “L16” (canal izquierdo retardado en una semicorchea), el retardo del canal derecho se oirá al cabo de una semicorchea, y el canal izquierdo se oirá una semicorchea más tarde. No es posible definir ajustes que produzcan una suma de Delay Time y Shift superior a 1200ms.

Feedback Level: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo.

High Dump Freq: 500–20k (Hz)

Ajusta el sonido del retardo para hacerlo más brillante u oscuro. Con una frecuencia más baja se cortarán más frecuencias altas y el sonido será más oscuro.

Parámetros para Chorus → Delay 1, 2

Rate: 0.1–10.0(Hz)

Ajusta la frecuencia de modulación de chorus. Los ajustes más altos producen una modulación más rápida.

Depth: 0–127

Ajusta la profundidad de modulación de chorus. Los ajustes más altos producen un efecto más fuerte.

Delay Time: 0–500 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Delay Feedback: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo.

* Si desea utilizar sólo Chorus, ajuste Delay Time y Delay Feedback a 0 (desactivado).

Parámetros para Flanger → Delay 1, 2

Rate: 0.1–10.0 (Hz)

Ajusta la frecuencia de modulación del flanger. Los ajustes más altos producen una modulación más rápida.

Depth: 0–127

Ajusta la profundidad del flanger. Los ajustes más altos aumentan el efecto.

Delay Time: 0–500 (ms)

Ajusta la diferencia de tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Delay Feedback: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo.

* Si sólo desea utilizar el flanger, ajuste Delay Time y Delay Feedback a 0 (desactivado).

Parámetros para Phaser → Delay 1, 2

Rate: 0.1–10.0 (Hz)

Ajusta la frecuencia de modulación del phaser. Los valores más altos producen una modulación más rápida.

Depth: 0–127

Ajusta la profundidad de modulación del phaser. Los valores más altos producen un efecto más fuerte.

Delay Time: 0–500 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Delay Feedback: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el efecto de retardo.

* Si sólo desea utilizar el efecto del phaser, ajuste Delay Time y Delay Feedback a 0.

Parámetros para Pitch Shift Delay 1, 2

Pitch Shift: -12–0–+12 (semitonos)

Especifica el cambio de la afinación. Un ajuste +1 define una afinación un semitono más aguda, y +12 una octava.

Delay Time: 0–500 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Feedback Level: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo. Con ajustes de 2 o más veces, el sonido desafinado volverá a desafinarse, lo que significa que la afinación será más aguda (o grave) según el valor especificado en Pitch Shift para cada repetición del retardo.

High Cut Freq: 500–20k (Hz)

Ajusta el sonido del retardo para hacerlo más brillante u oscuro. Con una frecuencia más baja se cortarán más frecuencias altas y el sonido será más oscuro.

Parámetros para 3D-Delay 1, 2

Delay Time: 0–1200 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Shift: L1200–0–R1200 (ms)

Relativo a Delay Time, puede definirse un tiempo más largo hasta que se oye el retardo del canal derecho o izquierdo.

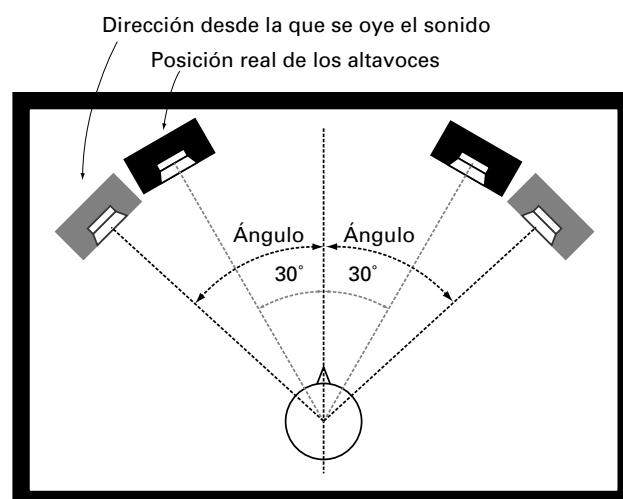
Por ejemplo, si Delay Time está ajustado a 400ms y ajusta Shift a L100ms, el retardo del canal derecho seguirá siendo de 400ms y el retardo del canal izquierdo sonará 100ms más tarde. No es posible ajustar valores que definan una suma de Delay Time y Shift superior a 1200ms.

Feedback Level: 0–127

Ajusta el número de veces que se repite el efecto de retardo.

Speaker Angle: 0–90

Con los altavoces en sus posiciones actuales, es posible ajustar "Angle" en el siguiente diagrama para cambiar la dirección desde la que se oirá el sonido.



Parámetros para Flying 3D-Delay

Delay Time: 10–1200 (ms)

Ajusta el tiempo entre el sonido original y el momento en que se oye el retardo.

Feedback Level: 0–127

Ajusta el número de veces que se repetirá el retardo.

Rotation: -150–0– +150 (R.P.M) (steps of 3)

Especifica el número de rotaciones por minuto. Los ajustes positivos (+) giran hacia la derecha, y los negativos (-) giran hacia la izquierda.

High EQ Gain: 0– +10

Ecuador que se aplica sólo al sonido del retardo.

Ajustes para todo un grupo

Es posible definir ajustes generales para un kit de percusión, las partes de acompañamiento o un grupo de percusión.

* *El grupo de percusión es una asignación de sonidos a la que puede accederse cuando el TD-10 se utiliza como módulo de sonido MIDI. Consulte los detalles en “Utilizar el grupo de percusión” (p. 126). Evidentemente, pueden ajustarse sonidos de percusión individuales a los pads.*

Ajustar el nivel de envío de efecto para un grupo

Es posible ajustar la cantidad de nivel de envío de efecto para el kit de percusión (p. 126) y las partes de acompañamiento.

Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)]. Aparecerá la página “EFFECT GROUP”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el grupo (“Drums”, “Perc” o “Part”) para el que desee definir ajustes.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Group FX Send: 0–127

Drums: La cantidad de nivel de envío de efecto para todo el kit de percusión.

Perc: La cantidad de nivel de envío de efecto para todo el grupo de percusión.

Part: La cantidad de nivel de envío de efecto para las partes del secuenciador (parte 1, parte 2, parte de bajo).

Ajustar el volumen por grupos

Es posible ajustar el volumen general del kit de percusión y del grupo de percusión.

Proceso

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)]. Aparecerá la página “GROUP VOLUME”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el grupo para el que desee definir ajustes (“DRUMS” o “PERC”).
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Group Volume: 0–127

DRUMS: Ajusta el volumen general del kit de percusión.

PERC: Ajusta el volumen general del grupo de percusión.

Capítulo 6. Secuenciador

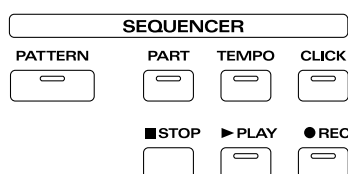
El secuenciador del TD-10 consta de 4 partes (como 4 pistas). La parte de percusión se utiliza para grabar/reproducir interpretaciones desde los pads o desde un controlador MIDI externo. Existen tres partes más para instrumentos melódicos: Parte 1, Parte 2 y Parte de bajo.

Un grupo de interpretaciones para cada uno de estos cuatro parámetros se conoce colectivamente como un patrón.

Los patrones predefinidos (1–50) contienen interpretaciones pregrabadas para cada parte, y pueden utilizarse para escucharlos o practicar. Estos patrones no pueden borrarse (p. 104) ni sobregrabarse. Los patrones de usuario (51–100) sí pueden grabarse. Para grabar instrumentos melódicos en la Parte 1, Parte 2 y Parte de Bajo es necesario un teclado MIDI externo. Una parte de percusión puede grabarse desde los pads o desde un controlador MIDI externo.

Operaciones básicas

Los botones “SEQUENCER” del panel frontal se utilizan para las operaciones básicas y para acceder a las páginas de ajustes. Pulse [PATTERN] para pasar a la página básica del secuenciador.



[PATTERN]: Selecciona patrones. Ésta es la pantalla básica para el secuenciador.

[PART]: Define ajustes para cada Parte.

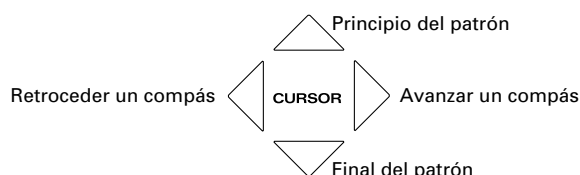
[TEMPO]: Ajusta el Tempo.

[CLICK]: Activa/desactiva el sonido de la claqueta.

[STOP]: Detiene la reproducción. Vuelva a pulsarlo para pasar al principio de la canción.

[PLAY]: Inicia la reproducción del secuenciador.

[REC]: Abre la página de ajustes para la grabación, y pasa al modo de espera para la grabación.

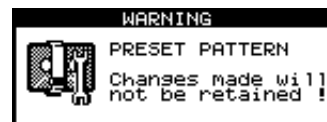


[CURSOR]: Pulse el botón izquierdo para rebobinar y el botón derecho para avanzar. Pulse el botón arriba para pasar al principio del patrón y el botón abajo para pasar al final.

En las explicaciones que siguen encontrará los detalles acerca del funcionamiento de cada botón.

■ Utilizar patrones predefinidos

No es posible modificar los ajustes de un patrón predefinido. Si intenta modificar los ajustes al seleccionar un patrón predefinido, aparecerá la siguiente pantalla.



Aunque los ajustes pueden modificarse temporalmente, los ajustes originales vuelven a definirse al seleccionar otro patrón. Si desea modificar los ajustes de un patrón predefinido, cópielo en un patrón de usuario (p. 104).

Ajustar el tempo

■ Definir el tempo para cada patrón

Al seleccionar un patrón se ajustará de manera automática el tempo especificado aquí.

Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F2 (SETUP)].

Aparecerá la página “PATTERN SETUP”.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Pattern Tempo.”

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar el tempo.

Parámetros

Pattern Tempo: 20–260

■ Cambiar temporalmente el tempo del patrón actual

Es posible cambiar el tempo del patrón que se reproduce. Al seleccionar un patrón diferente, este cambio de tempo se cancelará.

Proceso

1. Pulse [TEMPO].

Aparecerá la página “TEMPO”.

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar el tempo.

Parámetros

TEMPO: 20–260

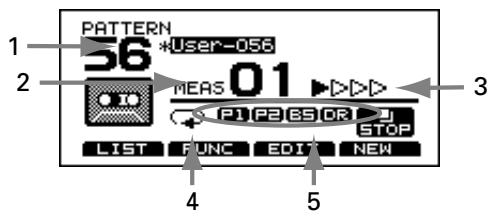
Funciones de reproducción

■ Seleccionar un patrón

Proceso

- 1. Pulse [PATTERN].
- 2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un patrón.

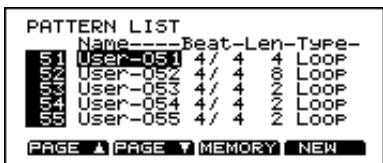
La página de pantalla



- 1. Número del patrón seleccionado actualmente
 - 2. Número de compás actual
 - 3. Indica el tiempo
 - 4, 5 muestran los ajustes definidos en otras pantallas
 - 4. Indica el ajuste de método de reproducción
 - 5. Indica el estado de enmudecimiento de parte (p. 107).
- * Los botones de función [F1]–[F4] se utilizan para diversas funciones, tal como se explica a continuación.

■ Seleccionar patrones en la lista

Igual que en la página “PATTERN”, aquí es posible seleccionar patrones en una lista de nombres. Desde la izquierda, esta pantalla indica el nombre del patrón (Name), el tipo de compás (Beat), la longitud del compás (Len) y el tipo de patrón (Type).



Proceso

- 1. Pulse [PATTERN]-[F1 (LIST)]. Aparecerá la página “PATTERN LIST”.
- 2. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para seleccionar un patrón.

Botones de función

- [F1 (PAGE ▲)]: Aparecerá la página previa de la lista.
- [F2 (PAGE ▼)]: Aparecerá la siguiente página de la lista.
- [F3 (MEMORY)]: Indica la cantidad de memoria restante y el número de patrones.
- [F4 (NEW)]: Se selecciona el patrón vacío.

■ Seleccionar la manera en que se reproducirá un patrón

- Existen tres maneras diferentes de reproducir un patrón.
- Loop: El patrón se reproducirá repetidamente hasta que pulse [STOP].
 - One Shot: El patrón se reproducirá una vez y se detendrá.
 - Tap: Consulte la página 119. Este método permite reproducir un patrón nota a nota (paso a paso). (Puede pulsar [PLAY] para oírlo.)

Proceso

- 1. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F3 (TYPE)]. Aparecerá la página “PATTERN TYPE”.
- 2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Play Type.”
- 3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Play Type: Loop, One Shot, Tap

Maneras de utilizar esta función

- Loop: Útil para practicar e interpretaciones en vivo.
 - One Shot: Otra función útil para interpretaciones en vivo. Con Loop y One Shot, cada vez que golpee el pad al que ha asignado el patrón, éste empezará a sonar automáticamente desde el principio del patrón. Pruébelo para ver la utilidad de esta función. Puede utilizar un patrón vacío asignado a un pad para que actúe como conmutador de “parada” para un patrón disparado desde otro pad.
- * QuickPlay es una función suplementaria para Loop y One Shot. QuickPlay inicia la reproducción del patrón desde la primera nota (primer evento) incluso si al grabar el patrón ha dejado una pausa al principio. Por ejemplo, si ha tocado y grabado sin tener en cuenta el reloj de tiempo.

Tap: Esta función es muy útil para la interpretación. Por ejemplo, si especifica "Tap" para un patrón que contiene una línea de melodía y asigna este patrón a un pad, podrá tocar la melodía cada vez que golpee el pad. Es posible ajustar "Reset Time" para que el patrón vuelva de manera automática al principio si transcurre el intervalo de tiempo sin golpear el pad. Por ejemplo, puede tocar una línea de bajo con el bombo y los dos sonidos estarán perfectamente sincronizados.

* *Reset Time (Off, 0.1–4.0 segundos)*

Éste es el intervalo de tiempo que reinicia el patrón utilizado. Si está ajustado a "Off", esta función se desactivará.

Ajustes de la claqueta

■ Claqueta activada/desactivada y ajustes de volumen

Al pulsar [CLICK], la claqueta se activará/desactivará. Para ajustar el volumen, desplace el deslizador [CLICK] de [GROUP FADERS].

■ Ajustar el tempo

Mientras la reproducción del patrón está detenida es posible utilizar la claqueta como metrónomo. Pero si selecciona un patrón diferente, el tempo cambiará al tempo especificado para el patrón.

Procese

1. Pulse [TEMPO].

Aparecerá la página "TEMPO".

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar el tempo.

Parámetros

TEMPO: 20–260

■ Ajustar el tipo de compás y el intervalo de claqueta

Proceso

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

Aparecerá la página "CLICK".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

* *No es posible cambiar el tipo de compás de la claqueta mientras se reproduce un patrón. La claqueta corresponde al tipo de compás del patrón.*

Parámetros

Time Signature: Numerador = 0–13 (número de tiempos por compás), Denominador = 2, 4, 8, 16 (valor de nota básico)

Interval: 1/2 (blanca), 3/8 (negra con punto), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/12 (corchea con punto), 1/16 (semicorchea)

■ Seleccionar el sonido de la claqueta

Es posible seleccionar entre 16 sonidos, incluyendo la voz humana.

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F2 (INST)].
Aparecerá la página "CLICK".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Inst."
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Inst: Voice, Click, Claves, Wood Block, Triangle, Cowbell, Conga, Talking Drum, Maracas, Cabasa, Cuica, Agogo, Tambourine, Snaps, 909 Snare, 808 Cowbell

■ Utilizar el ambiente

También es posible enviar el sonido de la claqueta al ambiente utilizado en el kit actual.

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F2 (INST)].
Aparecerá la página "CLICK".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Ambience Level".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Ambience Level: 0–127

■ Utilizar efectos

También es posible "enviar" el sonido de la claqueta al efecto utilizado, lo cual hace que algunas veces sea más cómodo escucharlo.

Si utiliza esta posibilidad, compruebe que el conmutador de efectos general esté ajustado a ON (p. 41).

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F2 (INST)].
Aparecerá la página "CLICK".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "FX Send Level".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

FX Send Level: 0–127

* El efecto será el que haya asignado al kit ([CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]).

■ Ajustar la panoramización (posición estereofónica)

Es posible ajustar la posición estereofónica de la claqueta, pero si ha seleccionado los auriculares (Phones Only) como destino de la salida, la claqueta se encontrará en el centro sea cual sea este ajuste.

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F2 (INST)].
Aparecerá la página "CLICK".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Pan".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.
"L15" es el extremo izquierdo, "Center" el centro y "R15" el extremo derecho.

Parámetros

Pan: L15–Center–R15

■ Seleccionar el destino de la salida

Es posible seleccionar la salida para la claqueta. (Master y/o Phones only)

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F2 (INST)].
Aparecerá la página "CLICK".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Output".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Output: Master, Phones Only

Master: Salida desde los jacks MASTER OUT y PHONES.

Phones Only: Salida sólo desde el jack PHONES.

Grabación

Es posible grabar lo que toque en los pads y en un teclado MIDI externo. En el TD-10, la interpretación se graba exactamente tal como toca, incluyendo los movimientos del pedal de control del charles y la detección posicional.

- * La interpretación con escobillas y la parada de los platos (p. 35) no pueden grabarse.
- * Tenga en cuenta que aunque existen 50 patrones de usuario, la cantidad de memoria disponible estará determinada por la cantidad de datos que grabe en cada patrón.

■ Proceso de grabación básico

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

1. Seleccionar un patrón vacío



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F4 (NEW)].
Se selecciona automáticamente un patrón vacío.
- * Si ya ha utilizado todos los patrones, no es posible seleccionar esta función. Consulte “Borrar un patrón” (p. 105) y borre el patrón no deseado antes de grabar.

2. Ajustar el tipo de compás y el número de compases



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F2 (SETUP)].
Aparecerá la página “PATTERN SETUP”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Time Signature: Numerador=1–13, Denominador=2, 4, 8, 16
Length (bars): 1–99

- * Si utiliza el modo de grabación Replace (p. 102), no es necesario especificar Length. La grabación continuará hasta que pulse [STOP], y el número de compases grabados pasará a ser el ajuste “Length”.
- * Si graba desde los pads, ignore los párrafos 3 y 4 de esta sección.

3. Seleccionar un canal MIDI

Compruebe que el canal de transmisión del teclado coincida con el canal MIDI de la parte que desee tocar/grabar.

Cada una de las 4 partes tiene su propio canal MIDI. Los canales predefinidos son los siguientes:

- Drums = canal MIDI 10
- Part 1 = canal MIDI 5
- Part 2 = canal MIDI 6
- Bass = canal MIDI 2

(Es posible cambiar los canales MIDI si lo desea-Pulse [SETUP] y a continuación [F2 (MIDI)].)

4. Seleccionar un instrumento



Proceso

1. Pulse [Part]-[F1 (INST)].
Aparecerá la página “PART INST”.
2. Pulse [F1]–[F3] para seleccionar la parte que desee grabar. Los botones [F1]–[F3] seleccionan respectivamente Part 1, Part 2 y Bass.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “INST”.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un instrumento de acompañamiento o un kit de percusión.

5. Especificar el método de grabación



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[REC].
Aparecerá la página "REC STANDBY".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Rec Mode".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el método de grabación.

Parámetros

Rec Mode: Loop All, Loop 1, Loop 2, Loop 4, Loop 8, Replace

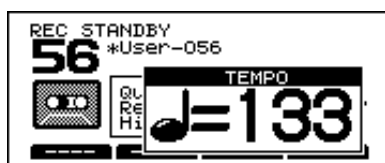
Loop All: Se repetirá todo el patrón, y en cada repetición se añadirá (sobregrabará) lo que toque y se mezclará con lo previamente grabado.

Loop 1, Loop 2, Loop 4, Loop 8:

Determina la longitud de la sección que está grabando, y las secciones de 1, 2, 4 ó 8 compases se repetirán.

Replace: La grabación continuará hasta que pulse [STOP].
Todo lo grabado previamente se borrará.

6. Ajustar el tempo



Proceso

1. Pulse [TEMPO].
Aparecerá la página "TEMPO".
2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar el tempo.

7. Grabar

Proceso

1. En el modo de espera para la grabación (la página "REC STANDBY"), pulse [PLAY].
Se iniciará la grabación.
2. Cuando termine de grabar, pulse [STOP].

■ La función de ensayo

Durante la grabación puede pulsar [REC] para cambiar entre los modos de grabación y de ensayo. Esto permite probar diferentes sonidos, rellenos o frases sin detener la reproducción del secuenciador.

Proceso

1. Inicie la grabación.
2. Durante la grabación, pulse [REC].
El indicador [REC] parpadea. En este caso, la interpretación en los pads (o teclado MIDI) no se grabará.
3. Vuelva a pulsar [REC] para volver al modo de grabación.

■ Utilizar una claqueta

Es posible ajustar una "claqueta" (1 ó 2 compases) que se oirá antes de la reproducción o grabación.

Proceso

1. Pulse [CLICK]-[F3 (COUNT)].
2. Si desea una claqueta para la reproducción, seleccione "PLAY". Para la grabación, seleccione "REC".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

PLAY: OFF, 1 meas, 2 meas

REC: OFF, 1 meas, 2 meas

OFF: La reproducción/grabación se inicia sin claqueta.

1 meas: La reproducción/grabación se inicia después de una claqueta de 1 compás.

2 meas: La reproducción/grabación se inicia después de una claqueta de 2 compases.

■ Iniciar la grabación al golpear un pad

Esta función inicia el proceso de grabación en el momento de golpear un pad.

** Si el ajuste de Count-in es ON, la interpretación se grabará una vez haya terminado la claqueta.*

Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[REC].
Aparecerá la página "REC STANDBY", y se encontrará en el modo de espera para la grabación al empezar a sonar la claqueta.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Hit Pad Start".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar "ON".

Uso

En el modo de espera para la grabación, la grabación se inicia al golpear un pad.

■ Corregir la temporización al grabar (Quantize)

Quantize es una función que corrige las imprecisiones de la temporización al grabar. Especifique el valor de nota básico antes de empezar a grabar, y la interpretación se cuantizará automáticamente según el intervalo ajustado.



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[REC].

Aparecerá la página "REC STANDBY", y se encontrará en el modo de espera para la grabación al empezar a sonar la claqueta.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Quantize".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Quantize: (corchea), (tresillo de corcheas), (semi-corchea), (tresillo de semicorcheas), (fusa), (tresillo de fusas), (semifusa), OFF

■ Importar datos desde otro secuenciador en el TD-10

Los datos creados en otro secuenciador puede importarse vía MIDI IN y grabarse en el secuenciador del TD-10. Es posible importar las tres pistas melódicas y la pista de percusión de manera simultánea. Es necesario realizar ajustes para los canales MIDI y la sincronización MIDI.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)].

Aparecerá la página "MIDI".

2. Ajuste el canal MIDI del TD-10 para que coincida con el canal MIDI del aparato transmisor (consulte la página 124).
 3. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F1 (GLOBAL)]. Aparecerá la página "PATTERN GLOBAL".
 4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Sync Mode."
 5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "Auto".
 6. Pulse [PATTERN]-[REC].
- Aparecerá la página "REC STANDBY", y se encontrará en el modo de espera para la grabación al empezar a sonar la claqueta.
7. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Rec Mode".
 8. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "Replace."
 9. Inicie la reproducción en el aparato transmisor. El TD-10 empezará a grabar de manera sincronizada.

10. Una vez grabada la sección que se importará, detenga la reproducción en el secuenciador externo y el TD-10 detendrá la grabación.

■ Editar un patrón

■ Asignar un nombre a un patrón

Cada patrón puede tener un nombre de hasta 8 caracteres.

Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F4 (NAME)].

Aparecerá la página "PATTERN NAME".

2. Utilice [CURSOR] (izquierda/derecha) para seleccionar el carácter que desee cambiar. La posición intermitente indica el carácter que se cambiará.

La posición intermitente es el carácter que puede cambiarse.

3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] (arriba/abajo) para cambiar el carácter.

Los caracteres pueden seleccionarse en el orden en que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Botones de función

En esta página, los botones [F1]-[F4] ejecutan varias funciones para entrar caracteres.

[F1 (INSERT)]: Todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazarán a la derecha.

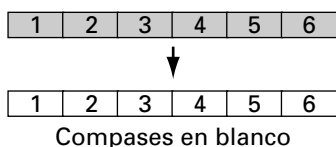
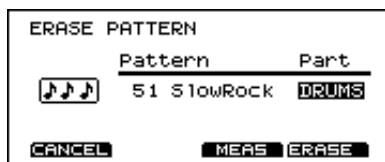
[F2 (DELETE)]: El carácter de la posición del cursor se borrará, y todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazarán a la izquierda.

[F3 (SPACE)]: Se insertará un espacio en blanco en la posición del cursor.

[F4 (CHAR)]: Alterna entre mayúsculas, minúsculas y símbolos.

■ Borrar un patrón

Esta función SÓLO borra los datos de interpretación; los demás ajustes (como el número de compases y el tipo de compás) no cambian.

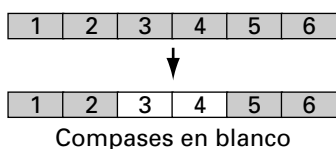
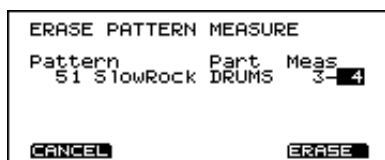


Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F1 (ERASE)]. Aparecerá la página "ERASE PATTERN".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Pattern".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un número de patrón.
4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Part".
5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar la parte que desee borrar.
6. Pulse [F4 (ERASE)]
Aparecerá una pantalla de confirmación.
7. Pulse [F4 (EXEC)] para borrar los datos del patrón seleccionado. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

■ Borrar compases seleccionados de un patrón

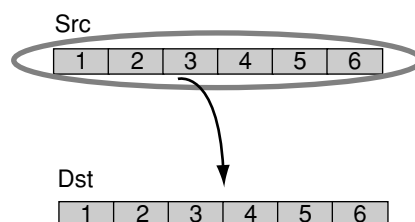
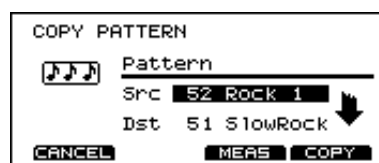
Los datos de interpretación puede borrarse de compases específicos de una parte o patrón. La sección borrada queda como compases en blanco que permiten volver a grabar la misma área.



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F1 (ERASE)]-[F3 (MEAS)]. Aparecerá la página "ERASE PATTERN MEASURE".
2. Seleccione la sección que desee borrar. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a los varios ajustes. Desde la izquierda, la pantalla indica el patrón, la parte, el primer compás y el último compás.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.
4. Pulse [F4 (ERASE)]
Aparecerá una pantalla de confirmación.
5. Pulse [F4 (EXEC)], y los datos del área especificada se borrarán (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

■ Copiar un patrón

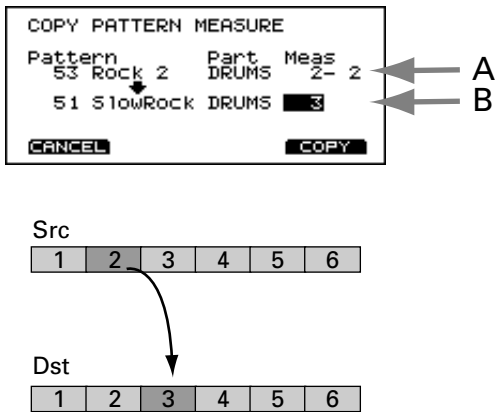


Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F2 (COPY)]. Aparecerá la página "COPY PATTERN".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Src".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el patrón origen de la copia.
4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Dst".
5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el patrón destino de la copia.
6. Pulse [F4 (COPY)]
Aparecerá una pantalla de confirmación.
7. Pulse [F4 (EXEC)] para copiar el patrón seleccionado. (Si pulsa [F1 (CANCEL)] volverá a la página previa sin ejecutar la operación.)

Copiar compases seleccionados de un patrón

Es posible copiar los compases seleccionados de una parte o patrón. A diferencia de copiar un patrón entero, los ajustes como el instrumento y el volumen de parte, etc. no se copiarán; sólo se copian los datos de interpretación.



Proceso

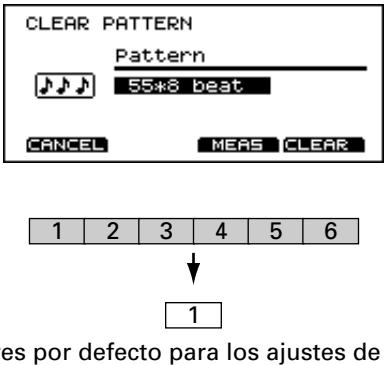
- 1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F2 (COPY)]-[F3 (MEAS)]. Aparecerá la página "COPY PATTERN MEASURE".
- 2. En la posición "A" de la pantalla, seleccione los datos que desee copiar. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a los diferentes ajustes. Desde la izquierda, la pantalla indica el patrón, la parte, el primer compás y el último compás.
- 3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir los ajustes.
- 4. En la posición "B" de la pantalla, seleccione el destino de la copia. Utilice [CURSOR] para pasar a los diferentes ajustes. La pantalla indica el número de patrón, la pista y el compás inicial.

* Empezando por el primer compás que especifique aquí, los compases que ocupe la copia se sobrescribirán.

- 5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir los ajustes.
- 6. Pulse [F4 (COPY)] Aparecerá una pantalla de confirmación.
- 7. Pulse [F4 (EXEC)] para copiar la sección especificada de los datos de interpretación. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

Eliminar un patrón

Esta operación borra TODA la información de un patrón, y todos los parámetros (tipo de compás, longitud, tempo) vuelven a adoptar sus valores por defecto.

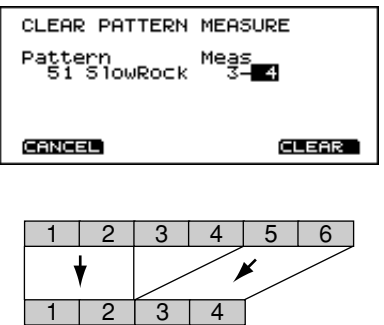


Proceso

- 1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F3 (CLEAR)]. Aparecerá la página "CLEAR PATTERN".
- 2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número del patrón que desea eliminar.
- 3. Pulse [F4 (CLEAR)] Aparecerá una pantalla de confirmación.
- 4. Pulse [F4 (EXEC)] para eliminar el contenido del patrón seleccionado. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

Eliminar los compases seleccionados de un patrón

Esta operación permite eliminar los compases seleccionados de un patrón. Después de ejecutar CLEAR, la longitud del patrón será menor.



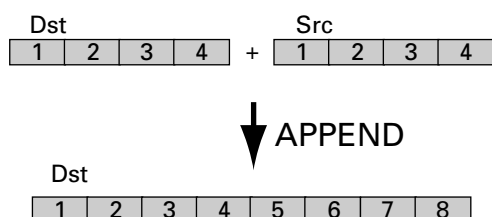
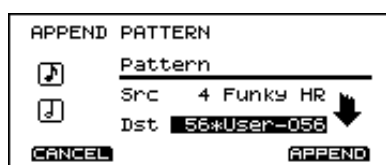
Proceso

- 1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F3 (CLEAR)]-[F3 (MEAS)]. Aparecerá la página "CLEAR PATTERN MEASURE".
- 2. Seleccione el patrón y los compases que desee eliminar. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta los diferentes ajustes. Desde la izquierda, la pantalla indica el patrón, el primer compás y el último compás.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir los ajustes.
 4. Pulse [F4 (CLEAR)]
- Aparecerá una pantalla de confirmación.
5. Pulse [F4 (EXEC)] para eliminar el contenido de los compases seleccionados. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

■ Conectar dos patrones

Esta operación conecta dos patrones para crear un patrón. El patrón especificado como "Dst" será el primero, y el patrón especificado como "Src" se conectará al primero. El nuevo patrón se creará en "Dst".



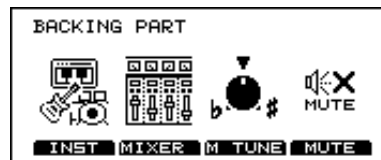
Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F4 (APPEND)]. Aparecerá la página "APPEND PATTERN".
 2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Src".
 3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el patrón que estará en segundo lugar.
 4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta "Dst".
 5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el patrón que estará en primer lugar.
 6. Pulse [F4 (APPEND)]
- Aparecerá una pantalla de confirmación.
7. Pulse [F4 (EXEC)] para conectar los patrones tal como se ha explicado. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

* Si el resultado de conectar dos patrones supera los 99 compases, la pantalla mostrará "99 MEASURE MAXIMUM", y la operación APPEND no se ejecutará.

Ajustes para instrumentos de parte

* Aquí no es posible realizar ajustes para la parte de percusión. Éstos se realizan en Control Room del kit. (p. 90–96).



■ Ajustar la afinación principal

Aquí es posible ajustar la afinación general para la Parte 1, la Parte 2 y la Parte de bajo.

Proceso

1. Pulse [PART]-[F3 (M TUNE)]. Aparecerá la página "MASTER TUNE".
2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Master Tune: 415.3–466.2, incrementos de 0.1 Hz

* Pulse [F4 (440 HZ)] para ajustar la afinación estándar (440.0 Hz).

■ Selección de instrumento y ajustes para cada parte

Aquí es posible seleccionar el instrumento que se utilizará para cada parte, y definir ajustes para Ambience, Key Shift (transposición en intervalos de semitono) y Bend Range.

Proceso

1. Pulse [PART]-[F1 (INST)]. Aparecerá la página "PART INST".
2. Pulse [F1]–[F3] para seleccionar la parte que desee ajustar. Los botones [F1]–[F3] seleccionan la Parte 1, la Parte 2 y la Parte de bajo respectivamente.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Inst: 1–54

Seleccione el instrumento que desee utilizar.

Ambience: 0–127

Ajusta la cantidad de ambiente.

Keyshift: -24–0–+24

Especifica un cambio de la afinación en semitonos.

Bend Range: 0–+24

Especifica el cambio de afinación máximo (en semitonos) que se producirá al recibirse mensajes de pitch bend.

■ Ajustes del mezclador para cada parte

Proceso

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

Aparecerá la página de ajustes del mezclador.

2. Pulse [F1]-[F4] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.

3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la parte que desee ajustar.

4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

VOLUME ([F1]): 0–127

Ajusta el volumen.

PAN ([F2]): L15–CENTER–R15

Ajusta la posición a izquierda/derecha (panorama) del sonido. “L15” es el extremo izquierdo, “C” es el centro, “R15” es el extremo derecho.

* Si ha seleccionado auriculares (Phones Only) como destino de la salida, el sonido se oirá en el centro sea cual sea este ajuste.

FXSEND ([F3]): 0–127

Ajusta el nivel de envío del efecto.

OUTPUT ([F4]): MASTER, PHONES

Selecciona el destino de la salida del sonido. El sonido no puede enviarse desde las salidas DIRECT 1, 2, 3.

MASTER: Envío desde los jacks MASTER OUT y PHONES

PHONES: Envío sólo desde los jacks PHONES

■ Enmudecer una parte específica

Proceso

1. Pulse [PART]-[F4 (MUTE)].

Aparecerá la página “PART MUTE”.

2. Pulse [F1]-[F4] para activar/desactivar el enmudecimiento. Los botones [F1]-[F4] corresponden a Parte 1, Parte 2, Parte de bajo y Parte de percusión. El enmudecimiento se activará o se desactivará cada vez que pulse el botón.

Capítulo 7. Ajustes para el TD-10

Cambiar la asignación de salida para el audio recibido en el jack MIX IN

Seleccione el destino del sonido recibido en el jack MIX IN.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)]. Aparecerá la página "OPTION".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Mix In Output".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Monitor Mix In: Master, Phones Only

Master: Envío desde la salida MASTER y el jack PHONES.

Phones Only: Envío sólo desde el jack PHONES.

Especificar el tipo de pad

Para que el TD-10 pueda recibir de manera precisa las señales de los pads o pedales, utilice los siguientes ajustes para especificar el tipo de pads que utiliza. Además de lo explicado en "Especificar los pads que utilizará el TD-10" (p. 29) de la "Referencia Rápida", la siguiente sección explica los Bancos de Disparadores y la manera de utilizar instrumentos acústicos con disparadores o pads de otros fabricantes. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)], y aparecerá la siguiente página de ajustes.



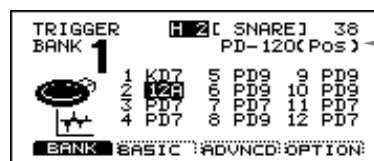
¿Qué es un tipo de disparador?

Para poder realizar los ajustes óptimos para cada pad, es necesario especificar el tipo de pads utilizadas. Las indicaciones tipo "3 PD7" de la pantalla anterior se corresponden con esto. Esta indicación significa "se utiliza un pad PD-7 en TRIGGER INPUT número 3."

¿Qué es un Banco de Disparadores?

Los Bancos de Disparadores permiten guardar 12 ajustes de pads en una única unidad de información. El número de gran tamaño en la parte izquierda de la pantalla es el número de Banco de Disparadores. Desplace el cursor a esta área para seleccionar el Banco de Disparadores.

Proceso



Nombre del modelo

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)]. Aparecerá la página "TRIGGER".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta una posición diferente de "BANK".
3. Golpee el pad para el que desee definir el Tipo de Disparador. El cursor se desplazará hasta el número de disparador del pad que haya golpeado.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Consulte la siguiente tabla, y especifique el tipo de pad.

Pantalla	Modelo utilizado
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
12A	PD-120 (se detecta la posición del golpe)
12B	PD-120 (no se detecta la posición del golpe)
10A	PD-100 (se detecta la posición del golpe)
10B	PD-100 (no se detecta la posición del golpe)
KD7	KD-7/KD-5

* Si desea que el sonido cambie según el punto en que golpee el pad en un PD-100/120, seleccione 10A/12A. El 10A/10B no detecta la posición del golpe, pero puede conseguirse una respuesta más rápida.

* Si desea realizar ajustes más detallados, consulte la explicación de la siguiente sección "Ajustes básicos para los parámetros de disparo (BASIC)". Normalmente no deberá ajustar estos parámetros, pero puede utilizarlos si desea realizar ajustes más precisos adecuados a su estilo de interpretación.

Ajustes básicos para los parámetros de disparo (BASIC)

Al utilizar pads de otros fabricantes, intente ajustar los siguientes parámetros.

● Sensitivity

Ajusta la sensibilidad del pad para regular su respuesta.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].

Aparecerá la pantalla "TRIGGER BASIC".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Sensitivity".

3. Golpee el pad que desee ajustar.

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado, y en la parte inferior de la pantalla aparecerá un indicador de entrada.

4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

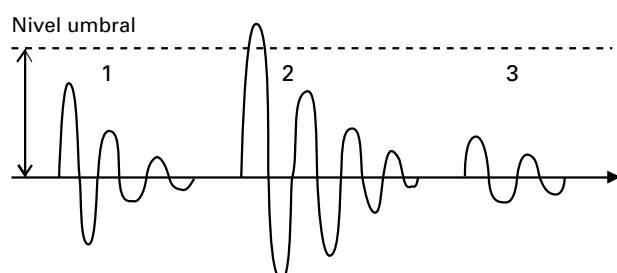
Ajuste el valor de Sensitivity de manera que los golpes más fuertes hagan que el indicador de entrada llegue al nivel máximo (extremo derecho). Cuanto más alto sea este valor mayor será la sensibilidad.

Parámetros

Sensitivity: 1–16

● Threshold

Este ajuste permite recibir una señal de disparo sólo si un pad se golpea con una fuerza superior a la especificada aquí. Esto ayuda a evitar disparos no deseados provocados por las vibraciones que afectan a un pad al golpear otro cercano. En el siguiente ejemplo, la señal 2 sonará, mientras que las señales 1 y 3 no.



Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].

Aparecerá la página "TRIGGER BASIC".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Threshold".

3. Golpee el pad que desee ajustar.

Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado, y en la parte inferior de la pantalla aparecerá un indicador de entrada.

4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Suba gradualmente el valor de Threshold hasta que el disparo no deseado que se ha descrito desaparezca. No obstante, si este valor es muy alto no se detectará el pad al tocar suavemente. Ajuste este parámetro a un valor correcto. Repita este proceso hasta conseguir el ajuste perfecto para su estilo de interpretación.

Parámetros

Threshold: 0–15

● Curve

Éste es otro ajuste de sensibilidad muy preciso diferente del parámetro Sensitivity, y controla la relación entre la velocidad (fuerza del golpe) y los cambios en el volumen (la curva de dimámica). Ajuste esta curva hasta que la respuesta sea lo más natural posible.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].

Aparecerá la página "TRIGGER BASIC".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Curve".

3. Golpee el pad que desee ajustar.

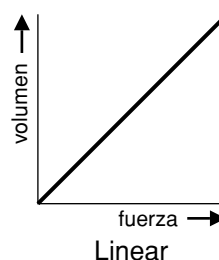
Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado, y el indicador de entrada se moverá.

4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

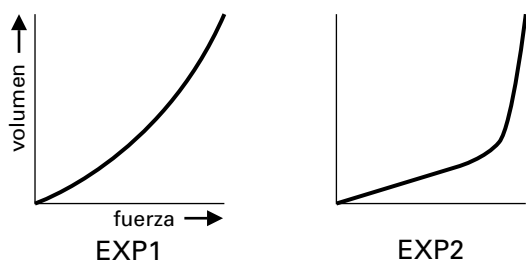
Parámetros

Curve: Linear, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, Spline, Loud1, Loud2

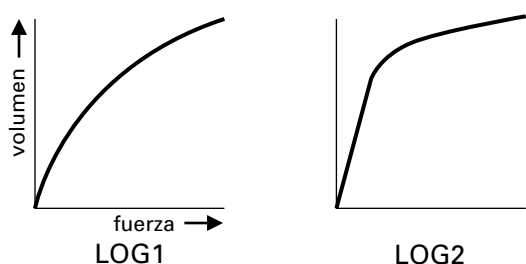
Linear: Éste es el ajuste normal al utilizar un PD-7, PD-9, PD-100 o PD-120, y produce la correspondencia más natural entre la velocidad y los cambios de volumen.



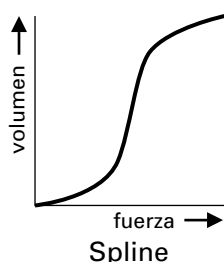
EXP1, EXP2: En comparación con Linear, el cambio de volumen es mayor al tocar con más fuerza.



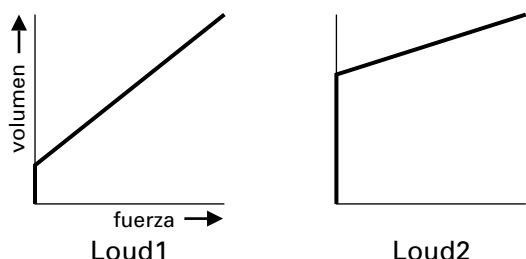
LOG1, LOG2: En comparación con linear, el cambio de volumen es mayor al tocar con suavidad.



Spline: Los cambios en la fuerza del golpe producirán unos cambios extremos.



Loud1, Loud2: La variación en la fuerza producirá unos cambios mínimos, y se mantendrá un volumen constante. Al utilizar disparadores de percusión, estos ajustes permiten mantener un nivel estable.



● Ajustar la tensión del parche

El parámetro Head Tension Adjustment regula los dos siguientes ajustes para el PD-100 y PD-120. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (OPTION)], y aparecerá la página de ajustes.

* La página de ajustes para este parámetro sólo aparecerá si Trigger Type (p. 108) está ajustado a "10A" o "12A" para TRIGGER 2 (SNARE) y 10 (RIDE).

Ajustar una tensión homogénea

Este ajuste permite detectar de manera muy precisa la posición del golpe. Consulte los detalles en la página 31.

Ajustar la tensión del parche

Si ajusta Head Tension Adjustment al valor estándar "Normal", el parche tendrá una tensión media. Si desea una tensión menor, seleccione "Loose". Para una mayor tensión, seleccione "Tight". A continuación consulte la página 32 y ajuste la tensión.

* A diferencia de afinar un instrumento acústico, este ajuste no afecta a la afinación. Sólo afecta a la tensión del parche. Pero esto es MUY importante para conseguir unos buenos resultados en la detección posicional, y para que la tensión sea homogénea. Para afinar el sonido, consulte la página 82.

Parámetros

Head Tension Adjustment: Loose, Normal, Tight

● Rim Sensitivity

Al utilizar un PD-120 con TRIGGER INPUT 2 (SNARE) es posible ajustar la sensibilidad del borde. Cuanto más alto sea el valor mayor será la sensibilidad del borde. Con el ajuste Off sólo sonará el parche.

Proceso

1. Ajuste el tipo de disparador a "12A."
Para ello, consulte la página 108.
2. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (OPTION)].
Aparecerá la página "TRIGGER OPTION".
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Rim Sensitivity".
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Rim Sensitivity: Off, 1-15

* Con un valor de sensibilidad muy alto, es posible que el instrumento del borde suene al golpear sólo el parche.

Ajustes detallados para los parámetros de disparo (ADVNCED)

Los siguientes parámetros (ADVANCED EDIT) se ajustan de manera automática a los valores más apropiados para cada pad al seleccionar el tipo de disparador (p. 108), y no es necesario ajustarlos a menos que aparezca alguno de los problemas que se detallan en la explicación de cada parámetro. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNCED)] y aparecerá la página de ajustes.

● Scan Time

El tiempo de subida de la forma de onda de la señal del disparador puede diferir según las características de cada pad o disparador (pastilla de percusión) (TSC-10: opcional), por lo que golpes iguales (velocidad) pueden producir sonido a diferentes volúmenes. Si se encuentra en esta situación, ajuste Scan Time para que la velocidad de interpretación se detecte de manera más precisa.

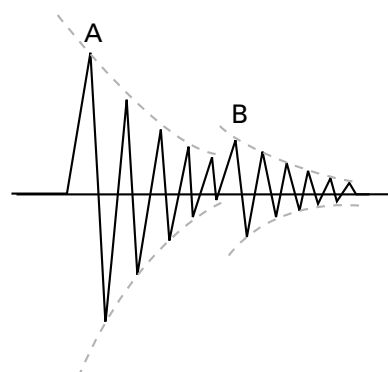
Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNCED)]. Aparecerá la página "TRIGGER ADVANCED".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Scan Time".
3. Golpee el pad que desee ajustar. Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Golpee repetidamente el pad con una fuerza constante y suba gradualmente el valor de Scan Time desde 0.0 ms, hasta que el volumen resultante se estabilice al nivel más alto. Con este ajuste, pruebe golpes suaves y fuertes y compruebe que el volumen cambie adecuadamente. Si el ajuste de Scan Time es excesivamente alto habrá un retardo hasta el momento de oír la nota, por lo que siempre debe ajustar el valor más bajo posible.

Parámetros

Scan Time: 0–4.0ms (pasos de 0.1ms)

● RetrigCancel



Algunas veces, en el caso de una caja u otro instrumento en el que haya instalado un disparador de percusión (TSC-10: opcional), el sonido se disparará en "A" (deseado) pero también en "B" (no deseado) debido a las distorsiones en la forma de onda. Esto se conoce como "repetición de disparo", y se produce en particular en el borde de caída de la forma de onda. RetrigCancel detecta estas distorsiones y evita esta repetición del disparo.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNCED)]. Aparecerá la página "TRIGGER ADVANCED".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "RetrigCancel".
3. Golpee el pad (o instrumento acústico si utiliza disparadores) que desee ajustar, y aparecerá la página de ajustes del pad que haya golpeado.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Golpee repetidamente el instrumento de percusión y suba el valor de RetrigCancel hasta que no se produzca la repetición del disparo. Con un valor alto no se producirán dobles disparos, pero también pueden perderse algunas notas al tocar muy rápido (un redoble, por ejemplo). Ajuste el valor más bajo posible.

Parámetros

RetrigCancel: 1–16

● MaskTime

En un bombo, por ejemplo, si el mazo rebota y golpea el pad una segunda vez inmediatamente después del primer golpe - (o si, como en un bombo acústico, deja el mazo contra el parche) puede producirse un “doble disparo” (dos sonidos en lugar de uno). El ajuste MaskTime permite evitar estos problemas. Después de golpear un pad, cualquier disparo adicional que se produzca dentro del tiempo especificado (0–64 ms) se ignorará.

** Al tocar disparadores de bombo electrónicos debe tenerlo en cuenta ya que “reposar contra el bombo”, tal como haría con un bombo real, aquí no funciona, y puede provocar este problema de doble disparo. Este problema aparece básicamente en el bombo. Con los demás pads, esto sólo ocurre si deja la baqueta reposando sobre el parche después de golpearlo. Aunque la tecnología puede obrar muchos milagros, la técnica de interpretación debe seguir siendo buena.*

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNC)]]. Aparecerá la página “TRIGGER ADVANCED”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “MaskTime”.
3. Golpee el pad que desee ajustar, y aparecerá la página de ajustes para el pad.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Al tocar el bombo, pruebe a golpearlo y dejar el mazo contra el pad. Si se dispara una segunda nota, aumente el valor de MaskTime. Pero al hacerlo también es posible que se pierdan algunas notas si toca muy rápido. Podrá comprender mejor el funcionamiento de este tiempo de máscara si utiliza una caja o un timbal y toca un golpe con una mano. Aumente el tiempo de máscara para ver la manera en que éste afecta a esta técnica.

** No olvide que la técnica individual es un factor muy importante en estos potenciales problemas.*

Parámetros

MaskTime: 0–64 ms (pasos de 4 ms)

● Crosstalk

Al instalar dos pads en un mismo pie, la vibración producida al golpear un pad puede disparar el sonido de la otro. (Esto se conoce como diafonía.) El ajuste Crosstalk permite evitar estos problemas. Esto no ocurre si los pads no están muy próximos entre ellos y están instalados en un pie firme. La técnica de interpretación también tiene una gran influencia.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNC)]]. Aparecerá la página “TRIGGER ADVANCED”.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Crosstalk”.
3. Golpee el pad que desee ajustar, y aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Si, por ejemplo, al golpear un timbal suena también el plato ride, defina un valor de Crosstalk superior para el plato ride desde “Off” a “30”, “40” ... hasta que desaparezca la diafonía. Al aumentar este valor, la posibilidad de que el plato ride suene al golpear otro pad será inferior. No obstante, al aumentar el valor de Crosstalk puede aparecer otro problema si toca dos pads a la vez, ya que el pad que golpee con menos fuerza puede no sonar. Es decir, ajuste siempre el valor mínimo posible para evitar la diafonía. Con el ajuste “Off” la diafonía no se evita en ningún caso.

Parámetros

Cross Talk: OFF, 30, 40, 50, 60, 70, 80

Orden de ajuste de los parámetros de disparo al utilizar disparadores

Si utiliza disparadores de percusión, defina los ajustes por el orden que se indica para garantizar los mejores resultados. Consulte los detalles en las páginas 109–112.

Proceso

1. Consulte la explicación en la página 108 y seleccione el tipo de disparador.
2. Ajuste los parámetros Threshold y Curve a “normal”. Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)] para pasar a la página de ajustes. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta los parámetros, y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir los siguientes ajustes.

Threshold: 0
Curve: Linear

3. Sensitivity

En la página de ajustes del paso 2, utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Sensitivity”. Defina los ajustes de manera que el indicador de entrada de la parte izquierda de la pantalla llegue al nivel máximo al golpear el pad con la fuerza máxima.

Los siguientes ajustes pueden realizarse en la página que aparece al pulsar [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNC)]].

4. Scan Time

Golpee el parche varias veces con la misma fuerza, y ajuste este parámetro si el volumen no es regular.

5. RetrigCancel

Evita que suenen múltiples notas al golpear un pad una vez (básicamente para cajas y timbales).

6. Mask Time

Básicamente para bombos. Consulte la explicación de este parámetro en la página anterior.

7. Crosstalk

El mismo principio que al utilizar pads ya explicado. Aquí también debe pulsar [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)] para pasar a la página de ajustes.

8. Threshold

Si siguen sonando notas no deseadas incluso después de ajustar Crosstalk, ajuste Threshold. Si define un valor muy alto, al tocar con suavidad el TD-10 NO sonará, por lo que debe ajustar este parámetro al valor más bajo posible.

9. Curve

Si los cambios en la dinámica de la interpretación no producen un cambio natural en el volumen del instrumento del TD-10, ajuste este parámetro.

Ajustar el brillo de la pantalla

El contraste de la pantalla se ve afectado por la posición del TD-10 y la iluminación de la habitación. Si es necesario, ajuste este parámetro.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F3 (DISPLAY)]. Aparecerá la página "DISPLAY CONTRAST".

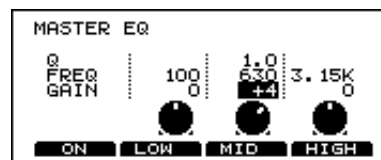
2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

* O BIEN puede ajustarlo manteniendo pulsado [KIT] y girando el dial VALUE.

Ajustar el ecualizador principal

El ecualizador principal permite ajustar el balance de las frecuencias altas, medias y bajas.

* Este ecualizador no se aplica al sonido enviado desde los jacks DIRECT 1, 2, 3.



Proceso

1. Pulse [KIT]-[F4 (MAS EQ)].

Aparecerá la página "MASTER EQ".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta la frecuencia que desee ajustar.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

En esta página, [F1] activa/desactiva el ecualizador. Al pulsar [F2][F3][F4] el cursor pasará directamente a los ajustes de frecuencias bajas (LOW), medias (MID) y altas (HIGH) respectivamente.

Parámetros

Los siguientes parámetros pueden ajustarse para cada uno de los tres puntos (low, mid, high).

GAIN: -15—0—+15

Especifica la cantidad de realce/corte. Los ajustes negativos (-) definen un corte.

FREQ: 20—500 (Low), 100—4k (Mid), 500—20k (High)

Selecciona la frecuencia que desee realzar o cortar.

El siguiente parámetro sólo puede ajustarse para las frecuencias medias.

Q: 0.5, 1.0—20 (pasos de 1.0)

Ajusta la amplitud de la gama de frecuencias. Según el valor "Q", al aumentar "GAIN" pueden realzarse las gamas alta y baja.

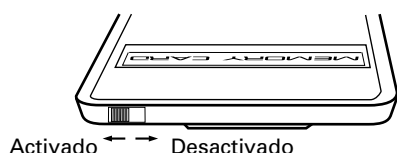
Guardar datos en una tarjeta de memoria

Es posible utilizar una tarjeta de memoria opcional (M-512E) para guardar los ajustes del TD-10 y la información del secuenciador.

* La Roland M-512E es la ÚNICA tarjeta de memoria que puede utilizarse.

● El pestillo de protección

Cuando el pestillo de protección de la M-512E está activado, no es posible escribir datos desde el TD-10 en la tarjeta de memoria. Normalmente este pestillo de protección debe estar activado, y debe desactivarlo sólo para escribir nuevos datos en la tarjeta.



● Utilizar una tarjeta por primera vez

Al utilizar una tarjeta por primera vez, o si ha utilizado una tarjeta en otro aparato, es necesario ejecutar el siguiente proceso para inicializar la tarjeta. (Con ello preparará la tarjeta para utilizarla en el TD-10.)

* Al inicializar una tarjeta, todos los datos que pueda contener se perderán. Compruebe que ésta no contenga información que desee conservar para otro aparato.

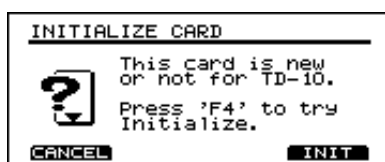
1. Pulse [KIT].

Aparecerá la página "DRUM KIT".

2. Desactive el pestillo de protección que se encuentra sobre la tarjeta de memoria.

3. Inserte la tarjeta de memoria en la ranura MEMORY CARD del panel posterior.

Aparecerá la página "INITIALIZE CARD".



4. Pulse [F4 (INIT)].

Aparecerá una pantalla de confirmación.

5. Pulse [F4 (EXEC)] para inicializar la tarjeta de memoria. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

■ Guardar datos en una tarjeta

Se guardarán todos los datos (kits de percusión, patrones, grupos de percusión y la información de configuración).

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F1 (SAVE)].

Aparecerá la pantalla "Save to CARD".

2. Desactive el pestillo de protección de la tarjeta.

3. Inserte la tarjeta de memoria en la ranura MEMORY CARD del panel posterior.

* Si inserta una tarjeta que utilice por primera vez o que haya utilizado en otro aparato, aparecerá la página "INITIALIZE CARD". Consulte "Utilizar una tarjeta por primera vez" e inicialícela.

4. Pulse [F4 (SAVE)].

Aparecerá una pantalla de confirmación.

5. Pulse [F4 (EXEC)] para guardar los datos en la tarjeta de memoria. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

* También es posible guardar kits individuales en una tarjeta de memoria. Para ello, utilice la función Copy (p. 117).

Cargar datos de una tarjeta de memoria

Los datos guardados en una tarjeta de memoria pueden cargarse en el TD-10.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F2 (LOAD)]. Aparecerá la página "LOAD from CARD".
2. Inserte la tarjeta en la ranura MEMORY CARD.
3. Pulse [F4 (LOAD)]. Aparecerá una pantalla de confirmación.
4. Pulse [F4 (EXEC)] para cargar los datos desde la tarjeta de memoria. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

* También es posible guardar kits individuales en una tarjeta de memoria. Para ello, utilice la función Copy (p. 117).

Cambiar automáticamente la pantalla (Note Chase)

Al editar sonidos, la pantalla del TD-10 cambia de manera automática al sonido utilizado al golpear un pad (o al recibirse un mensaje MIDI). Esta función se conoce como Note Chase.

Note Chase está siempre activada para las notas tocadas en un pad. Esta función puede desactivarse para las notas recibidas desde MIDI IN.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)]. Aparecerá la página "MIDI GLOBAL".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Note Chase".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para activar o desactivar el ajuste.

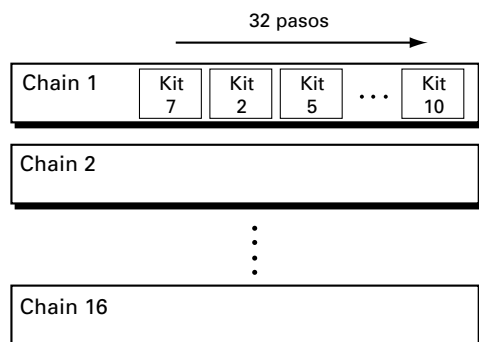
* Note Chase NO funcionará mientras el secuenciador interno esté sonando.

Capítulo 8. Funciones útiles

Seleccionar kits en el orden deseado (Drum Kit Chain)

■ Especificar una cadena de kits

Esta función permite seleccionar los kits necesarios en el orden deseado (con los botones INC/DEC o un pedal). El TD-10 permite crear y guardar 16 cadenas diferentes de hasta 32 pasos cada una.



Proceso

1. Pulse [CHAIN]-[F1 (C EDIT)]. Aparecerá la página "CHAIN EDIT".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor al número (número de cadena) de la parte izquierda de la pantalla.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número de cadena en el que desee trabajar.
4. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el número de "paso" en la secuencia de selección, que aparece a la derecha de la página.
5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar los kits de percusión en el orden en que desea tocarlos.

Botones de función

- [F1 (INSERT)]: Inserta el kit después de la posición del cursor, y desplaza los kits siguientes de la cadena hacia el final.
- [F2 (DELETE)]: Borra el kit de la posición del cursor, y desplaza los kits siguientes de la cadena hacia el principio.
- [F3 (NEXT)]: Avanza hasta el siguiente paso.
- [F4 (NAME)]: Asigna un nombre a la cadena. Consulte los detalles en la siguiente sección.

Utilizar CHAIN

1. Pulse [CHAIN] para que se ilumine el indicador del botón. La función Drum Kit Chain se activará.
 2. Utilice [CURSOR] izquierda/derecha o [INC/DEC] para seleccionar kits por el orden especificado en la cadena. Utilice [CURSOR] arriba/abajo para seleccionar cadenas.
- * Pulse [CHAIN] para apagar el indicador del botón y desactivar la función Drum Kit Chain.

Aplicaciones

Al utilizar esta función junto con la función Pad Switch o Foot Switch, es posible utilizar un pad o un pedal para seleccionar kits de percusión en una cadena. Para ello debe ajustar MODE de la función Pad Switch o Foot Switch a "KIT SELECT". Consulte los detalles en "Operaciones con pads y pedales" (p. 119).

■ Asignar un nombre a una cadena

Es posible definir un nombre de hasta 8 caracteres.



Proceso

1. Pulse [CHAIN]-[F1 (C EDIT)]-[F4 (NAME)]. Aparecerá la pantalla "CHAIN NAME".
2. Utilice [CURSOR] izquierda/derecha para desplazar el cursor al carácter que desee cambiar. El carácter intermitente es el que puede cambiarse.
3. Utilice el dial VALUE, [INC/DEC] o [CURSOR] para cambiar el carácter. Los caracteres se seleccionan por el orden en que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Botones de función

En esta página, los botones [F1]–[F4] facilitan la selección y entrada de caracteres.

- [F1 (INSERT)]: Todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazarán a la derecha.
- [F2 (DELETE)]: El carácter de la posición del cursor se borrará, y todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazarán a la izquierda.
- [F3 (SPACE)]: Se inserta un espacio en blanco en la posición del cursor.
- [F4 (CHAR)]: Cambia entre mayúsculas, minúsculas y símbolos.

Copiar

Es posible copiar kits de percusión, instrumentos, efectos del mezclador y de los efectos, etc. en el destino seleccionado. No obstante, al hacerlo se sobrescribe la información que pudiera haber en el destino. Tenga cuidado antes de ejecutar esta operación.

* Algunas páginas de pantalla no permiten la copia. En estos casos, al pulsar [TOOLS] no aparecerá "COPY" sobre [F1].

Proceso

(Ejemplo) Copiar un kit

Seleccione el origen de la copia.

1. Pulse [KIT].

Aparecerá la página "DRUM KIT".

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el kit origen de la copia.

Para copiar un kit predefinido, seleccione "PRESET"; para copiar uno de los kits 1-50, pulse "USER"; y para copiar desde una tarjeta seleccione "CARD."

3. Pulse [TOOLS].

Los nombres de las funciones de [F1]-[F4] aparecen en la parte inferior de la pantalla.

4. Pulse [F1 (COPY)].

La pantalla ("COPY DRUM KIT") muestra las posiciones origen y destino. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el destino. Es posible seleccionar "USER" o "CARD" como destino de la copia.

5. Pulse [F4 (COPY)].

Aparecerá una pantalla de confirmación.

6. A continuación pulse [F4 (EXEC)] para copiar el kit. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

* Si pulsa [F3 (EXCHNG)], el contenido del nuevo destino y del origen de la copia se intercambiarán, lo cual es muy útil para reordenar o reorganizar los kits de percusión.

Una pantalla en que puede utilizarse Copy

Página "DRUM KIT" ([KIT])

Página "INST" ([INST])

La copia de instrumento se realizará sólo en el mismo número de jack TRIGGER INPUT del otro kit.

Página "STUDIO" ([STUDIO])

Página "CONTROL ROOM" ([CONTROL ROOM])

Página "TRIGGER BANK" ([SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)])

Página "PERC GROUP" ([KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)])

Página "MIXER" ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)])

Página "COMPRESSOR/LIMITER" ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])

Los ajustes del compresor pueden copiarse en otro kit para los jacks TRIGGER INPUT 1-10 como un grupo.

Página "EQ" ([CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)])

Los ajustes del ecualizador pueden copiarse en otro kit para los jacks TRIGGER INPUT 1-10 como un grupo.

Página "EFFECT" ([CONTROL ROOM]-[F1 (EFFECT)])

La función UNDO

La función UNDO permite volver a los parámetros originales de cualquier función editada, pero SÓLO desde la posición "actual" del cursor. Si cambia la posición del cursor, o la página de pantalla, UNDO no funcionará.

Ejemplo: Si al seleccionar un instrumento prueba muchos sonidos y no encuentra el deseado, "UNDO" permite volver al ajuste "original". Sólo es posible "deshacer" los cambios realizados con los botones [INC/DEC] o con el dial VALUE. Y SÓLO en las páginas donde al pulsar [TOOLS] aparece [F3(UNDO)] en la pantalla.

Proceso

(Ejemplo: Deshacer una selección de instrumento)

1. Pulse [INST].

Aparecerá la página "INST".

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar un instrumento diferente.

Si desea volver al instrumento original, simplemente debe ejecutar UNDO.

3. Pulse [TOOLS].

Los nombres de las funciones de [F1]-[F4] aparecerán en la parte inferior de la pantalla.

4. Pulse [F3 (UNDO)].

Volverá a aparecer el instrumento seleccionado en el paso 1.

* Si al editar toca accidentalmente otro pad o borde, no es posible "deshacer" el parámetro en que estaba trabajando. Además, no es posible deshacer Bulk Load y Kit Copy/Exchange.

Obtener ayuda

El TD-10 dispone de una “página de ayuda” integrada con palabras clave para seleccionar varias funciones, y de un modo de “salto” para pasar a la página de ajustes.

Proceso

1. Pulse [TOOL]-[F4 (HELP)].

Aparecerá una lista de palabras clave (“HELP INDEX”).

2. Utilice [F1 (UP)] o [F2 (DOWN)] para seleccionar una palabra clave.

3. Pulse [F4 (SELECT)].

4. Si desea pasar a la página de ajustes para la función visualizada, pulse [F4 (GO NOW)]. Para volver a la página de selección de palabras clave, pulse [F1 (INDEX)].

Especificar el funcionamiento del botón Preview

Para oír y editar instrumentos, pulse [PREVIEW]. Pulse [TRIG SELECT] en la página “INST” para seleccionar el número de entrada correspondiente al pad/sonido que desee escuchar. El número de entrada y el instrumento aparecerán en la parte superior derecha de la pantalla. El indicador [RIM] mostrará si está seleccionado el parche o el borde. O llame a un sonido del grupo de percusión.

Existen varias opciones para la respuesta del botón [PREVIEW].

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)].

Aparecerá la página “PREVIEW SETTINGS”.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta “Preview Button”.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

ON: El volumen será fijo, sea cual sea con de pulsación.

OFF: La fuerza de pulsación afectará al volumen.

4. Con el ajuste “OFF” es posible especificar el volumen. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Velocity”.

5. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el volumen.

Con el ajuste “1” no se oirá ningún sonido. Un ajuste “127” produce el volumen máximo.

Capítulo 9. Operaciones con pads y pedales

Es posible cambiar la función de los controladores o la manera en que éstos se utilizan para ejecutar muchas operaciones. Esto abre una serie de posibilidades de interpretación muy interesantes.

Utilizar pads para tocar patrones (Pad Pattern) **HEAD RIM**

Es posible realizar ajustes para que al golpear un pad se reproduzca un patrón previamente seleccionado. Esta función permite utilizar patrones durante una interpretación en vivo.

** Si se han asignado diferentes patrones a dos o más pads, al golpear otro pad mientras se reproduce un patrón la reproducción cambiará al nuevo patrón. Si cambia a un patrón con unos ajustes de instrumentos diferentes, el sonido puede interrumpirse unos instantes.*

Proceso

1. Pulse [INST]-[F4 (CTRL >)]-[F3 (PATTERN)].

Aparecerá la página “INST CTRL”.

2. Golpee el pad que desee editar.

Aparecerá la página de ajustes para el pad que haya golpeado.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número de patrón.

Con el ajuste “OFF,” la función Pad Pattern se desactivará.

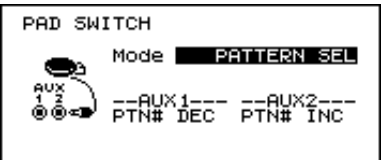
** El símbolo a la derecha del nombre del patrón indica la manera en que se reproducirá el patrón. Consulte los detalles acerca de este ajuste en la página 98.*

4. El patrón se reproducirá al golpear el pad.

** Si no desea oír el instrumento asignado al pad, pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)] y ajuste el volumen a “0”.*

** Los patrones de pad no pueden utilizarse durante la grabación en el secuenciador.*

Utilizar pads para ejecutar operaciones con botones (Pad Switch)



Proceso

1. Conecte pads a los jacks TRIGGER INPUT AUX 1 y AUX 2.

2. Pulse [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F2 (PAD SW)].

Aparecerá la página “PAD SWITCH”.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar la combinación de funciones para los jacks AUX 1 y AUX 2 (consulte a continuación).

4. Pulse [EXIT] para salir de esta página.

5. Golpee los pads seleccionados, y éstos actuarán como conmutadores.

Parámetros

Mode (función)	Función del pad conectado a AUX1	Función del pad conectado a AUX2
OFF	Pad Switch desactivada	Pad Switch desactivada
KIT SELECT	Pad Switch desactivada	Selecciona el siguiente kit
PATTERN SEL	Pad Switch desactivada	Selecciona el siguiente patrón
KIT SELECT (2)	Selecciona el kit previo	Selecciona el siguiente kit
PATTERN SEL (2)	Selecciona el patrón previo	Selecciona el siguiente patrón

- * Si no desea disparar sonidos de instrumentos asignados a los pads, pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)], y ajuste los volúmenes de AUX 1 y AUX 2 a "0".
- * Si el ajuste "Mode" es "KIT SELECT" o "PATTERN SEL", al golpear el borde del pad ocurrirá lo mismo que al pulsar [DEC].
- * Si desea utilizar Drum Kit Chain (p. 70) para seleccionar kits, ajuste el parámetro "MODE" a "KIT SELECT", y pulse [CHAIN] para que se ilumine el indicador del botón. (En primer lugar defina los ajustes de Drum Kit Chain.)

Utilizar pedales para ejecutar operaciones con botones (Foot Switch)

Es posible utilizar dos pedales (BOSS FS-5U, opcionales) y un cable especial (PCS-31) con el TD-10. Ajuste "Mode" para especificar la función de los dos pedales.



Pedal	SW1	SW2
FS-5U x 2 (PCS-31)	o (rojo)	o (blanco)
DP-2	-	o
	o: Funciona	-: No funciona

Proceso

1. Conecte el pedal al jack FOOT SWITCH.
2. Pulse [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F1 (FOOTSW)].
Aparecerá la página "FOOT SWITCH".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar la combinación de funciones que ejecutarán los pedales (consulte la siguiente tabla).
4. Pulse [EXIT] para salir de esta página.
5. Pulse los pedales, y éstos actuarán como conmutadores.

Parámetros

Mode (función)	SW1	SW2
KIT SELECT	Selecciona el kit previo	Selecciona el siguiente kit
PATTERN SEL	Selecciona el patrón previo	Selecciona el siguiente patrón
PATTERN PLAY	Selecciona el siguiente patrón	Reproduce / detiene el patrón

- * Si desea utilizar pedales para seleccionar kits utilizando Drum Kit Chain (p. 70), ajuste el parámetro "MODE" anterior a "KIT SELECT", y pulse [CHAIN] para que se ilumine el indicador del botón. (Cree en primer lugar los ajustes de Drum Kit Chain.)

Capítulo 10. Funciones con el MIDI

Existen muchas posibilidades al utilizar el MIDI, como:

1. Guardar/cargar kits de percusión, patrones, etc. en un secuenciador externo

2. Utilizar pads para tocar instrumentos externos

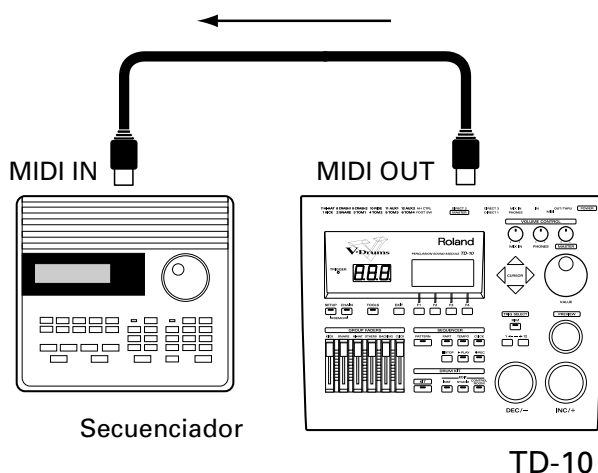
El TD-10 es un interface pad-MIDI, por lo que es posible utilizar módulos, samplers, etc. externos para ampliar su potencial (p. 122).

3. Al utilizar un secuenciador externo, el TD-10 es un módulo de sonido muy potente, especialmente al acceder al grupo de percusión para disponer de una mayor variedad de instrumentos (p. 126).

Guardar/Cargar datos en/desde un aparato externo (Bulk Dump)

■ Guardar datos

Para guardar datos, utilice el secuenciador externo igual que para grabar información musical, y ejecute los siguientes pasos en el TD-10 tal como muestra la siguiente figura. Utilice un cable MIDI para conectar el jack MIDI OUT del TD-10 al jack MIDI IN del secuenciador externo.



Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F4 (BULK)].

Aparecerá la página "BULK DUMP".

2. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar la información que se transmitirá.

ALL:

Toda la información (kits de percusión, patrones, grupos de percusión, y configuración).

SETUP:

Los ajustes de disparo y de pad.

ALL DRUM KITS: Los kits de percusión 1-50.

ALL PERC GROUP: Datos de los grupos de percusión 1-4.

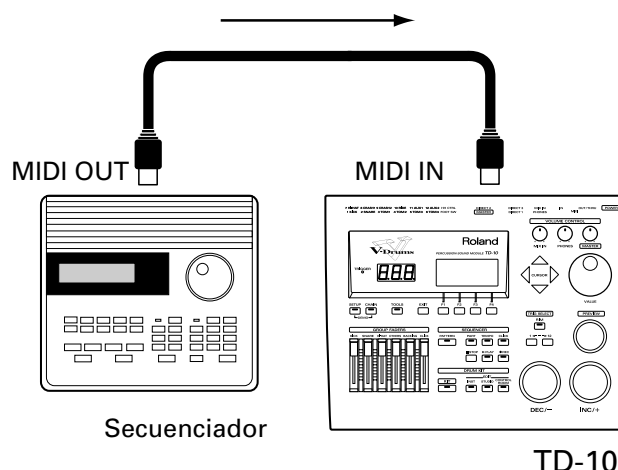
ALL PATTERN: Datos de los patrones 51-100.

3. Pulse [F4 (EXEC)] para iniciar la transmisión de datos. (Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

* Bulk Dump es una información exclusiva del sistema (SYSEX). Utilice un secuenciador MIDI externo y compruebe que éste pueda recibir y grabar información SYSEX.

■ Cargar datos guardados en el TD-10

Tal como muestra la siguiente figura, utilice un cable MIDI para conectar el jack MIDI IN del TD-10 al jack MIDI OUT del secuenciador externo.



No son necesarios ajustes especiales para que el TD-10 reciba datos de un secuenciador externo. Toda la operación se realiza automáticamente.

* Al ejecutar esta operación se borrará toda la información que pueda haber en la memoria del TD-10. Compruebe que haya realizado una copia de seguridad.

■ Ajustar el ID de aparato —Transmitir datos guardados a dos o más unidades TD-10

El ajuste descrito aquí es necesario sólo si desea transmitir información diferente a dos o más unidades al mismo tiempo. No cambie este ajuste en ningún otro caso. Si olvida el ajuste de ID de aparato utilizado al guardar datos con un volcado general, será imposible volver a cargar los datos guardados.

* Con los ajustes originales, el ID de aparato está ajustado a 17.

Proceso

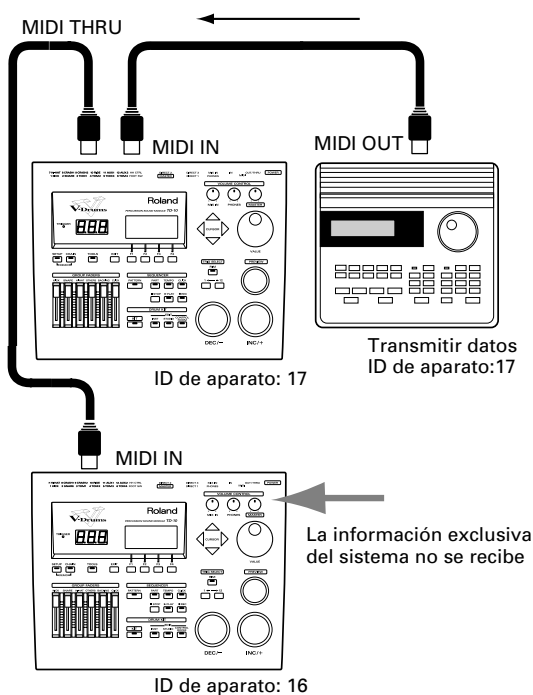
1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)]. Aparecerá la página "MIDI GLOBAL".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "DEVICE ID".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Device ID: 1–32

Utilización

(Ejemplo) Imagine que al guardar datos con un volcado general el ID de aparato del TD-10 está ajustado a "17". Al volver a transmitir estos datos al TD-10, éste no los recibirá si el ID de aparato no está ajustado a 17.

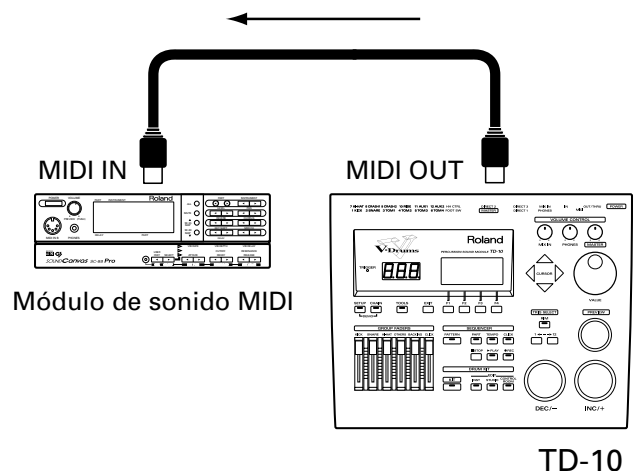


Utilizar pads para tocar un módulo de sonido MIDI externo

Para definir los ajustes, siga estos pasos:

* Es posible tocar los sonidos del TD-10 junto con sonidos externos (conocido como "superposición").

Tal como muestra la siguiente figura, utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del TD-10 a MIDI IN de la fuente de sonido MIDI externa.



■ Seleccionar el número de nota transmitido por cada pad

HEAD RIM

Es posible seleccionar el número de nota MIDI (número de tecla) que transmitirá cada pad. Ajuste el número de nota del sonido que desee tocar en el módulo de sonido o sampler externo.

Proceso

1. Pulse [INST]-[F4 (CTRL)]-[F4 (MIDI)]. Aparecerá la página "INST CTRL".
2. Golpee el pad que desee editar. La nota asignada al pad estará indicada en el teclado de pantalla. El número de nota aparecerá en "Note No".
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Note No".
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número de nota.

Parámetros

Note No.: 0 (C -)—127 (G 8)

* Para el charles, defina sólo el ajuste para el número de nota del charles abierto (el ajuste por defecto es 46 (A#2)). Este ajuste también define los sonidos del charles cerrado y del pedal.

(Ejemplo) Si define un valor "2" números de nota inferior para el charles abierto, los ajustes de charles cerrado y pedal también cambiarán de la misma manera.

■ Ajustar el tiempo de compuerta

HEAD RIM

Para cada pad es posible especificar el tiempo que sonará una nota durante la transmisión desde MIDI OUT.

Los módulos de sonido de percusión normalmente producen sonido sólo en respuesta a mensajes de "activación de nota", e ignoran los mensajes de "desactivación de nota". No obstante, los módulos de sonido generales o samplers reciben los mensajes de desactivación de nota transmitidos y responden desactivando el sonido. Por ejemplo, si dispara un "bucle" en un sampler, u otros sonidos, el parámetro de tiempo de compuerta es muy importante. Con los ajustes por defecto (valores predefinidos), el tiempo de compuerta transmitido está ajustado al valor mínimo.

Proceso

1. Pulse [INST]-[F4 (CTRL)]-[F4 (MIDI)].

Aparecerá la página "INST CTRL".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Gate Time".

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar la duración de las notas.

Parámetros

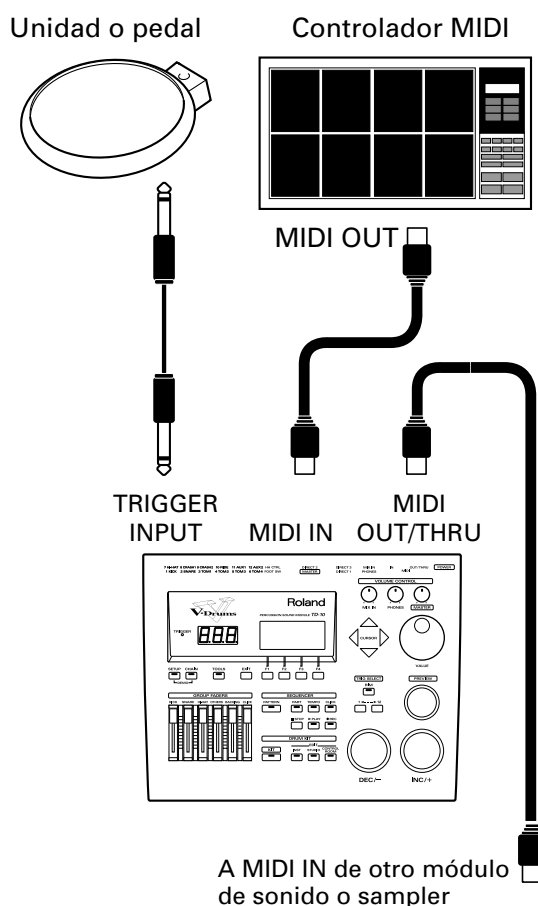
Gate Time: 0.1–8.0 segundos

■ Ajustar el canal MIDI

Para ajustar el canal MIDI, consulte la siguiente sección, "Ajustes MIDI para el TD-10". La interpretación en los pads se transmite desde MIDI OUT a través del mismo canal que el ajustado para la parte de percusión ("All Drums" en la página de ajustes).

Utilizar el TD-10 con el Roland SPD-11

Esta sección explica la manera de utilizar el Roland SPD-11 (un controlador MIDI) junto con los pads del TD-10 para tocar sonidos internos y un módulo de sonido externo. Conecte el SPD-11 y el TD-10 tal como indica la figura.



Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].

Aparecerá la página "MIDI GLOBAL".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Soft Thru".

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar "ON".

Los mensajes recibidos en MIDI IN también se transmitirán desde el conector MIDI OUT / THRU.

* Si no utiliza este ajuste, seleccione "OFF" para que la respuesta de disparo de los pads sea más rápida.

Parámetros

Soft Thru: OFF, ON

Ajustes MIDI para el TD-10

■ Ajustar los canales MIDI para cada Parte

Para cada parte es posible especificar el canal a través del cual el TD-10 recibirá y transmitirá mensajes MIDI.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)].

Aparecerá la página "MIDI".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a la parte cuyo canal MIDI desee ajustar.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el número de canal.

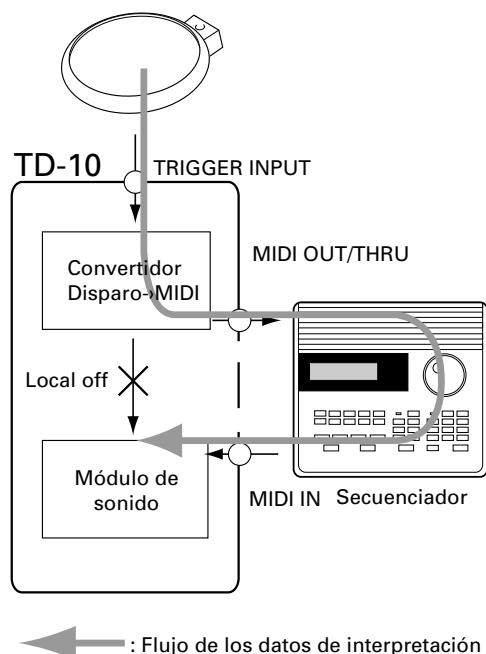
Con un ajuste entre "1" y "16", los mensajes MIDI se transmitirán y recibirán en este canal. El ajuste "OFF" permite desactivar la recepción para esta parte, con lo que las notas no se recibirán.

Parámetros

Channel: ch 1–ch 16, OFF

■ Desactivar el control Local

Este ajuste es necesario si desea grabar la interpretación con los pads en un secuenciador MIDI externo.



La información de interpretación procedente de los pads NO se envía directamente a la sección del generador de sonido del TD-10 (Local Control Off), sino que se envía en primer lugar al secuenciador externo a través de MIDI OUT, y a continuación se retransmite al TD-10. Consulte la figura anterior.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].

Aparecerá la página "MIDI GLOBAL".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Local Control".

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "OFF".

* Si realiza conexiones y graba tal como muestra la figura con el ajuste Local On, el TD-10 recibirá todas las notas por duplicado y la grabación no será correcta.

Parámetros

Local Control: OFF, ON

■ Desactivar la recepción o transmisión de Cambios de Programa

Es posible especificar si el TD-10 transmitirá y/o recibirá o no mensajes de cambio de programa a/de un aparato externo.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F3 (PROG)].

Aparecerá la página "MIDI Program Change".

2. Cada vez que pulse [F1], la recepción se activará o desactivará. Cada vez que pulse [F2], la transmisión se activará o desactivará.

■ Reducir la cantidad de datos transmitidos por el FD-7 (Pedal Data Thin)

Esta función permite evitar que se transmita una cantidad excesiva de información desde un pedal al secuenciador interno, o a través de MIDI OUT.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)]. Aparecerá la página "MIDI GLOBAL".

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Pedal Data Thin".

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste. Con un ajuste "1" ó "2", la información del pedal se reducirá. "2" reduce la cantidad de datos más drásticamente que "1". Normalmente debe utilizar el ajuste "1", y seleccionar "2" si necesita una mayor reducción. Con el ajuste "Normal" la cantidad de información no se reduce.

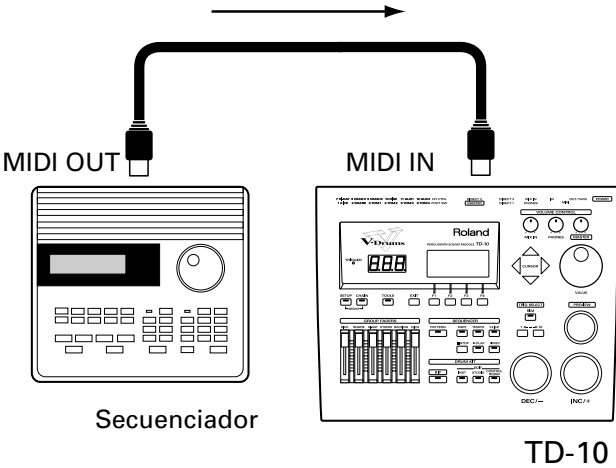
* Deje el ajuste normal si está muy seguro de la manera en que utiliza el controlador FD-7.

Parámetros

Pedal Data Thin: Normal, 1, 2

Utilizar el TD-10 como un módulo de sonido

Tal como muestra la siguiente figura, utilice un cable MIDI para conectar MIDI IN del TD-10 a MIDI OUT de un secuenciador, teclado o controlador externo (como el SPD-11).



Los ajustes explicados aquí son necesarios sólo si utiliza el TD-10 como módulo de sonido MIDI.

* Si utiliza el TD-10 como módulo de sonido de 4 partes, los sonidos que seleccione deben estar asignados a un patrón, ya que los parámetros de patrón incluyen los sonidos utilizados. En este caso es aconsejable utilizar un patrón vacío para definir estos ajustes. (Pulse [PATTERN]-[F4 (NEW)] para seleccionar un patrón vacío sin ninguna interpretación.)

Ajustar el instrumento para cada parte

Consulte el “Capítulo 6. Secuenciador” en la sección “Ajustes para instrumentos de parte” (p. 106).

Si desea seleccionar instrumentos para las partes de acompañamiento (Parte 1, Parte 2, Parte de bajo) desde un aparato MIDI externo, transmita cambios de programa (PG) 1–54. Éstos se corresponden con los instrumentos 1–54 de las partes de acompañamiento del TD-10.

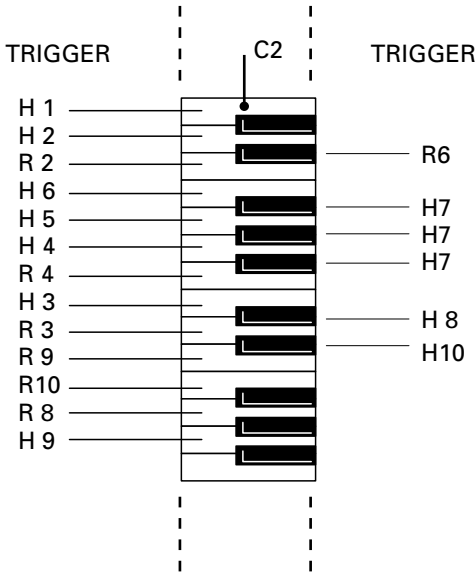
Definir los ajustes del mezclador para cada parte

Consulte el “Capítulo 6. Secuenciador” en la sección “Ajustes para los instrumentos de parte” (p. 106).

Números de nota para los sonidos del kit de percusión

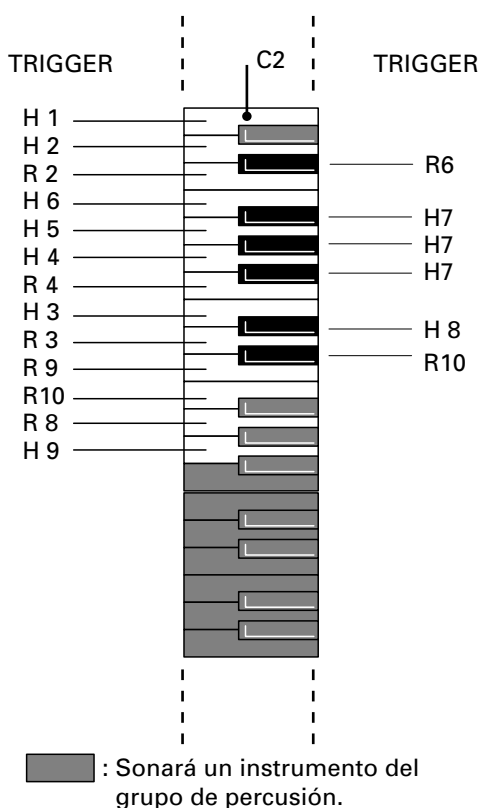
Consulte “Seleccionar el número de nota transmitido por cada pad” (p. 122).

Ejemplo de ajustes para partitura General MIDI



■ Utilizar el grupo de percusión

El grupo de percusión se utiliza sólo al tocar el TD-10 desde un controlador, teclado o secuenciador MIDI externo.



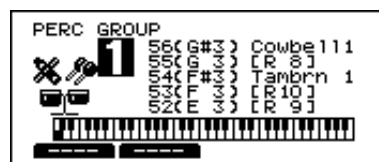
Los sonidos de los grupos de percusión disponen de su propia “asignación” de números de nota independiente para poder tocarlos desde un controlador MIDI externo. Esta asignación puede cambiarse.

* Si el mismo número de nota está asignado a un pad y a un instrumento del grupo de percusión, el pad tiene “prioridad” y sólo se oír el sonido asignado al pad.

* Consulte los detalles acerca de la asignación de números de nota en la tabla de la página 150.

● Seleccionar un grupo de percusión

El TD-10 contiene cuatro grupos de percusión, y es posible asignar un grupo por kit. Al editar sonidos del grupo de percusión, es posible tocarlos desde un controlador MIDI externo o utilizar el botón (PREVIEW). La posición del cursor determinará el sonido asignado al botón PREVIEW.



Proceso

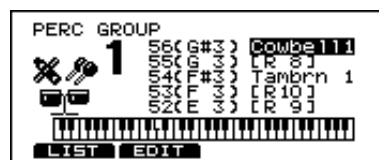
- 1. Pulse [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)].**
Aparecerá la página “PERC GROUP”.
- 2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor al número “GROUP”.**
- 3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el grupo.**

Parámetros

Group: 1-4

● Seleccionar instrumentos de percusión

Aquí se explica la manera de seleccionar el instrumento para cada número de nota del grupo de percusión.



Proceso

- 1.** Pulse [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)].
Aparecerá la página “PERC GROUP”.
- 2.** Utilice [CURSOR] (izquierda/derecha) para desplazar el cursor hasta el nombre de instrumento.
- 3.** Utilice [CURSOR] (arriba/abajo) para desplazar el cursor al número de nota cuyo instrumento desee cambiar.

* No es posible utilizar los instrumentos cuyo nombre de grupo incluye "ELEC," "TR-808" o "TR-909".

* Si aparece una indicación como “H1” en el nombre del instrumento, se selecciona un instrumento del kit de percusión. Para estos números de nota, seleccione un instrumento de la página “INST”.

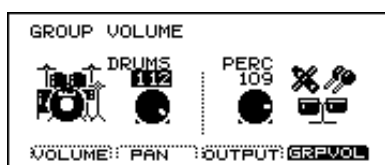
* Si ha conectado un controlador MIDI externo, al tocar una nota en el teclado el cursor se desplazará al número de nota que haya tocado. "Note Chase" debe estar ajustado a "ON" (p. 115).

Botones de función

Cuando el cursor está en el nombre del instrumento, pulse [F1 (LIST)] para pasar a la página de la lista de instrumentos. Pulse [F2 (EDIT)] para pasar a la página de edición de instrumentos. Para los detalles acerca de las funciones de edición, consulte “Editar el grupo de percusión”.

● Ajustar el balance de volumen entre el kit de percusión y el grupo de percusión

El volumen (Group Volume) y el envío de efecto (Group Send Level) pueden ajustarse para todos los instrumentos y para todo el grupo de percusión.



Proceso (Group Volume)

1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)]. Aparecerá la página “GROUP VOLUME”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el grupo que desee editar.
“DRUMS” ajusta el volumen del kit de percusión, y “PERC” ajusta el volumen del grupo de percusión.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

DRUMS, PERC: 0–127

Proceso (Group Send Level)

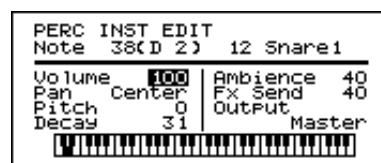
1. Pulse [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)]. Aparecerá la página “EFFECT GROUP”.
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el grupo que desee ajustar.
“Drums” ajusta el nivel de envío de efecto de todo el kit de percusión, “Perc” ajusta el nivel de envío de efecto del grupo de percusión, y “Part” ajusta el nivel de envío de la parte de acompañamiento.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Send Level: 0–127

● Editar el grupo de percusión

Es posible editar los instrumentos del grupo de percusión.



Proceso

1. Pulse [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)]-[F2 (EDIT)]. Aparecerá la página “PERC INST EDIT”.
2. Toque el controlador MIDI externo conectado a MIDI IN para seleccionar el número de nota que desee editar, y aparecerá la página de ajustes correspondiente.
3. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.
4. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para definir el ajuste.

Parámetros

Nota

Desplace el cursor a la izquierda para seleccionar el número de nota que desee editar. Desplace el cursor a la derecha para seleccionar el instrumento.

Volume: 0–127

Ajusta el volumen.

Pan: L15–CENTER–R15

Ajusta la posición a izquierda/ derecha.

Pitch: -480–0–+480

Ajusta la afinación del sonido.

Decay: -31–0–31

Ajusta el tiempo de caída del sonido.

Ambience: 0–127

Ajusta el nivel de envío de ambiente.

Fx Send: 0–127

Ajusta el nivel de envío de efecto.

Output: Master, Phones Only

Es posible seleccionar “MASTER OUT” o “PHONES jack only” como destino para la salida del grupo de percusión.

■ Cambiar el kit seleccionado por un cambio de programa

Es posible seleccionar la correspondencia entre los cambios de programa y los kits de percusión, de manera que (por ejemplo) se seleccione el kit de percusión 10 al recibirse el número de cambio de programa 5.

** Esta posibilidad sólo debe utilizarse en casos en que se utilice una gran cantidad de información MIDI procedente de un secuenciador, y también se utilice el mismo canal MIDI de cambio de programa para cambiar los pads en otros módulos, unidades de efectos, etc.*

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F3 (PROG)].

Aparecerá la página “MIDI Program Change”.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el nombre del kit para el que desee seleccionar un número de cambio de programa.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar el número de cambio de programa.

Mensajes MIDI para expresiones de interpretación detalladas

■ Mensajes para control del charles

El controlador de charles del TD-10 también transmite la cantidad de pulsación del pedal utilizando mensajes de cambio de control. Por defecto (valor original), se utiliza el cambio de control 4. La recepción/transmisión desde/a un secuenciador MIDI externo utilizará este número.

** Si el aparato MIDI utilizado ya utiliza el número de cambio de control 4 para otra función, ajuste el charles para que utilice un número de cambio de control diferente.*

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F2 (CTRL)].

Aparecerá la página “MIDI Control Change”.

2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a “Pedal CC”.

3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el número de cambio de control.

Parámetros

Pedal CC: OFF, Modulation (1), Foot Ctrl (4), General1 (16), General2 (17)

OFF: El control de la información del charles no se recibirá ni transmitirá vía MIDI IN o MIDI OUT.

Modulation (1), Foot Ctrl (4), General1 (16), General2 (17):

El cambio de control especificado se utilizará para el control del charles. Este ajuste se utilizará para la recepción en MIDI IN y para la transmisión desde MIDI OUT.

■ Mensajes para la detección posicional (sólo para la caja y el plato ride)

El TD-10 utiliza mensajes de cambio de control para indicar la posición en que se ha golpeado un pad de caja o de plato ride. La posición desde el centro del pad hacia el borde se indica con el cambio de control 16 para la caja (jack TRIGGER INPUT 2), y con el cambio de control 17 para el plato ride (jack TRIGGER INPUT 10). Estos números se utilizan para la transmisión y recepción a/desde un aparato MIDI externo.

* Si el dispositivo MIDI utilizado ya utiliza los números de cambio de control 16 y 17, puede cambiar estos números.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F2 (CTRL)]. Aparecerá la página "MIDI Control Change".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "SNARE" para definir el ajuste de la caja, o a "RIDE" para definir el ajuste del plato.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el número de cambio de control.

Parámetros

Zone CC: OFF, Modulation (1), General1 (16), General2 (17)
 OFF: La información de detección posicional no se recibe ni transmite vía MIDI IN y MIDI OUT.

Modulation (1), General1 (16), General2 (17):

La información de detección posicional se gestiona utilizando el cambio de control especificado. Este ajuste se aplica a la recepción vía MIDI IN y a la transmisión desde MIDI OUT.

Sincronización con aparatos MIDI externos

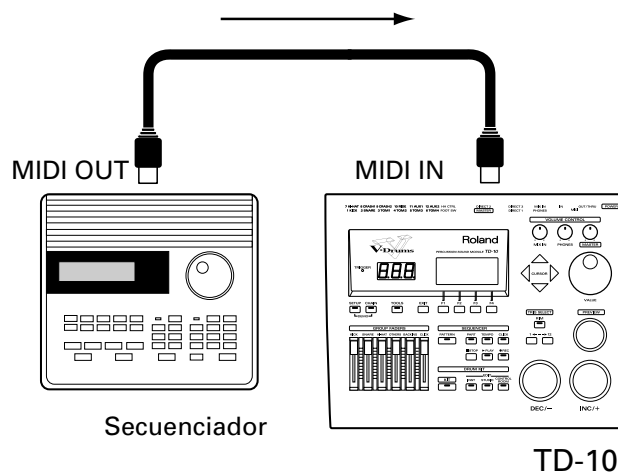
Esta sección explica los ajustes que permiten sincronizar un secuenciador MIDI externo y el secuenciador del TD-10. El aparato que reproduce es el "maestro" y el aparato que se sincroniza con la reproducción es el "esclavo".

Los parámetros SYNC

- Internal:** El ajuste de tempo del TD-10 se utiliza para reproducir/grabar. Éste es el ajuste original por defecto.
- External:** El secuenciador del TD-10 utilizará la información de tempo (reloj MIDI) del aparato externo.
- Auto:** Este ajuste combina características de los ajustes Internal y External. Si ha pulsado [PLAY] del TD-10 sin que se reciba ninguna señal de sincronización, al pulsar [PLAY] la reproducción se realizará según el ajuste interno. Si se recibe una señal de sincronización de un aparato externo, el TD-10 se sincronizará con esta señal.
- Remote:** El TD-10 obedece los mensajes de inicio, pausa y parada de un aparato externo, pero utiliza su propio tempo para la reproducción.
- MIDI → Delay:** Los mensajes de tempo se reciben para controlar el "retardo de tiempo" del efecto. Los mensajes de inicio, pausa y parada de la reproducción no se recibirán, por lo que debe utilizar este ajuste cuando no desee que el secuenciador interno no reproduzca de manera sincronizada.

● Sincronizar el TD-10 con la reproducción de un secuenciador externo

En este caso, el TD-10 será el esclavo. Tal como muestra la siguiente figura, utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del TD-10.

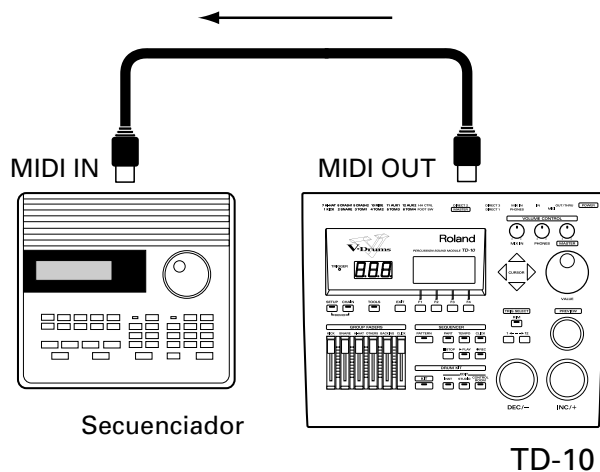


Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F1 (GLOBAL)].
Aparecerá la página "PATTERN GLOBAL".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Sync Mode".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "External" o "Auto".
4. Inicie la reproducción en el aparato transmisor (maestro).
Empezará la reproducción sincronizada.

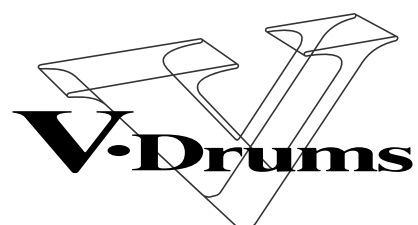
● Sincronizar un secuenciador externo al TD-10

En este caso, el TD-10 será el maestro. Tal como muestra la siguiente figura, utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del TD-10 a MIDI IN del aparato externo.



Proceso

1. Pulse [PATTERN]-[F2 (SETUP)]-[F1 (GLOBAL)].
Aparecerá la página "PATTERN GLOBAL".
2. Utilice [CURSOR] para desplazar el cursor a "Sync Mode".
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para seleccionar "Internal" o "Auto".
4. Defina ajustes en el secuenciador externo para que éste se sincronice.
5. Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción en el TD-10.
Se iniciará la reproducción sincronizada.



MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN

TD-10

Apéndices

Solucionar problemas

Esta sección describe las comprobaciones a realizar en caso de problemas, y la manera de solucionarlos. Para las cuestiones relacionadas con ajustes muy básicos, consulte la “Referencia Rápida,” “Comprobar conexiones y ajustes.”

Problemas con el sonido general

● El sonido no es correcto.

¿Es correcta la sensibilidad de los pads?

→ En primer lugar consulte la “Referencia Rápida” “Especificar los pads que utilizará el TD-10” (p. 29), y compruebe que los ajustes de disparo sean correctos. Si desea realizar ajustes de sensibilidad adicionales, consulte “Ajustar la sensibilidad de un pad” (p. 39). Si utiliza pads de otro fabricante, consulte “Utilización avanzada” “Ajustes básicos para los parámetros de disparo (BASIC)” (p. 109) y “Ajustes detallados para los parámetros de disparo (ADVNCN)” (p. 111).

● Ningún sonido

¿El volumen está a cero o es muy bajo?

Pulse los botones por el orden indicado entre paréntesis () para acceder a la página de ajustes deseada.

- ¿Ha bajado el mando [VOLUME CONTROL] (MASTER)?
→ Gire el mando [VOLUME CONTROL].
- ¿Ha bajado los deslizadores [GROUP FADERS]?
→ Suba los deslizadores [GROUP FADERS].
- ¿Ha bajado los volúmenes Control Room para cada instrumento? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)])
→ Golpee el pad que no suena, para que el cursor pase al deslizador de este pad. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar un valor superior.
- ¿Ha bajado los ajustes “Level” del compresor para cada instrumento? ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])
→ Golpee el pad que no suena para pasar a la página de ajustes. Pulse [F4] para seleccionar “Level,” y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para subir el valor.
- ¿Ha bajado el ajuste Control Room (GROUP VOLUME) para todo el kit? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVL)])
→ Seleccione “DRUM” en la página de ajustes, y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para subir el valor.

¿Están correctamente conectadas los pads?

Compruebe que las conexiones de los pads sean correctas, y que cada pad esté conectado a la entrada apropiada.

¿Ha ajustado algún parámetro de no volumen que no permite enviar ningún sonido?

Compruebe lo siguiente.

- Si utiliza escobillas, ¿ha seleccionado un kit especial para escobillas? ([KIT])
→ Al seleccionar el kit, seleccione uno con el siguiente símbolo en el ángulo inferior derecho de la pantalla.



- ¿Ha cambiado la asignación de salida? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)])
→ Golpee el pad que no suena, de manera que el cursor se desplace al ajuste para el pad. Utilice [INC/DEC] el dial VALUE para seleccionar la salida correcta.

● Ningún sonido al pulsar [PREVIEW]

En la página que aparece al pulsar [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)], compruebe el valor “Velocity” si “Dynamics” está ajustado a “OFF.” Si “Velocity” es “0”, defina un valor superior. Si “Dynamics” es “ON”, la fuerza con que golpee el botón determinará el volumen.

● Los cambios en los ajustes no se reflejan en el sonido

¿Es incorrecta la selección head/rim?

Algunos parámetros pueden ajustarse por separado para el p☐che y el borde. En estos casos, tenga en cuenta la indicación “HEAD” o “RIM” de la pantalla.

● Ajustes de volumen incorrectos

Compruebe los deslizadores de grupo

Si desea reproducir el balance de volumen ajustado para el kit de percusión en Control Room, coloque todos los deslizadores [GROUP FADERS] del panel frontal en la misma posición.

Precauciones al poner en marcha la unidad

Después de poner en marcha el TD-10, NO toque los pads o pedales hasta que aparezca la página con el nombre del kit. Si lo hace, el TD-10 no podrá realizar correctamente la comprobación automática de los pads y pedales.

● Al girar [MASTER] no cambia el volumen

El mando [MASTER] ajusta el volumen de los jacks MASTER, y no afecta al volumen de los auriculares o de las salidas DIRECT 1, 2, 3.

● Ningún efecto

Compruebe los siguientes puntos pulsando los botones por el orden indicado entre paréntesis () para acceder a las páginas de ajustes apropiadas.

- ¿Ha desactivado el efecto principal? ([KIT]-[F3 (FX SW)])
→ Pulse [F4] para seleccionar “ON.”
- ¿Ha bajado el nivel de envío para cada instrumento? (para efectos digitales) ([CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F1 (FXSEND)])
→ Golpee el pad en que no suenen los efectos, y el cursor pasará al deslizador para este pad. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para subir el valor.
- ¿Ha bajado el nivel general del efecto? (En la página a la que accede con [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)], seleccione “Output Level”)
→ En la página de ajustes, seleccione “Output Level” y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para subir el valor.

● Ningún ambiente

Compruebe los siguientes puntos pulsando los botones por el orden indicado entre paréntesis (), y pasará a la página de ajustes apropiada.

- ¿Ha desactivado el conmutador de ambiente general? ([KIT]-[F3 (FX SW)])
→ Pulse [F1] para ajustar “ON”.
- ¿Ha bajado el nivel de envío para cada instrumento? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F1 (AMBSND)])
→ Golpee el pad en la que no oiga el ambiente, y el cursor pasará al deslizador para este pad. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el valor.
- ¿Ha bajado el nivel de envío del grupo de ambiente? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F2 (GRPSND)])
→ Seleccione el grupo al que no se aplique el ambiente (“DRUMS”, “PERC”, “PART”), y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el valor.
- ¿Ha bajado el nivel del destino de la salida de ambiente? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F3 (AMBLVL)])
→ Seleccione el destino de la salida (“MASTER”, “DIR1”, “DIR2”, “DIR3”), y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el valor.

● El ecualizador no funciona (individual o MASTER)

Compruebe los siguientes puntos pulsando los botones por el orden indicado entre paréntesis () para pasar a la página de ajustes apropiada.

- ¿Ha desactivado el conmutador que activa/desactiva el ecualizador para cada kit? ([KIT]-[F3 (FX SW)])
→ Pulse [F3] para seleccionar “ON”.
- ¿Ha desactivado el conmutador del ecualizador general? ([KIT]-[F4 (MAS EQ)])
→ Pulse [F1] para seleccionar “ON”.
- ¿Ha desactivado el conmutador del ecualizador para cada pad? ([CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)])
→ Golpee el pad para la que no se oiga la ecualización, y aparecerá la página de ajustes para este pad.
Pulse [F1] para seleccionar “ON”.

● El compresor no funciona

- ¿Ha desactivado el conmutador que activa/desactiva el compresor para cada kit? ([KIT]-[F3 (FX SW)])
→ Pulse [F2] para seleccionar “ON”.
- ¿Ha desactivado el conmutador del compresor para cada pad? ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])
→ Golpee el pad para la que no se oiga ninguna compresión para acceder a la página de ajustes del pad. Pulse [F1] para seleccionar “ON”.
- ¿Son correctos los ajustes del compresor? ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])
→ Consulte las explicaciones en la página 91 y corrija los ajustes del compresor.

Problemas con los pads

● La velocidad de interpretación no se corresponde con el sonido resultante

Consulte “Referencia Rápida” “Especificar los apds que utilizará el TD-10” (p. 29) y compruebe que los ajustes básicos sean correctos. Si con ello no soluciona el problema, o si utiliza pads de otro fabricante, consulte “Ajustar la sensibilidad de un pad” (p. 39) y defina ajustes detallados.

● Se oye un instrumento diferente al asignado

¿Al golpear un pad se han invertido las asignaciones del parche y del borde? Si golpea a la vez el parche y el borde, sonará el sonido del borde. Si desea tocar el sonido asignado al parche, golpee sólo el parche.

Problemas con el MIDI

● Ningún sonido al utilizar un controlador externo (secuenciador, teclado, etc.)

¿Ha bajado un ajuste de volumen interno?

Compruebe los siguientes puntos. Pulse los botones por el orden indicado entre paréntesis () para acceder a la página de ajustes apropiada.

- ¿Ha bajado el volumen individual para cada instrumento del grupo de percusión? ([KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRC-GRP)]-[F2 (EDIT)])
- Desplace el cursor a "Note", y seleccione la nota que no suena. Seguidamente seleccione "Volume" y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el valor.
- ¿Ha bajado el volumen de Control Room para todo el grupo de percusión? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)])
- En la página de ajustes seleccione "PERC", y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para aumentar el valor.
- ¿Ha cambiado las asignaciones de salida? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)]) (Con los ajustes originales, el sonido se envía sólo desde los jacks MASTER OUT y PHONES.)
- Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el destino correcto para la salida ("MASTER", "DIR1", "DIR2", "DIR3").
- ¿Ha desactivado o cambiado el canal MIDI de la parte? ([SETUP]-[F2 (MIDI)])
- Si la columna "Channel" de la página de ajustes indica "OFF", desplace el cursor hasta este valor y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para especificar el canal MIDI.

● El volcado general no se transmite

¿Ha conectado correctamente el cable MIDI?

Si desea guardar un volcado general en un aparato externo, conecte MIDI OUT/THRU del TD-10 a MIDI IN del secuenciador externo. Además, compruebe que la recepción de mensajes exclusivos del sistema no esté desactivada en el secuenciador externo. La información exclusiva del sistema es una información única de aparatos concretos, por lo que es necesario verificar todos los ajustes.

Problemas con el secuenciador

● Al pulsar [PLAY] no se inicia la reproducción

¿Está reproduciendo un patrón vacío?

Reproduzca un patrón que contenga información musical.

¿Ha enmudecido una parte?

En la página que aparece al pulsar [PART]-[F4 (MUTE)], si alguna parte está ajustada a "MUTE", pulse [F1]-[F4] para cambiar este ajuste a "PLAY".

● ¿La reproducción ha durado un momento y se ha detenido?

¿El tipo de reproducción (PLAY TYPE) está ajustado a "Tap"?

Este tipo se utiliza básicamente cuando los pads se utilizan para reproducir un patrón paso a paso. En la página que aparece al pulsar [PATTERN]-[F2 (FUNC)] [F3 (TYPE)], ajuste "Play Type" a un valor diferente de "Tap".

Problemas con la claqueta

● La claqueta no suena

¿Está iluminado el indicador [CLICK]?

Si no está iluminado, pulse [CLICK] para que se ilumine. En este momento aparece la página de ajustes de la claqueta, y debería oírse el sonido de la claqueta. Si no es así, consulte más adelante o pulse [EXIT] para salir de la página.

¿Ha bajado el deslizador [CLICK] de [GROUP FADERS]?

→ Suba el deslizador [CLICK].

¿Es correcto el destino de la salida del sonido de la claqueta?

En la página que aparece al pulsar [CLICK]-[F2 (INST)], desplace el cursor a "Output". Si está ajustado a "MASTER", el sonido de la claqueta se enviará desde MASTER OUT y PHONES. Si está ajustado a "PHONES", el sonido de claqueta se enviará SÓLO desde los auriculares.

Problemas con la pantalla

● Los indicadores de disparo se iluminan por su cuenta

Si un altavoz o similar suena a un volumen alto cerca de un pad, la vibración puede detectarse algunas veces como una señal de disparo para el pad. Si se encuentra en esta situación, cambie la orientación del altavoz o del pad. Compruebe también la instalación de los pads y que el pie sea estable para eliminar el exceso de vibraciones.

● La pantalla es muy clara u oscura

La visibilidad de la pantalla cambiará según el ángulo de visualización y las condiciones de iluminación de la habitación. Cambie el ajuste en la página que aparece al pulsar [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F3 (DISPLY)], o mantenga pulsado [KIT] y gire el dial VALUE para definir el ajuste (ésta última es la manera más sencilla).

Otros

● Al pulsar [PREVIEW] se reproduce un patrón

¿Ha asignado un patrón al pad?

En este caso, al utilizar [PREVIEW] para tocar este pad el resultado será el mismo que si golpeará el pad, y se reproducirá el patrón. Para detener la reproducción, pulse [STOP].

Instrumentos que pueden utilizarse con cada jack TRIGGER

Los instrumentos que pueden asignarse a cada jack TRIGGER son los siguientes.

●: El instrumento puede asignarse y es posible utilizar V-EDIT

▲: El instrumento puede asignarse, pero no es posible utilizar V-EDIT

×: El instrumento no puede asignarse

TRIGGER INPUT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Inst group \	KICK	SNARE	TOM1	TOM2	TOM3	TOM4	HI-HAT	CRASH1	CRASH2	RIDE	AUX1	AUX2
V-KICK	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
V-SNARE	▲	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
V-TOM	▲	▲	●	●	●	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲
ELEC KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
808 KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
909 KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
Other	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

* En los instrumentos con un nombre de grupo que incluya "ELEC", "808" o "909", la combinación de parche y borde no puede modificarse.

MUY IMPORTANTE: Si asigna dos sonidos "V" diferentes del mismo grupo de instrumentos al parche y al borde, las opciones seleccionadas al editar (profundidad del cuerpo, tipo de parche, etc.) se aplicarán a ambos sonidos. Para el sonido asignado al borde, el ÚNICO parámetro individual que puede editarse es la afinación del parche.

■ Parámetros que pueden ajustarse independientemente para el parche y el borde

Parámetros [INST]:

Pitch, Decay (excepto para los sonidos "V-EDIT")

Parámetros [STUDIO]:

Amb Send Level (excepto para los sonidos ELEC, 808 o 909)

Parámetros [CONTROL ROOM]:

MIXER/Volume, MIXER/Fx Send (excepto para los sonidos ELEC, 808 o 909)

Parámetros [INST]-[F4 (CTRL)]-[F4 (MIDI)]:

TRIGGER to PATTERN, Gate Time, Note No.

Parámetros [INST]-[F4 (CONTROL)]-[F3 (PATTERN)]:

TRIGGER to PATTERN

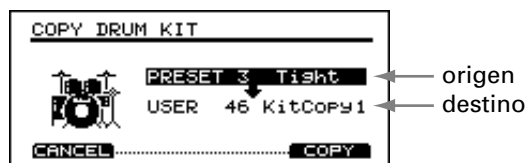
Recuperar los ajustes originales (INITIALIZE)

Si desea volver a definir todos los ajustes internos con los valores originales predefinidos, utilice la función Initialize que se explica a continuación. Al ejecutar la función Initialize se perderán todos los ajustes internos, por lo que antes de ejecutarla debe guardar toda la información en una tarjeta de memoria o en un aparato MIDI externo.

Proceso

1. Pulse [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F4 (INIT)].
Aparecerá la página "SYSTEM INITIALIZE".
2. Pulse [F4 (INIT)].
Aparecerá una pantalla de confirmación.
3. Pulse [F4 (EXEC)] para inicializar los ajustes del TD-10.
(Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

Para recuperar los valores originales predefinidos de los kits de percusión, grupos de percusión y bancos individuales, siga los pasos que se indican a continuación.



(Ejemplo)

Inicializar kits de percusión individuales.

1. Pulse [KIT].
Aparecerá la página "DRUM KIT".
2. Pulse [TOOLS]-[F1 (Copy)].
Aparecerá la página "COPY DRUM KIT", con las posiciones origen y destino.
3. Utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para desplazarse hasta que aparezca "PRESET" delante del kit de percusión que desee redefinir con los valores originales.
4. Pulse [F4 (COPY)].
Aparecerá una pantalla de confirmación.
5. Pulse [F4 (EXEC)] para reinicializar los valores.
(Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página previa sin ejecutar la operación.)

Lista de mensajes/mensajes de error

Esta sección lista los mensajes (mensajes de error) que aparecen en el TD-10, y explica el significado de cada mensaje junto con las medidas que deben tomarse. Si el TD-10 no funciona correctamente, o si se ejecuta una operación incorrecta, la pantalla muestra un mensaje. Lea esta sección y tome las medidas necesarias.

Si aparece la indicación "ACCEPT" sobre [F4], como en la siguiente figura, al pulsar este botón se cerrará la ventana del mensaje.



Backup Battery Low !

La pila de seguridad interna del TD-10 (una pila que conserva la información de la memoria de usuario) está muy descargada. Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico para que cambien la pila.

BACKUP NG !

La pila de seguridad está totalmente descargada, y la información interna se ha perdido. Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico para que cambien la pila.

BULK DUMP Aborted by User !

La transmisión de la información de volcado se ha interrumpido.

Check Sum Error !

El valor de la suma de comprobación de un mensaje exclusivo del sistema es incorrecto.

BULK DUMP Data Transmit Completed !

La transmisión de la información de volcado ha terminado.

BULK DATA DEVICE ID Error !

Debido a un ID de aparato incorrecto, el mensaje exclusivo del sistema no ha podido recibirse. Ajuste el ID de aparato correcto (p. 122).

BULK DATA Load Error !

La recepción de la información de volcado ha fallado. Compruebe que todos los cables MIDI estén correctamente conectados (p. 122).

BULK DATA Receiving ... Please, Wait.

Se está recibiendo la información de volcado. (Durante este proceso no toque ningún botón ni pad).

BULK DATA Receive Completed !

La recepción de la información de volcado ha terminado.

Empty Pattern

Ha intentado editar un patrón vacío.

EXPANSION BOARD Not Ready or Unavailable !

O bien ha retirado la tarjeta de ampliación, o bien ésta no está correctamente instalada (p. 43).

Illegal Card

Este mensaje puede ser debido a uno de los dos motivos siguientes:

1. Compruebe si ha utilizado la tarjeta en una unidad Roland diferente.
Compruebe si ha utilizado la tarjeta en una unidad Roland diferente. Si desea borrar el contenido de la tarjeta y utilizarla con el TD-10, pulse [F4 (ACCEPT)]. Aparecerá la página de inicialización de la tarjeta. En esta página, pulse [F4 (INIT)] y responda a la pregunta de si realmente desea borrar el contenido de la tarjeta. Para inicializar la tarjeta, pulse [F4]. Para cancelar la operación, pulse [F1].
2. Compruebe que utiliza una tarjeta "M-512E".

MEMORY CARD Battery Low ! Please Change !

La pila de seguridad está muy descargada. Consulte el manual del usuario de la tarjeta de memoria, y cambie la pila.

MEMORY CARD Data Error !

Hay algún problema en la información de la tarjeta de memoria. Si apaga la unidad o retira la tarjeta mientras se escriben datos en la tarjeta (SAVE), la información de ésta no será correcta. Formatee la tarjeta antes de utilizarla (p. 114).

MEMORY CARD Data Load Completed !

Se han cargado datos desde la tarjeta de memoria.

MEMORY CARD Data Save Completed !

Se han guardado datos en la tarjeta de memoria.

MEMORY CARD Not Ready !

Un patrón o un kit de percusión ha intentado acceder a información de una tarjeta de memoria. Inserte la tarjeta de memoria.

MEMORY CARD Write Protected.

La tarjeta de memoria está protegida contra la escritura (pestillo en la posición de protección), y no pueden guardarse los datos. Coloque el pestillo en la posición de escritura para poder guardar la información (p. 114).

MIDI Buffer Full !

Se han recibido muchos mensajes MIDI en un tiempo muy corto, y no han podido procesarse. Compruebe que no haya ningún problema con las conexiones de los cables MIDI o con un aparato MIDI externo.

MIDI Offline !

Se ha desconectado un cable MIDI. (O la comunicación con el aparato MIDI externo se ha detenido por algún motivo.)

PATTERN DATA Not enough memory !

La memoria interna para el almacenamiento de patrones está llena. Guarde los patrones en una tarjeta de memoria (p. 114) o en un aparato externo con un volcado general (p. 121), y borre algunos o todos los patrones internos (p. 105).

SYSTEM ERROR

Se ha producido un problema en el sistema interno. Póngase en contacto con su distribuidor o con el personal del servicio técnico.

SYSTEM INITIALIZE Completed !

Ha terminado la inicialización de la información interna del TD-10.

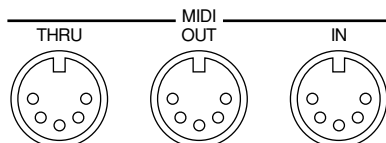
No Empty Pattern

No hay más patrones vacíos. Elimine los patrones que no necesite antes de utilizar esta función (p. 105).

MIDI significa "Interface Digital para Instrumentos Musicales". Con el MIDI es posible tocar y/o controlar múltiples instrumentos desde un único controlador, teclado o secuenciador MIDI, y es un estándar mundial que permite la comunicación entre instrumentos MIDI, sea cual sea el fabricante.

Si desea utilizar un teclado MIDI para grabar en el TD-10, o utilizar un secuenciador externo para tocar el TD-10, lea las explicaciones que se dan a continuación.

Conectores MIDI



MIDI IN

Este conector recibe mensajes de aparatos MIDI externos (teclados, secuenciadores, controladores, etc.) para tocar los instrumentos del TD-10 y cambiar sus ajustes.

MIDI OUT

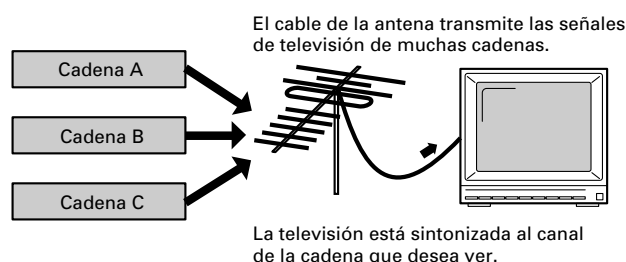
El TD-10 transmite información musical desde su secuenciador o sus pads a través de MIDI OUT. Este conector también puede utilizarse para guardar información de canción y ajustes internos en un secuenciador externo por motivos de seguridad.

MIDI THRU

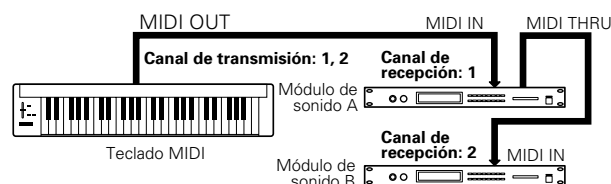
Todos los mensajes recibidos en MIDI IN vuelven a transmitirse desde este conector (si Soft Thru está ajustado a "ON"). Consulte el "Capítulo 10. Funciones con el MIDI" y lea la sección "Utilizar el TD-10 con el Roland SPD-11" (p. 123). Este conector se utiliza para transmitir la misma cadena de información MIDI a otros aparatos. Con los ajustes originales, este conector actúa sólo como MIDI OUT.

Canales MIDI y fuentes de sonido multitímbricas

El MIDI transmite muchos tipos de datos a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de canales MIDI, que permiten a un aparato distinguir los datos que no van dirigidos a él. De alguna manera, los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Al cambiar el canal de una televisión puede verse el programa emitido por otra cadena. De la misma manera, el MIDI también permite a un aparato seleccionar la información dirigida a él entre toda la información transmitida.



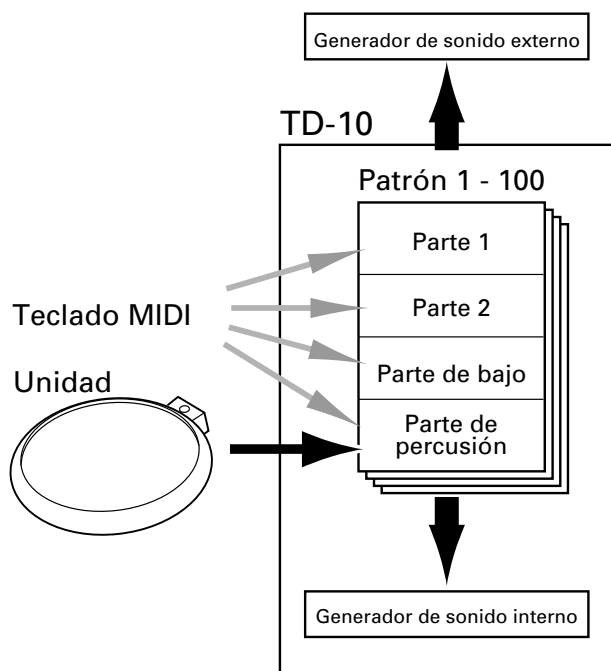
El MIDI utiliza 16 canales, del 1 al 16. Ajuste el aparato receptor para que reciba información sólo a través del canal necesario. En el siguiente ejemplo, el aparato transmisor transmite por los canales 1 y 2, pero el módulo de sonido A está ajustado para recibir sólo el canal 1, y el módulo de sonido B está ajustado para recibir sólo el canal 2. Con estos ajustes, el módulo de sonido A toca la parte de guitarra y el módulo de sonido B toca la parte de bajo.



Cuando el TD-10 se utiliza como módulo de sonido, éste puede utilizar hasta 4 canales diferentes de manera simultánea. Esto significa que un único TD-10 puede tocar una interpretación de 4 partes. Los módulos de sonido como el TD-10 que pueden recibir múltiples canales MIDI a la vez para tocar diferentes sonidos en cada canal se conocen como "módulos de sonido multitímbricos".

Funcionamiento del secuenciador

Un secuenciador es un instrumento musical electrónico que graba y reproduce información de interpretación, que incluye la nota que se ha tocado, el tiempo que se ha mantenido pulsada (tiempo de compuerta) y la velocidad con que se ha pulsado, y varias funciones de controladores. El TD-10 contiene un secuenciador integrado con 50 patrones predefinidos con información preprogramada. También es posible crear patrones propios.



Durante la reproducción, la información grabada en el secuenciador se transmite al módulo de sonido y se toca. Tal como muestra la figura anterior, cada pista se transmite a la parte respectiva; la pista 1 toca la parte 1, la pista 2 toca la parte 2, y así sucesivamente. Durante la grabación, la información de interpretación de los pads o del teclado MIDI se transmite al secuenciador, y a continuación esta información se transmite al módulo de sonido para la reproducción.

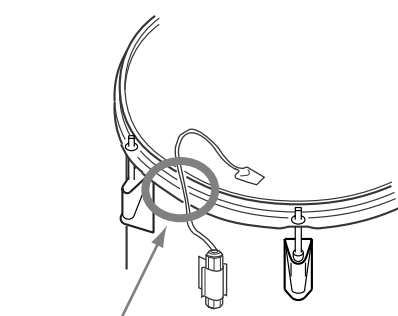
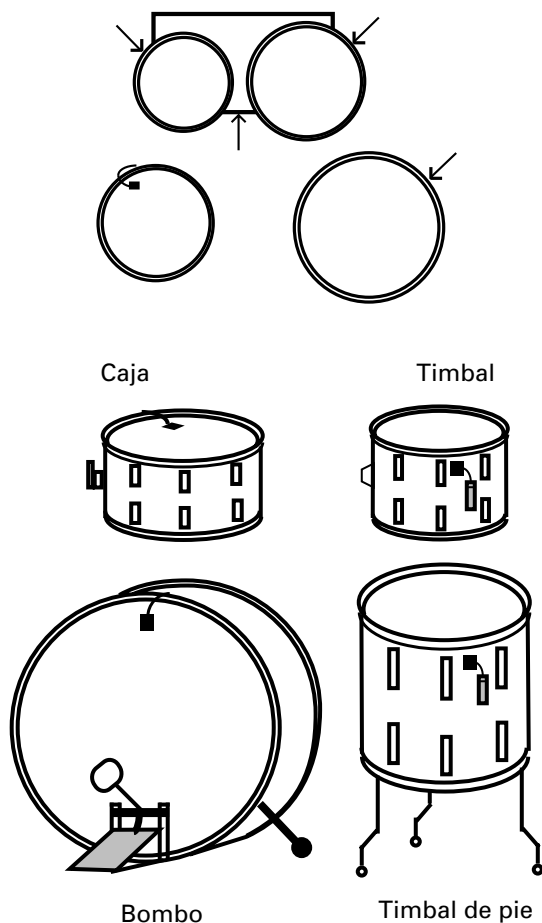
Un grupo de percusión permite tocar 60 tipos de instrumentos vía MIDI además de todos los instrumentos del kit de percusión. Es posible utilizar instrumentos del grupo de percusión al utilizar un controlador o teclado MIDI externo para grabar en la pista de percusión.

Utilizar disparadores de percusión

Esta sección explica la manera de instalar un disparador de percusión (TSC-10: opcional).

Proceso

1. Instale el disparador de percusión en el instrumento acústico.



Compruebe que el cable no toque

Instrumento	Dónde instalarlo
Bombo	Enl parche (5 a 10 cm del borde)
Caja	En el parche (2 a 3 cm del borde)
Timbal	En el cuerpo (al lado de un asa situada a 1 cm del borde)
Timbal de pie	En el cuerpo (al lado de un asa situada a 1 cm del borde)

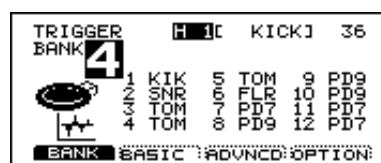
* Si el disparador de percusión de un timbal tiene un nivel de salida bajo, instálelo en el parche.

2. Utilice un cable monoaural para conectar el disparador de percusión al jack TRIGGER INPUT del TD-10.

Instrumento	Jack TRIGGER INPUT
Bombo	1
Caja	2
Timbal	3-6

3. Defina los ajustes del disparador en el TD-10.

Pulse [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)] para acceder a la página de ajustes. A continuación, utilice [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el número TRIGGER que desee ajustar, y utilice [INC/DEC] o el dial VALUE para ajustar los parámetros tal como muestra la siguiente pantalla.



4. Al golpear el instrumento el TD-10 se disparará. Si no suena correctamente, cambie la posición del disparador de percusión, o consulte "Orden de ajuste de los parámetros de disparo al utilizar disparadores" (p. 112) y defina los ajustes.

- * Para que el disparador de percusión no recoja vibraciones extrañas, no permite que el cable toque el borde o el cuerpo.
- * Enmudezca el bombo y la caja. Si utiliza el enmudecimiento de anillo, corte parte del anillo para que el disparador de percusión esté directamente en contacto con el parche.
- * Para los detalles acerca de la correspondencia entre la velocidad de la interpretación y el volumen del TD-10, consulte la página 37 de "Referencia Rápida" y "Ajustes básicos para los parámetros de disparo" (p. 109).

Lista de predefinidos

■ Lista de kits de percusión

Nº	Kit	Grupo	Coment.
1	StudioV	1	
2	BigRock	1	
3	Tight	1	
4	JazzSizl	1	
5	SuperBwl	1	
6	Freak'n	1	
7	OldScool	1	*1
8	TexMex	1	*2
9	GroovIn	1	
10	BtDelayy	1	
11	LatinSet	1	
12	Orch Set	1	
13	BrasRing	1	
14	TR-808	1	*2
15	TR-909	1	*2
16	Dr Spin	1	
17	Memphis	1	
18	Cartoon	3	
19	KornBall	1	*2
20	X-Stick	1	
21	BIG Band	1	
22	lowFI	1	
23	CarTUNE	1	
24	Natural	1	
25	Dirty	1	

Nº	Kit	Grupo	Coment.
26	Far East	1	
27	SnareBuz	1	
28	HEAVy	1	
29	NextDoor	1	
30	Latin 3D	1	
31	Vintage	1	
32	MIDIbrsh	1	
33	SockHop	1	
34	Woody	1	
35	GoFigure	1	
36	70'sRock	1	
37	Brushes	1	*1
38	Electro	1	*2
39	Rock	1	
40	Analog	1	*2
41	Fusion	1	
42	Jazz	1	
43	SLAPBACK	1	
44	COMPRESS	1	
45	LivnRoom	1	
46	KitCopy1	1	
47	KitCopy2	1	
48	KitCopy3	1	
49	KitCopy4	1	
50	KitCopy5	1	

*1 indica un kit que puede tocarse con escobillas.

*2 indica un kit que utiliza los sonidos “#” de las páginas 144–147. Cuando se utilizan estos sonidos es necesario algo más de tiempo para cambiar de kit.

■ Lista de instrumentos de percusión

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
1	VintageK	V-KICK	
2	26"DeepK	V-KICK	
3	ThickHdK	V-KICK	
4	Round K	V-KICK	
5	Medium K	V-KICK	
6	BigRoomK	V-KICK	
7	Big K	V-KICK	
8	BigLow K	V-KICK	
9	Studio1K	V-KICK	
10	Studio2K	V-KICK	
11	Studio3K	V-KICK	
12	Studio4K	V-KICK	
13	Studio5K	V-KICK	
14	Studio6K	V-KICK	
15	Studio7K	V-KICK	
16	Studio8K	V-KICK	
17	Room 1 K	V-KICK	
18	Room 2 K	V-KICK	
19	Room 3 K	V-KICK	
20	Room 4 K	V-KICK	
21	Room 5 K	V-KICK	
22	Room 6 K	V-KICK	
23	Solid1 K	V-KICK	
24	Solid2 K	V-KICK	
25	Jazz 1 K	V-KICK	
26	Jazz 2 K	V-KICK	
27	18"JazzK	V-KICK	
28	BrshHitK	V-KICK	
29	Wood 1 K	V-KICK	
30	Wood 2 K	V-KICK	
31	Wood 3 K	V-KICK	
32	Maple1 K	V-KICK	
33	Maple2 K	V-KICK	
34	Oak K	V-KICK	
35	Birch K	V-KICK	
36	RoseWodK	V-KICK	
37	OnePly K	V-KICK	
38	WdBeatrK	V-KICK	
39	TakaokaK	V-KICK	
40	Oyster K	V-KICK	
41	Open K	V-KICK	
42	26"HardK	V-KICK	
43	Dry K	V-KICK	
44	DryMed K	V-KICK	
45	DryHardK	V-KICK	
46	DeepDryK	V-KICK	
47	Fusion K	V-KICK	
48	Meat K	V-KICK	
49	SandBagK	V-KICK	
50	BsktBalK	V-KICK	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
51	MondVrbK	V-KICK	
52	Sizzle K	V-KICK	
53	NailHitK	V-KICK	
54	Box K	V-KICK	
55	Dance K	V-KICK	
56	House K	V-KICK	
57	Pillow K	V-KICK	
58	Rap K	V-KICK	
59	Hard808K	V-KICK	
60	Boom808K	V-KICK	
61	Noiz808K	V-KICK	
62	Real909K	V-KICK	
63	Wood909K	V-KICK	
64	909HdAtK	V-KICK	
65	ElephntK	V-KICK	
66	Cattle K	V-KICK	
67	Giant K	V-KICK	
68	Door K	V-KICK	
69	Punch K	V-KICK	
70	MachineK	V-KICK	
71	Broken K	V-KICK	
72	BendUp K	V-KICK	
73	HrdNoizK	V-KICK	
74	Trip K	V-KICK	
75	Splat K	V-KICK	
76	Scrach1K	V-KICK	
77	Scrach2K	V-KICK	
78	Hi-Q K	V-KICK	
79	Space K	V-KICK	
80	SynBassK	V-KICK	
81	Elec K	ELEC KICK	#
82	TR808 K	TR808 KICK	#
83	TR909 K	TR909 KICK	#
84	Picolo1S	V-SNARE	*2
85	Pco1RimS	V-SNARE	
86	Picolo2S	V-SNARE	*2
87	Pco2RimS	V-SNARE	
88	Picolo3S	V-SNARE	*2
89	Pco3RimS	V-SNARE	
90	Medium1S	V-SNARE	*2
91	Med1RimS	V-SNARE	
92	Medium2S	V-SNARE	*2
93	Med2RimS	V-SNARE	
94	Medium3S	V-SNARE	*2
95	Med3RimS	V-SNARE	
96	Medium4S	V-SNARE	*2
97	Med4RimS	V-SNARE	
98	Fat1 S	V-SNARE	*2
99	Fat1RimS	V-SNARE	
100	Fat2 S	V-SNARE	*2

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
101	Fat2RimS	V-SNARE	
102	AcusticS	V-SNARE	*2
103	AcusRimS	V-SNARE	
104	VintageS	V-SNARE	*2
105	VntgRimS	V-SNARE	
106	Maple1 S	V-SNARE	*2
107	Mpl1RimS	V-SNARE	
108	Jazz S	V-SNARE	*2
109	JazzRimS	V-SNARE	
110	Elec S	ELEC SNARE	#
111	TR808 S	TR808 SNARE	#
112	TR909 S	TR909 SNARE	#
113	Brush1 S	SNARE	*1
114	Brush2 S	SNARE	*1
115	BrshTmbS	SNARE	*1
116	MIDIBr1S	SNARE	
117	MIDIBr2S	SNARE	
118	Ballad S	SNARE	
119	Ring S	SNARE	
120	RingRimS	SNARE	
121	13" S	SNARE	
122	13" RimS	SNARE	
123	Rock S	SNARE	
124	RockRimS	SNARE	
125	TD7MpleS	SNARE	
126	TDMplRmS	SNARE	
127	R8MapleS	SNARE	
128	R8MplRmS	SNARE	
129	Funk S	SNARE	
130	FunkRimS	SNARE	
131	Bop S	SNARE	
132	Bop RimS	SNARE	
133	Bronze S	SNARE	
134	BrnzRimS	SNARE	
135	Picolo4S	SNARE	
136	Pco4RimS	SNARE	
137	Picolo5S	SNARE	
138	Pco5RimS	SNARE	
139	Picolo6S	SNARE	
140	Pco6RimS	SNARE	
141	Medium5S	SNARE	
142	Med5RimS	SNARE	
143	Medium6S	SNARE	
144	Med6RimS	SNARE	
145	Medium7S	SNARE	
146	Med7RimS	SNARE	
147	Medium8S	SNARE	
148	Med8RimS	SNARE	
149	Fat3 S	SNARE	
150	Fat3RimS	SNARE	
151	Fat4 S	SNARE	
152	Fat4RimS	SNARE	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
153	Fat5 S	SNARE	
154	Fat5RimS	SNARE	
155	DynamicS	SNARE	
156	DynmcRmS	SNARE	
157	Roll S	SNARE	
158	Buzz S	SNARE	
159	NoSnareS	SNARE	
160	Dopin1 S	SNARE	
161	Dopin2 S	SNARE	
162	Reggae S	SNARE	
163	HrdNoizS	SNARE	
164	Cruddy S	SNARE	
165	Dance1 S	SNARE	
166	Dance2 S	SNARE	
167	Anvil S	SNARE	
168	House S	SNARE	
169	HousDpnS	SNARE	
170	HipHop S	SNARE	
171	Real808S	SNARE	
172	Real909S	SNARE	
173	Chu-Hi S	SNARE	
174	Clap! S	SNARE	
175	R70Pwr S	SNARE	
176	Whack S	SNARE	
177	CrsStk 1	SNARE	
178	CrsStk 2	SNARE	
179	CrsStk 3	SNARE	
180	CrsStk 4	SNARE	
181	CrsStk 5	SNARE	
182	CrsStk 6	SNARE	
183	808Crstk	SNARE	
184	Fibre T1	V-TOM	
185	Fibre T2	V-TOM	
186	Fibre T3	V-TOM	
187	Fibre T4	V-TOM	
188	Dry T1	V-TOM	
189	Dry T2	V-TOM	
190	Dry T3	V-TOM	
191	Dry T4	V-TOM	
192	NaturlT1	V-TOM	
193	NaturlT2	V-TOM	
194	NaturlT3	V-TOM	
195	NaturlT4	V-TOM	
196	StudioT1	V-TOM	
197	StudioT2	V-TOM	
198	StudioT3	V-TOM	
199	StudioT4	V-TOM	
200	Maple T1	V-TOM	
201	Maple T2	V-TOM	
202	Maple T3	V-TOM	
203	Maple T4	V-TOM	
204	Jazz T1	V-TOM	

Lista de predefinidos

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
205	Jazz T2	V-TOM	
206	Jazz T3	V-TOM	
207	Jazz T4	V-TOM	
208	Buzz T1	V-TOM	
209	Buzz T2	V-TOM	
210	Buzz T3	V-TOM	
211	Buzz T4	V-TOM	
212	Slap T1	V-TOM	
213	Slap T2	V-TOM	
214	Slap T3	V-TOM	
215	Slap T4	V-TOM	
216	Rock T1	V-TOM	
217	Rock T2	V-TOM	
218	Rock T3	V-TOM	
219	Rock T4	V-TOM	
220	Room T1	V-TOM	
221	Room T2	V-TOM	
222	Room T3	V-TOM	
223	Room T4	V-TOM	
224	Big T1	V-TOM	
225	Big T2	V-TOM	
226	Big T3	V-TOM	
227	Big T4	V-TOM	
228	Punch T1	V-TOM	
229	Punch T2	V-TOM	
230	Punch T3	V-TOM	
231	Punch T4	V-TOM	
232	Brsh1 T1	V-TOM	
233	Brsh1 T2	V-TOM	
234	Brsh1 T3	V-TOM	
235	Brsh1 T4	V-TOM	
236	Brsh2 T1	V-TOM	
237	Brsh2 T2	V-TOM	
238	Brsh2 T3	V-TOM	
239	Brsh2 T4	V-TOM	
240	Oak T1	V-TOM	
241	Oak T2	V-TOM	
242	Oak T3	V-TOM	
243	Oak T4	V-TOM	
244	VintgeT1	V-TOM	
245	VintgeT2	V-TOM	
246	VintgeT3	V-TOM	
247	VintgeT4	V-TOM	
248	Dark T1	V-TOM	
249	Dark T2	V-TOM	
250	Dark T3	V-TOM	
251	Dark T4	V-TOM	
252	FusionT1	V-TOM	
253	FusionT2	V-TOM	
254	FusionT3	V-TOM	
255	FusionT4	V-TOM	
256	AttackT1	V-TOM	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
257	AttackT2	V-TOM	
258	AttackT3	V-TOM	
259	AttackT4	V-TOM	
260	Hall T1	V-TOM	
261	Hall T2	V-TOM	
262	Hall T3	V-TOM	
263	Hall T4	V-TOM	
264	Birch T1	V-TOM	
265	Birch T2	V-TOM	
266	Birch T3	V-TOM	
267	Birch T4	V-TOM	
268	Beech T1	V-TOM	
269	Beech T2	V-TOM	
270	Beech T3	V-TOM	
271	Beech T4	V-TOM	
272	Micro T1	V-TOM	
273	Micro T2	V-TOM	
274	Micro T3	V-TOM	
275	Micro T4	V-TOM	
276	Hand T1	V-TOM	
277	Hand T2	V-TOM	
278	Hand T3	V-TOM	
279	Hand T4	V-TOM	
280	Bend T1	V-TOM	
281	Bend T2	V-TOM	
282	Bend T3	V-TOM	
283	Bend T4	V-TOM	
284	Bowl T1	V-TOM	
285	Bowl T2	V-TOM	
286	Bowl T3	V-TOM	
287	Bowl T4	V-TOM	
288	Dirty T1	V-TOM	
289	Dirty T2	V-TOM	
290	Dirty T3	V-TOM	
291	Dirty T4	V-TOM	
292	Space T1	V-TOM	
293	Space T2	V-TOM	
294	Space T3	V-TOM	
295	Space T4	V-TOM	
296	AnalogT1	V-TOM	
297	AnalogT2	V-TOM	
298	AnalogT3	V-TOM	
299	AnalogT4	V-TOM	
300	Noise T1	V-TOM	
301	Noise T2	V-TOM	
302	Noise T3	V-TOM	
303	Noise T4	V-TOM	
304	Elec T1	ELEC TOM1	#
305	Elec T2	ELEC TOM2	#
306	Elec T3	ELEC TOM3	#
307	Elec T4	ELEC TOM4	#
308	TR808 T1	TR808 TOM1	#

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
309	TR808 T2	TR808 TOM2	#
310	TR808 T3	TR808 TOM3	#
311	TR808 T4	TR808 TOM4	#
312	TR909 T1	TR909 TOM1	#
313	TR909 T2	TR909 TOM2	#
314	TR909 T3	TR909 TOM3	#
315	TR909 T4	TR909 TOM4	#
316	Pure HH	HI-HAT	
317	BrightHH	HI-HAT	
318	Jazz HH	HI-HAT	
319	Thin HH	HI-HAT	
320	Pop HH	HI-HAT	
321	Heavy HH	HI-HAT	
322	Dark HH	HI-HAT	
323	Light HH	HI-HAT	
324	12" HH	HI-HAT	
325	13" HH	HI-HAT	
326	14" HH	HI-HAT	
327	15" HH	HI-HAT	
328	HandC HH	HI-HAT	
329	Brush1HH	HI-HAT	
330	Brush2HH	HI-HAT	
331	SizzleHH	HI-HAT	
332	TambrnHH	HI-HAT	
333	MaracsHH	HI-HAT	
334	TR808 HH	HI-HAT	
335	TR909 HH	HI-HAT	
336	CR78 HH	HI-HAT	
337	Mt1808HH	HI-HAT	
338	Mt1909HH	HI-HAT	
339	Mt178 HH	HI-HAT	
340	Med16 Cr	CRASH	
341	Med18 Cr	CRASH	
342	Quik16Cr	CRASH	
343	Quik18Cr	CRASH	
344	Dark16Cr	CRASH	
345	Dark18Cr	CRASH	
346	Rock16Cr	CRASH	
347	Rock18Cr	CRASH	
348	Brsh1 Cr	CRASH	
349	Brsh2 Cr	CRASH	
350	SzlBr Cr	CRASH	
351	Swell Cr	CRASH	
352	Splsh 8"	CRASH	
353	Splsh10"	CRASH	
354	Splsh12"	CRASH	
355	HdSpl 8"	CRASH	
356	HdSpl10"	CRASH	
357	DkSpl10"	CRASH	
358	China10"	CRASH	
359	China12"	CRASH	
360	China18"	CRASH	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
361	China20"	CRASH	
362	SzlChina	CRASH	
363	SwlChina	CRASH	
364	PgyzBack	CRASH	
365	PgyCrsh1	CRASH	
366	PgyCrsh2	CRASH	
367	PgyCrsh3	CRASH	
368	PgyCrsh4	CRASH	
369	PgyCrsh5	CRASH	
370	PgyCrsh6	CRASH	
371	PgSplsh1	CRASH	
372	PgSplsh2	CRASH	
373	PhaseCym	CRASH	
374	Jazz Rd	RIDE	*2
375	Jazz RdB	RIDE	
376	Jazz RdX	RIDE	*2
377	Pop Rd	RIDE	*2
378	Pop RdB	RIDE	
379	Pop RdX	RIDE	*2
380	Rock Rd	RIDE	*2
381	Rock RdB	RIDE	
382	Rock RdX	RIDE	*2
383	Lite Rd	RIDE	*2
384	Lite RdB	RIDE	
385	Lite RdX	RIDE	*2
386	Quick Rd	RIDE	
387	Brsh1 Rd	RIDE	
388	Brsh2 Rd	RIDE	
389	SzlBr Rd	RIDE	
390	Szl1 Rd	RIDE	*2
391	Szl1 RdB	RIDE	
392	Szl1 RdX	RIDE	*2
393	Szl2 Rd	RIDE	*2
394	Szl2 RdB	RIDE	
395	Szl2 RdX	RIDE	*2
396	Szl3 Rd	RIDE	*2
397	Szl3 RdB	RIDE	
398	Szl3 RdX	RIDE	*2
399	Szl4 Rd	RIDE	
400	Pgy Rd1	RIDE	*2
401	Pgy Rd1B	RIDE	
402	Pgy Rd1X	RIDE	*2
403	Pgy Rd2	RIDE	*2
404	Pgy Rd2B	RIDE	
405	Pgy Rd2X	RIDE	*2
406	Cowbell11	PERCUSSION	
407	Cowbell12	PERCUSSION	
408	CowblDuo	PERCUSSION	
409	Tambrn 1	PERCUSSION	
410	Tambrn 2	PERCUSSION	
411	Tambrn 3	PERCUSSION	
412	CongaHMT	PERCUSSION	

Lista de predefinidos

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
413	CongaHOp	PERCUSSION	
414	CongaHS1	PERCUSSION	
415	CongaMMt	PERCUSSION	
416	CongaMOp	PERCUSSION	
417	CongaMS1	PERCUSSION	
418	CongaLMt	PERCUSSION	
419	CongaLOp	PERCUSSION	
420	CongaLS1	PERCUSSION	
421	BongoHMT	PERCUSSION	
422	BongoHOp	PERCUSSION	
423	BongoHS1	PERCUSSION	
424	BongoLMt	PERCUSSION	
425	BongoLOp	PERCUSSION	
426	BongoLS1	PERCUSSION	
427	Timbal1H	PERCUSSION	
428	Timbal1L	PERCUSSION	
429	Timbal2H	PERCUSSION	
430	Timbal2L	PERCUSSION	
431	VibraSlp	PERCUSSION	
432	Maracas	PERCUSSION	
433	Shaker	PERCUSSION	
434	Claves	PERCUSSION	
435	CabasUp	PERCUSSION	
436	CabasDwn	PERCUSSION	
437	PandroMt	PERCUSSION	
438	PandroOp	PERCUSSION	
439	PandroSl	PERCUSSION	
440	SurdoHMT	PERCUSSION	
441	SurdoHOp	PERCUSSION	
442	SurdoLMt	PERCUSSION	
443	SurdoLOp	PERCUSSION	
444	WhislLng	PERCUSSION	
445	WhislSht	PERCUSSION	
446	Agogo H	PERCUSSION	
447	Agogo L	PERCUSSION	
448	GiroLng1	PERCUSSION	
449	GuiroSht	PERCUSSION	
450	GiroLng2	PERCUSSION	
451	CuicaMt1	PERCUSSION	
452	CuicaOpn	PERCUSSION	
453	CuicaLow	PERCUSSION	
454	CuicaMt2	PERCUSSION	
455	ConcrtBD	PERCUSSION	
456	Timpani	PERCUSSION	
457	TmpHndMt	PERCUSSION	
458	MuteTimp	PERCUSSION	
459	Hand Cym	PERCUSSION	
460	Castanet	PERCUSSION	
461	TringlOp	PERCUSSION	
462	TringlMt	PERCUSSION	
463	WdBlockH	PERCUSSION	
464	WdBlockL	PERCUSSION	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
465	Sleibell	PERCUSSION	
466	TablaNa	PERCUSSION	
467	TablaTin	PERCUSSION	
468	TablaTun	PERCUSSION	
469	TablaTe	PERCUSSION	
470	TablaTi	PERCUSSION	
471	BayaGe	PERCUSSION	
472	BayaKa	PERCUSSION	
473	BayaGin	PERCUSSION	
474	BayaSl	PERCUSSION	
475	TlkinDrm	PERCUSSION	
476	BellTree	PERCUSSION	
477	BendGong	PERCUSSION	
478	TinyGong	PERCUSSION	
479	Gong	PERCUSSION	
480	TemplBel	PERCUSSION	
481	Taiko	PERCUSSION	
482	Caxixi	PERCUSSION	
483	Kalimba	PERCUSSION	
484	SteelDrm	PERCUSSION	
485	Glcknspl	PERCUSSION	
486	Vibraphn	PERCUSSION	
487	Marimba	PERCUSSION	
488	Xylophon	PERCUSSION	
489	Tublrlbel	PERCUSSION	
490	Celesta	PERCUSSION	
491	808Clap	PERCUSSION	
492	808Cwbl1	PERCUSSION	
493	808Cwbl2	PERCUSSION	
494	808Marcs	PERCUSSION	
495	808Clavs	PERCUSSION	
496	808CongH	PERCUSSION	
497	808CongM	PERCUSSION	
498	808CongL	PERCUSSION	
499	78 Cowbl	PERCUSSION	
500	78 Guiro	PERCUSSION	
501	78 MarcS	PERCUSSION	
502	78 MBeat	PERCUSSION	
503	78 Tmbrn	PERCUSSION	
504	AirDrive	OTHER	
505	Burt	OTHER	
506	Biwa	OTHER	
507	Boing1	OTHER	
508	RvsBoin1	OTHER	
509	Boing2	OTHER	
510	RvsBoin2	OTHER	
511	Bounce	OTHER	
512	CarDoor	OTHER	
513	CarHorn	OTHER	
514	Glass	OTHER	
515	Hammer	OTHER	
516	Hi-Q	OTHER	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
517	MtlNoise	OTHER	
518	MtlPhase	OTHER	
519	Orch Hit	OTHER	
520	OnKey	OTHER	
521	Punch	OTHER	
522	TapeStop	OTHER	
523	RvsTStop	OTHER	
524	TechTamb	OTHER	
525	TechNoiz	OTHER	
526	AfStmp	OTHER	
527	Barrel	OTHER	
528	ChinaDuo	OTHER	
529	Ou!	OTHER	
530	Ou! Up	OTHER	
531	Nope!	OTHER	
532	Snaps	OTHER	
533	Scrach 1	OTHER	
534	Scrach 2	OTHER	
535	Scrach 3	OTHER	
536	Scrach 4	OTHER	
537	Scrach 5	OTHER	
538	Gt Slide	OTHER	
539	RvsGtSld	OTHER	
540	GtScrach	OTHER	
541	RvsGtScr	OTHER	
542	BsSlide	OTHER	
543	RvsBSlId	OTHER	
544	WahGtDw1	OTHER	
545	WahGtUp1	OTHER	
546	WahGtDw2	OTHER	
547	WahGtUp2	OTHER	
548	CutGtDwn	OTHER	
549	CutGtUp	OTHER	
550	Chord 1	OTHER	
551	Chord 2	OTHER	
552	Chord 3	OTHER	
553	BrsFall1	OTHER	
554	BrsFall2	OTHER	
555	BrsFall3	OTHER	
556	BrsFall4	OTHER	
557	TB Bass	OTHER	
558	SlapBass	OTHER	

Nº	Instrumento	Grupo	Coment.
559	SawWave	OTHER	
560	Click	OTHER	
561	Bucket	OTHER	
562	TrashCan	OTHER	
563	Hoo!	OTHER	
564	ElecBird	OTHER	
565	Gun Shot	OTHER	
566	Mystery	OTHER	
567	Monster	OTHER	
568	KnockDwn	OTHER	
569	TimeTrip	OTHER	
570	RvsKick1	OTHER	
571	RvsKick2	OTHER	
572	RvsSnr 1	OTHER	
573	RvsSnr 2	OTHER	
574	RvsAnvil	OTHER	
575	RvsTom	OTHER	
576	RvsCrash	OTHER	
577	RvsChina	OTHER	
578	RvsBelTr	OTHER	
579	Rvs Hi-Q	OTHER	
580	RvsMFaze	OTHER	
581	RvsAirDr	OTHER	
582	Count 1	OTHER	
583	Count 2	OTHER	
584	Count 3	OTHER	
585	Count 4	OTHER	
586	Count 5	OTHER	
587	Count 6	OTHER	
588	Count 7	OTHER	
589	Count 8	OTHER	
590	Count 9	OTHER	
591	Count 10	OTHER	
592	Count 11	OTHER	
593	Count 12	OTHER	
594	Count 13	OTHER	
595	CountAnd	OTHER	
596	Count E	OTHER	
597	Count A	OTHER	
598	Count Ti	OTHER	
599	Count Ta	OTHER	
600	OFF	OTHER	

*1 Puede tocarse con escobillas (p. 79).

*2 Responde a la detección posicional (p. 36).

* Una "X" al final de un nombre de instrumento indica que es un sonido con "fundido cruzado". Con la velocidad pueden controlarse dos sonidos.

* Al seleccionar instrumentos marcados con "#", es necesario algo más de tiempo para oír el sonido, especialmente si sigue tocando continuamente mientras los selecciona.

IMPORTANTE: Tenga en cuenta que existen límites para los instrumentos y sus asignaciones a TRIGGER. Consulte la página 136.

■ Número de nota (ajustes originales)

* Consulte los detalles en la página 126.

Grupo de percusión					Kit de percusión
Nº de Nota	Perc group 1 (General MIDI)	Perc group 2 (Other perc.)	Perc group 3 (Sound effects 1)	Perc group 4 (Sound effects 2)	Kit predefinido 1–50 (jack TRIGGER INPUT)
C1	22	OFF	OFF	OFF	7/HI-HAT Rim (Close)
	23	Ou!	808Clavs	78 Cowbl	
	24	WahGtDw1	808Cwbl1	BsSlide	78 Guiro
	25	WahGtUp1	808Clap	RvsBSlId	78 Marcs
	26	OFF	OFF	OFF	7/HI-HAT Rim (Open)
	27	Hi-Q	ConcrtBD	Gt Slide	78 MBeat
	28	MtlNoise	Roll S	RvsGtSld	78 Tmbrn
	29	WahGtDw2	Timpani	GtScrach	808CongH
	30	WahGtUp2	Timpani	RvsGtScr	808CongM
	31	OFF	OFF	OFF	11/AUX1
C2	32	OFF	OFF	OFF	11/AUX1 Rim
	33	OFF	OFF	OFF	12/AUX2
	34	OFF	OFF	OFF	12/AUX2 Rim
	35	OFF	OFF	OFF	1/KICK Rim
	36	OFF	OFF	OFF	1/KICK
	37	CrsStk 5	CrsStk 4	808Crstk	Click
	38	OFF	OFF	OFF	2/SNARE
	39	OFF	OFF	OFF	6/TOM4 Rim
	40	OFF	OFF	OFF	2/SNARE Rim
	41	OFF	OFF	OFF	6/TOM4
C3	42	OFF	OFF	OFF	7/HI-HAT (Close)
	43	OFF	OFF	OFF	
	44	OFF	OFF	OFF	7/HI-HAT (Pedal)
	45	OFF	OFF	OFF	4/TOM2
	46	OFF	OFF	OFF	7/HI-HAT (Open)
	47	OFF	OFF	OFF	4/TOM2 Rim
	48	OFF	OFF	OFF	3/TOM1
	49	OFF	OFF	OFF	8/CRASH1
	50	OFF	OFF	OFF	3/TOM1 Rim
	51	OFF	OFF	OFF	10/RIDE
C4	52	OFF	OFF	OFF	9/CRASH2 Rim
	53	OFF	OFF	OFF	10/RIDE Rim
	54	Tambrn 1	Tambrn 3	Tambrn 2	TechTamb
	55	OFF	OFF	OFF	8/CRASH1 Rim
	56	Cowbell11	Cowbell12	808Cwbl2	CowblDuo
	57	OFF	OFF	OFF	
	58	OFF	OFF	OFF	9/CRASH2
	59	Hand Cym	BongoHmt	AirDrive	5/TOM3 Rim
	60	BongoHop	BongoHop	Burt	TrashCan
	61	BongoLop	BongoLop	Biwa	Hoo!
C4	62	CongaHmt	CongaHop	Boing1	ElecBird
	63	CongaHop	CongaMMt	RvsBoin1	Gun Shot
	64	CongaLop	CongaMOp	Boing2	Mystery
	65	Timball1H	CongaMSl	RvsBoin2	Monster
	66	Timball1L	CongaLMt	Bounce	KnockDwn
	67	Agogo H	CongaLOp	CarDoor	TimeTrip
	68	Agogo L	CongaLSl	CarHorn	RvsKick1

Grupo de percusión					Kit de percusión
Note no.	Perc group 1 (General MIDI)	Perc group 2 (Other perc.)	Perc group 3 (Sound effects 1)	Perc group 4 (Sound effects 2)	Kit predefinido 1–50 (jack TRIGGER INPUT)
C5	69	CabasUp	CabasUp	Glass	RvsSnr 2
	70	Maracas	CabasDwn	Hammer	RvsAnvil
	71	WhislSht	Castanet	MtlNoise	RvsChina
	72	WhislLng	VibraSlp	MtlPhase	RvsBelTr
	73	GuiroSht	GuiroSht	Orch Hit	Rvs Hi-Q
	74	GiroLng1	GiroLng1	OnKey	RvsMFaze
	75	Claves	GiroLng2	Punch	RvsAirDr
	76	WdBlockH	CuicaLow	TapeStop	Count 1
	77	WdBlockL	CuicaOpn	RvsTStop	Count 2
	78	CuicaMt1	CuicaMt1	TechTamb	Count 3
	79	CuicaOpn	CuicaMt2	TechNoiz	Count 4
	80	TringlMt	TablaNa	Barrel	Count 5
	81	TringlOp	TablaTin	Ou!	Count 6
	82	Shaker	TablaTun	Ou! Up	Count 7
	83	Sleibell	TablaTe	Nope!	Count 8
C6	84	BellTree	BayaGe	BrsFall1	Count 9
	85	Castanet	BayaKa	BrsFall4	Count 10
	86	SurdoLMt	BayaGin	Chord 1	Count 11
	87	SurdoLOp	BayaSl	Chord 2	Count 12
	88	CongaHSl	Kalimba	SlapBass	Count 13
	89	BayaKa	Marimba	TB Bass	CountAnd
	90	BayaGe	BendGong	RvsKick2	Count E
	91	PandroMt	TinyGong	RvsSnr 1	Count A
	92	PandroOp	Gong	RvsTom	Count Ti
	93	PandroSl	TemplBel	RvsCrash	Count Ta

* Para los instrumentos de los kits predefinidos, los números de nota están asignados a cada jack TRIGGER INPUT.

* Si el mismo número de nota está asignado a un pad y a un instrumento de un grupo de percusión, el pad tiene “prioridad” y sólo se oirá el sonido asignado al pad.

■ Lista de instrumentos de acompañamiento

Nº	Pantalla	Instrumento
1	Ac.Piano	Ac. Piano
2	E.Piano	E.Piano
3	FM+SA EP	FM+SA EP
4	60's EP	60's EP
5	St.FM EP	St.FM EP
6	Br.FM EP	Bright FM EP
7	Clav.	Clav.
8	Celesta	Celesta
9	Glcknsp1	Glockenspiel
10	Vibraphn	Vibraphone
11	Marimba	Marimba
12	Xylophon	Xylophone
13	Tublrbel	Tubular-bells
14	Organ 1	Organ 1 (Even Bar)
15	Organ 2	Organ 2
16	Nylon Gt	Nylon Guitar
17	Steel Gt	Steel Guitar
18	Jazz Gt	Jazz Guitar
19	Clean Gt	Clean Guitar
20	ChorusGt	Chorus Guitar
21	Muted Gt	Muted Guitar
22	Pop Gt	Pop Guitar
23	Funk Gt	Funk Guitar
24	OvrdrvGt	Overdrive Guitar
25	Heavy Gt	Heavy Guitar
26	MutDstGt	Muted Distortion Guitar
27	RokRhytm	Rock Rhythm

Nº	Pantalla	Instrumento
28	Wah Gt	Wah Guitar
29	Aco.Bass	Acoustic Bass
30	El.Ac.Bs	Electric Acoustic Bass
31	FingerBs	Fingered Bass
32	FunkBass	Funk Bass
33	PickBass	Pick Bass
34	MutPikBs	Muted Pick Bass
35	FrtlesBs	Fretless Bass
36	SlapBass	Slap Bass
37	Saw Bass	Saw Bass
38	TB303 Bs	TB303 Bass
39	SH101 Bs	SH101 Bass
40	Syn.Str.	Synth Strings
41	OB Str.	OB Strings
42	Brass 1	Brass 1
43	Brass 2	Brass 2
44	Syn. Brs	Synth Brass
45	Poly Brs	Poly Brass
46	TenorSax	Tenor Sax
47	Flute	Flute
48	Saw Wave	Saw Wave
49	Calliope	Synth Calliope
50	Fantasia	Fantasia
51	ThickPad	Thick Pad
52	80'sPoly	80's Poly Synth
53	Kalimba	Kalimba
54	SteelDrm	Steel Drums

■ Lista de patrones predefinidos

Nº	Patrón	Tempo	Longitud	Reprod.
1	Drums	120	6	Loop
2	SlowR	72	4	Loop
3	Sfl 'R	120	4	Loop
4	FunkyHR	100	2	Loop
5	SpeedHR	236	4	Loop
6	8bt 'R	140	4	Loop
7	16bt 'R	112	4	Loop
8	16bt 'Bld	75	4	Loop
9	C'Rock	106	12	Loop
10	Blues	55	8	Loop
11	Swing	130	12	Loop
12	BigBand	140	4	Loop
13	JzWaltz	160	4	Loop
14	UKacid	86	4	Loop
15	GngRap	90	4	Loop
16	T Groove	100	4	Loop
17	Funky	105	4	Loop
18	JazzFunk	125	4	Loop
19	S.Soul	154	4	Loop
20	PopShfl	114	8	Loop
21	Fusion	120	12	Loop
22	TechFsn	106	4	Loop
23	Fsn in 5	140	3	Loop
24	N.J.S.	107	4	Loop
25	House	113	4	Loop

Nº	Patrón	Tempo	Longitud	Reprod.
26	HipHop	91	4	Loop
27	Techno	140	4	Loop
28	Jungle	170	4	Loop
29	Latin	125	8	Loop
30	Bossa	74	8	Loop
31	Songo	109	4	Loop
32	Samba	110	2	Loop
33	Salsa	108	4	Loop
34	Reggae	132	8	Loop
35	Ska	132	4	Loop
36	PercLoop	120	8	Loop
37	JzIntro	140	3	One Shot
38	JzFnkBrk	125	2	One Shot
39	RockBrk	120	1	One Shot
40	FunkyBrk	105	1	One Shot
41	PercFill	120	1	One Shot
42	DrumFill	240	2	One Shot
43	Kickin16	128	1	One Shot
44	BrsSect	140	2	Tap
45	FunkHit	112	1	Tap
46	PianoRun	120	1	Tap
47	Chord	120	2	Tap
48	BassLine	120	1	Tap
49	PercTap	120	8	Tap
50	SfxTap	60	2	Tap

Section 1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* Following Channel Voice Messages can be recorded in SETUP MIDI TX/RX Channel.

● 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: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

- * In the Drum part, ignored This message.
- * The Velocity Values of Note Off message are ignored.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

- * A channel which is assigned to the drum part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit or the percussion group.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

- * A channel which is assigned to the drum part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit.
- * If the value is greater than 40H (64), the decay of the note sounded by the received note number will be shortened.
- * Not recorded in the sequencer.

● Control Change

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

- * Only the channel assigned to the drum part can be received.
- * If the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to MODULATION, the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as Pedal Ctrl Chg data or Zone Ctrl Chg data.

○ Foot Control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

- * Only the channel assigned to the drum part can be received.
- * The effect will be obtained when SETUP MIDI CTRL Pedal CC is set to FOOT CONTROL.
- * When recording, this will be recorded as Pedal Ctrl Chg data in the sequencer data itself.

○ Data Entry MSB (Controller number 6)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Control value: 00H - 18H (0 - 24semitone) Initial value = 02H (2 semitone)

- * If RPN was previously specified as 00H 00H (Pitch Bend Sensitivity), you can specify the pitch bend sensitivity. This can be specified in semitone steps up to a maximum of 2 octaves. (Refer to the RPN item.)
- * In the Drum part, ignored This message.
- * Not recorded in the sequencer.

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Volume messages are used to adjust the volume balance of each track.
- * Not recorded in the sequencer.

○ Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

- * In the Drum part, ignored This message.
- * Not recorded in the sequencer.

○ General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

- * Only the channel assigned to the drum part can be received.
- * If the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to General Purpose Controller 1, the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as Pedal Ctrl Chg data or Zone Ctrl Chg data.

○ General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

- * Only the channel assigned to the drum part can be received.
- * If the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to General Purpose Controller 2, the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as Pedal Ctrl Chg data or Zone Ctrl Chg data.

○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

- * In the Drum part, ignored This message.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

○ RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm = upper byte of parameter number specified by RPN

ll = lower byte of parameter number specified by RPN

* In the Drum part, ignored This message.

* The value specified by RPN will not be reset even by messages such as Program Change or Reset All Controller.

* Not recorded in the sequencer.

RPN	Data	entry
MSB LSB	MSB LSB	Explanation
00H 00H	mmH —	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) Initial Value = 02H (2 semitones) ll: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
7FH 7FH	— —	RPN null set condition where RPN and NRPN are unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored. (No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. mm,ll: ignored

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

1. Drum Part

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

2. Part 1, Part 2, Bass Part

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

pp = Program number: 00H - 35H (prog.1 - prog.54)

* The sound will change beginning with the next note-on after the program change is received. Voices which were already sounding before the program change was received will not be affected.

* Not recorded in the sequencer.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm,ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)
Initial value = 40H 00H (Center)

* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

■ Channel Mode Messages

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be silenced. However, the status of channel messages will not change.

* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values. When recording, a control message carrying the reset value will be created and recorded.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Modulation	0 (off)(When set to Ctr Chg.)
Foot Control	0 (off)(When set to Ctr Chg.)
General Purpose Controller 1	0 (off)(When set to Ctr Chg.)
General Purpose Controller 2	0 (off)(When set to Ctr Chg.)
Hold 1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

* In the recording mode, "Note OFF message" will be created for corresponding Note ON message, and will be recorded.

● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● I OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* OMNI ON is only recognized as "All notes off".

● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

■ System Common Messages

● Song Select

Status	2nd byte
F3H	ppH

pp = Pattern Number: 00H-63H (PATTERN01-PATTERN100)

* This is recognized only in Pattern Play when playback is stopped.

* Not recorded in the sequencer.

■ System Realtime Message

* Following System Realtime Messages cannot be recorded in recording mode.

● Timing Clock

Status
F8H

* Recognized only when the “Sync Mode” of the Pattern Global is set at “AUTO”, “EXT” or “MIDI → DELAY”.

● Start

Status
FAH

* Recognized only when the “Sync Mode” of the Pattern Global is set at “AUTO”, “EXT” or REMOTE.

● Continue

Status
FBH

* Recognized only when the “Sync Mode” of the Pattern Global is set at “AUTO”, “EXT” or REMOTE.

● Stop

Status
FCH

* Recognized only when the “Sync Mode” of the Pattern Global is set at “AUTO”, “EXT” or REMOTE.

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds about 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

* Following System Exclusive Messages cannot be recorded.

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)	

The System Exclusive Messages received by the TD-10 are; Universal Non-realtime System Exclusive Messages, Data Requests (RQ1), and Data Set (DT1).

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Inquiry 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 (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
06H,01H	Inquiry request
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Inquiry Reply message will be transmitted.
* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

● Data transmission

TD-10 can transmit and receive the various parameters using System Exclusive messages. The exclusive message of TD-10’s data has a model ID of 00H 0AH and a device ID of 10H (17). Device ID can be changed in TD-10.

○ Request data 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to send data. The Address and Size determine the type and amount of data to be sent.

When a Data Request message is received, if the device is ready to transmit data and if the address and size are appropriate, the requested data will be transmitted as a “Data Set 1 (DT1)” message. If not, nothing will be transmitted.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 0AH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H (17))
00H 0AH	Model ID (TD-10)
11H	Command ID (RQ1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the requested data
bbH	Address 2nd : 2nd byte of the starting address of the requested data
ccH	Address 3rd : 3rd byte of the starting address of the requested data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the requested data
ssH	Size MSB
ttH	Size 2nd
uuH	Size 3rd
uuH	Size LSB
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in Parameter Dump Request (Page 158).
* Regarding the checksum please refer to Page 163.

○ Data set 1 DT1 (12H)

This is the message that actually performs data transmission, and is used when you wish to transmit the data.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 0AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeh,... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H))
00H	0AH Model ID (TD-10)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address 2nd : 2nd byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
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)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in Parameter Dump Request (Page 158).
* If “Data Set 1” is transmitted successively, there must be an interval of at least 45 ms.
* Regarding the checksum please refer to Page 163.

Section 2. Transmit data

■ Channel Voice Messages

* The following channel voice messages are transmitted on the channel specified as the SETUP MIDI TX/RX Channel.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = Note off velocity: 40H (64) fixed

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* On the channel assigned to the drum part, the note numbers specified by the drum kit or the percussion group will be transmitted.

● Polyphonic key pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = value: 00H, 7FH (0, 127) Initial value = 00H (0)

* On the channel assigned to the drum part, 7FH will be transmitted when the rim of the pad is pressed and 00H when the rim is released, for the note number specified for the pad and rim.

● Control Change

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum part.
 * If the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to MODULATION, the specified parameter will be transmitted.

○ Foot control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum part.
 * This will be transmitted if the SETUP MIDI CTRL setting Pedal CC is set to FOOT CONTROL.

○ Data entry MSB

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* When a pattern is selected, the sequencer's pitch bend sensitivity value will be transmitted.

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* When a pattern is selected, the Part Level of the sequencer pattern data will be transmitted.

○ Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

* When a pattern is selected, the Pan of the sequencer pattern data will be transmitted.

○ General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum part.
 * This will be transmitted if the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to General Purpose Controller 1.

○ General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 00H (0)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum part.
 * This will be transmitted if the SETUP MIDI CTRL settings Pedal CC or Zone CC are set to General Purpose Controller 2.

○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF 64-127 = ON

* Transmitted only when the TD-10 is in play for Pattern in which Hold 1 is recorded.

○ RPN MSB/LSB (Controller number 100,101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = upper byte of parameter number specified by RPN
 ll = lower byte of parameter number specified by RPN

* When a pattern is selected, the sequencer's pitch bend sensitivity value will be transmitted.

RPN	Data	entry
<u>MSB LSB</u>	<u>MSB LSB</u>	<u>Explanation</u>
00H 00H	mmH —	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) Initial Value = 02H (2 semitones) ll: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
7FH 7FH	— —	RPN null set condition where RPN and NRPN are unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored. (No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. mm,ll: ignored

Aplicación MIDI

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* When a drum kit is selected, or when a pattern is selected, the pattern number of the sequencer pattern data will be transmitted.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Transmitted only when the TD-10 is in play for Pattern in which Pitch Bend Change is recorded.

■ System Common Messages

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	llH	mmH

mm,ll = Song Position: F00 00H - 7F 7FH(0 - 16383)

● Song Select

Status	2nd byte
F3H	ppH

pp = Pattern number: 00H-63H (PATTERN1-PATTERN100)

* When a pattern is selected, the song select number will be transmitted.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

● Active sensing

Status
FEH

* This will be transmitted constantly at intervals of approximately 250ms.

■ System exclusive messages

Inquiry reply and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by TD-10.

When an appropriate "Inquiry Request" or "Data Request 1 (RQ1)" message is received, the requested internal data will be transmitted.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Inquiry reply

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0AH, 01H, 00H, 00H, 00H, 06H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
06H 02H	Inquiry reply
41H	ID number(Roland)
0AH 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 02H 00H 00H	software revision level
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When Inquiry Request (P. 156)is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

○ Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 0AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H)
00H 0AH	Model ID (TD-10)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the data to be sent.
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
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)

- * The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in 3.Parameter address map (Page 159).
- * Data larger than 128 bytes must be divided into packets of 128 bytes or less. If "Data Set 1" is transmitted successively, there must be an interval of at least 40 ms between packets.
- * Regarding the checksum please refer to Page 163.

■ Bulk Dump

Bulk Dump allows you to transmit a large amount of data at once, and is convenient for storing settings for the entire unit on a computer or sequencer. For Bulk Dump Request, you must use the Address and Size listed in the following "Bulk Dump Request".

● Bulk Dump Request

Address(H)	Size(H)
10 00 00 00	00 00 00 00 (ALL Patterns: dump request for all user pattern (51-100))
10 mm 00 00	00 00 00 00 (ONE Pattern: dump request for 1 song specified by "mm"
40 00 00 00	01 00 00 00 (SETUP:)
41 nn 00 00	00 01 00 00 (DRUM KIT:)
44 pp 16 00	00 00 48 00 (PERCUSSION GROUP:)

mm = 01-32H (Pattern No.51-100)
nn = 00-31H (Drum Kit No.1-50)
pp = 00-03H (Perc Group No.1-4)

- * Request for ALL PATTERNS and SET UP are correspond to "Bulk Dump" parameter ([SETUP]-[F2(MIDI)]-[F4(BULK)]).
- * Data of preset pattern (No.1-50) cannot be transmitted.

3. Parameter address map

(Model ID = 00H 0AH)

This map indicates address, size, Data (range), Parameter, and Description of parameters which can be transferred using "Data set 1 (DT1)".

All the numbers of address, size, Data, and Default Value are indicated in 7-bit Hexadecimal-form.

Addresses marked at “#” cannot be used as starting addresses.

■ Parameter Address Block

TD-10 (Model ID = 00H 0AH)

Start address	Description	
00 00 00 00	SETUP	(Individual) *1-1
01 00 00 00	DRUM KIT 1	(Individual) *1-2
:	:	:
01 31 00 00	DRUM KIT 50	(Individual) *1-2
04 00 00 00	PERCUSSION GROUP 1	(Individual) *1-3
:	:	:
04 03 00 00	PERCUSSION GROUP 4	(Individual) *1-3
10 00 00 00	PATTERN	(Bulk) *1-4
40 00 00 00	SETUP	(Bulk) *1-1
41 00 00 00	DRUM KIT 1	(Bulk) *1-2
:	:	:
41 31 00 00	DRUM KIT 50	(Bulk) *1-2
44 00 00 00	PERCUSSION GROUP 1	(Bulk) *1-3
:	:	:
44 03 00 00	PERCUSSION GROUP 4	(Bulk) *1-3

* 1-1 SETUP

Offset address	Description	
00 00 00	TRIGGER BANK 1	*1-1-1
:	:	:
00 30 00	TRIGGER BANK 4	*1-1-1
01 00 00	DRUM KIT CHAIN 1 (Name)	*1-1-2
:	:	:
01 0F 00	DRUM KIT CHAIN 16 (Name)	*1-1-2
02 00 00	DRUM KIT CHAIN 1 (Step)	*1-1-3
:	:	:
02 0F 00	DRUM KIT CHAIN 16 (Step)	*1-1-3
03 00 00	MIDI	*1-1-4
04 00 00	PROGRAM CHANGE MAP	*1-1-5
05 00 00	CONTROL	*1-1-6
06 00 00	MASTER EQ	*1-1-7
07 00 00	MASTER TUNE	*1-1-8

* 1-1-1 TRIGGER BANK

Offset address	Description	
00 00	Pad parameters (1/KICK)	*1-1-1-1
:	:	:
0B 00	Pad parameters (12/AUX2)	*1-1-1-1

* 1-1-1-1 TRIGGER BANK (Pad parameters)

Offset address	Description	
00	0000 aaaa	Trigger Type 0 - 15 (PD5, PD7, PD9, 10A, 10B, 12A, 12B, P 1, P 2, KD7, K 1, K 2, KIK, SNR, TOM, FLR)
01	0000 0aaa	Head Tension Adjustment 0 - 2 (Loose, Normal, Tight) (2/SNARE, 10/RIDE only)
02	000a aaaa	Rim Sensitivity 0 - 15 (OFF, 1 - 15) (2/SNARE only)
03	0000 aaaa	STICK Sensitivity 0 - 15 (1 - 16)
04	0000 aaaa	STICK Threshold 0 - 15
05	0000 0aaa	STICK Sens Curve 0 - 7 (Linear, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, Spline, Loud1, Loud2)
06	00aa aaaa	STICK Scan Time 0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
07	0000 aaaa	STICK Retrigger Cancel 0 - 15 (1 - 16)

08	000a aaaa	STICK	Mask Time 0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
09	0000 0aaa	STICK	Crosstalk 0 - 6 (OFF, 30, 40, 50, 60, 70, 80)
0A	0000 aaaa	BRUSH	Sensitivity 0 - 15 (1 - 16)
0B	0000 aaaa	BRUSH	Threshold 0 - 15
0C	0000 0aaa	BRUSH	Sens Curve 0 - 7 (Linear, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, Spline, Loud1, Loud2)
0D	00aa aaaa	BRUSH	Scan Time 0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
0E	0000 aaaa	BRUSH	Retrigger Cancel 0 - 15 (1 - 16)
0F	000a aaaa	BRUSH	Mask Time 0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
10	0000 0aaa	BRUSH	Crosstalk 0 - 6 (OFF, 30, 40, 50, 60, 70, 80)
Total size		00 00 00 11	

* 1-1-2 DRUM KIT CHAIN (Name)

Offset address	Description	
00	0aaa aaaa	Drum Kit CHAIN Name 32 - 127
01	0aaa aaaa	Drum Kit CHAIN Name 32 - 127
:	:	:
07	0aaa aaaa	Drum Kit CHAIN Name 32 - 127
Total size		00 00 00 08

* 1-1-3 DRUM KIT CHAIN (Step)

Offset address	Description	
00	0aaa aaaa	Drum Kit Number (Step1) 0 - 50 (1-50, END)
01	0aaa aaaa	Drum Kit Number (Step32) 0 - 50 (1-50, END)
:	:	:
1F	0aaa aaaa	Drum Kit Number (Step32) 0 - 50 (1-50, END)
Total size		00 00 00 20

* 1-1-4 MIDI

Offset address	Description	
00 00	000a aaaa	MIDI Channel (DRUM) 0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 01	000a aaaa	MIDI Channel (PART1) 0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 02	000a aaaa	MIDI Channel (PART2) 0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 03	000a aaaa	MIDI Channel (BASS) 0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 04	0000 00aa	Zone CC (2/SNARE) 0 - 3 (OFF, Modulation(1), General1(16), General2(17))
00 05	0000 00aa	Zone CC (10/RIDE) 0 - 3 (OFF, Modulation(1), General1(16), General2(17))
00 06	0000 0aaa	Pedal CC 0 - 4 (OFF, Modulation(1), Foot Ctrl(4), General1(16), General2(17))
00 07	0000 000a	Program Change Rx SW 0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a	Program Change Tx SW 0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a	Local Control 0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a	Soft Through 0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 000a	Note Chase 0 - 1 (OFF, ON)
00 0C	0000 00aa	Pedal Data Thin 0 - 2 (OFF, 1, 2)
Total size		00 00 00 0D

* 1-1-5 PROGRAM CHANGE MAP

Offset address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Program Change (DRUM KIT 1) 0 - 127 (1 - 128)
:	:	:
00 31	0aaa aaaa	Program Change (DRUM KIT 50) 0 - 127 (1 - 128)
Total size		00 00 00 32

Aplicación MIDI

* 1-1-6 CONTROL

Offset address	Description		
00 00	0000 00aa	Foot SW Mode	0 - 2 (*1)
00 01	0000 0aaa	Pad SW Mode	0 - 4 (*2)
00 02	0000 aaaa	Display Contrast	0 - 15 (1 - 16)
00 03	0000 000a	Mix In Output	0 - 1 (Master,Phones Only)
00 04	0000 000a	Preview Dynamics	0 - 1 (OFF,ON)
00 05	0aaa aaaa	Preview Velocity	1 - 127
Total size	00 00 00 06		

(*1) Foot SW Mode

	[SW1]	[SW2]
0 KIT SELECT	KIT# DEC	KIT# INC
1 PATTERN SEL	PTN# DEC	PTN# INC
2 PATTERN PLAY	PTN# INC	STOP/PLAY

(*2) Pad SW Mode

	[AUX1]	[AUX2]
0 OFF	OFF	OFF
1 KIT SELECT	OFF	KIT# INC
2 PATTERN SEL	OFF	PTN# INC
3 KIT SELECT(2)	KIT# DEC	KIT# INC
4 PATTERN SEL(2)	PTN# DEC	PTN# INC

* 1-1-7 MASTER EQ

Offset address	Description		
00 00	0000 aaaa	Low Frequency	0 - 14 (20Hz - 500Hz)
00 01	0aaa aaaa	Low Gain	49 - 79 (-15db - +15db)
00 02	000a aaaa	Mid Frequency	7 - 23 (100Hz - 4kHz)
00 03	0aaa aaaa	Mid Gain	49 - 79 (-15db - +15db)
00 04	000a aaaa	Mid Q	0 - 20 (0.5,1.0 - 20.0, 1.0step)
00 05	000a aaaa	High Frequency	14 - 30 (500Hz - 20kHz)
00 06	0aaa aaaa	High Gain	49 - 79 (-15db - +15db)
00 07	0000 000a	SW	0 - 1 (OFF,ON)
Total size	00 00 00 08		

* 1-1-8 MASTER TUNE

Offset address	Description		
00 00	0000 aaaa	Master Tune	0 - 509 (415.3 - 466.2Hz)
# 01	0000 bbbb		
# 02	0000 cccc		
# 03	0000 dddd		
Total size	00 00 00 04		

* 1-2 DRUM KIT

Offset address	Description		
00 00	Common parameters		*1-2-1
01 00	Pad parameters (1/KICK)		*1-2-2
02 00	Pad parameters (2/SNARE)		*1-2-2
03 00	Pad parameters (3/TOM1)		*1-2-2
04 00	Pad parameters (4/TOM2)		*1-2-2
05 00	Pad parameters (5/TOM3)		*1-2-2
06 00	Pad parameters (6/TOM4)		*1-2-2
07 00	Pad parameters (7/HIHAT)		*1-2-2
08 00	Pad parameters (8/CRASH1)		*1-2-2
09 00	Pad parameters (9/CRASH2)		*1-2-2
0A 00	Pad parameters (10/RIDE)		*1-2-2
0B 00	Pad parameters (11/AUX1)		*1-2-2
0C 00	Pad parameters (12/AUX2)		*1-2-2

* 1-2-1 DRUM KIT (Common parameters)

Offset address	Description		
00 00 00	0aaa aaaa	Drum Kit Name 1	32 - 127
# 00 00 01	0aaa aaaa	Drum Kit Name 2	32 - 127
# 00 00 07	0aaa aaaa	Drum Kit Name 8	32 - 127
00 00 08	0000 00aa	PERCUSSION GROUP Assign	0 - 3 (1 - 4)

00 00 09	0000 0000	dummy (ingnored)	
00 00 0A	0aaa aaaa	GROUP VOLUME (DRUMS)	0 - 127
00 00 0B	0aaa aaaa	GROUP VOLUME (PERC)	0 - 127
00 00 0C	0aaa aaaa	AMBIENCE Group Send Level (DRUMS)	0 - 127
00 00 0D	0aaa aaaa	AMBIENCE Group Send Level (PERC)	0 - 127
00 00 0E	0aaa aaaa	AMBIENCE Group Send Level (PART)	0 - 127
00 00 0F	0aaa aaaa	EFFECT Group Send Level (DRUMS)	0 - 127
00 00 10	0aaa aaaa	EFFECT Group Send Level (PERC)	0 - 127
00 00 11	0aaa aaaa	EFFECT Group Send Level (PART)	0 - 127
00 00 12	0aaa aaaa	AMBIENCE Output Level (MASTER)	0 - 127
00 00 13	0aaa aaaa	AMBIENCE Output Level (DIR1)	0 - 127
00 00 14	0aaa aaaa	AMBIENCE Output Level (DIR2)	0 - 127
00 00 15	0aaa aaaa	AMBIENCE Output Level (DIR3)	0 - 127
00 00 16	0aaa aaaa	EFFECT Output Level	0 - 127
00 00 17	0000 000a	AMBIENCE SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 00 18	0000 000a	EFFECT SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 00 19	0000 000a	COMP SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 00 1A	0000 000a	EQ SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 00 1B	0000 aaaa	AMBIENCE Type	0 - 9 (Beach, Living Room, Bath Room, Studio, Garage, Locker Room, Theater, Cave, Gymnasium, Dome Stadium)
00 00 1C	0000 0aaa	AMBIENCE Room Size	0 - 4 (Tiny, Small, Medium, Large, Huge)
00 00 1D	0000 00aa	AMBIENCE Wall Type	0 - 2 (Wood, Plaster, Glass)
00 00 1E	0000 000a	AMBIENCE Mic Position	0 - 1 (Low, High)
00 00 1F	000a aaaa	EFFECT Type	0 - 29
00 00 20	0aaa aaaa	EFFECT Param 1	0 - 127
00 00 21	0aaa aaaa	EFFECT Param 2	0 - 127
00 00 22	0aaa aaaa	EFFECT Param 3	0 - 127
00 00 23	0aaa aaaa	EFFECT Param 4	0 - 127
00 00 24	0000 000a	Stick Type	0 - 1 (Sticks, Brushes)
Total size	00 00 00 25		

* 1-2-2 DRUM KIT (Pad parameters)

Offset address	Description		
# 00	0000 aaaa	HEAD	Instrument 0 - 599
# 01	0000 bbbb		(1 - 600)
# 02	0000 cccc		
# 03	0000 dddd		
# 04	0000 aaaa	HEAD	Pitch (Head Tuning) -480 - +480 (-4800 - 4800cent, 10cent step)
# 05	0000 bbbb		
# 06	0000 cccc		
# 07	0000 dddd		
08	0aaa aaaa	HEAD	Decay 33 - 95 (-31 - +31)
09	0aaa aaaa	HEAD	Level 0 - 127
0A	0aaa aaaa	HEAD	Note number 0 - 127
0B	0aaa aaaa	HEAD	Ambience Send Level 0 - 127
0C	0aaa aaaa	HEAD	Effect Send Level 0 - 127
0D	0aaa aaaa	HEAD	Play Pattern number 0 - 100 (OFF,1 - 100)
0E	0aaa aaaa	HEAD	MIDI Gate Time 1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step)
# 0F	0000 aaaa	RIM	Instrument 0 - 599
# 10	0000 bbbb		(1 - 600)
# 11	0000 cccc		
# 12	0000 dddd		
# 13	0000 aaaa	RIM	Pitch (Head Tuning) -480 - 480 (-4800 - +4800cent, 10cent step)
# 14	0000 bbbb		
# 15	0000 cccc		
# 16	0000 dddd		
17	0aaa aaaa	RIM	Decay 33 - 95 (-31 - +31)
18	0aaa aaaa	RIM	Level 0 - 127
19	0aaa aaaa	RIM	Note number 0 - 127
1A	0aaa aaaa	RIM	Ambience Send Level 0 - 127
1B	0aaa aaaa	RIM	Effect Send Level 0 - 127
1C	0aaa aaaa	RIM	Play Pattern number 0 - 100 (OFF,1 - 100)
1D	0aaa aaaa	RIM	MIDI Gate Time 1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step)
1E	000a aaaa	Pan	0 - 30 (L15 - R15)
1F	0000 00aa	Output Assign	0 - 3 (MASTER,DIR1,DIR2,DIR3)
20	0000 000a	Compressor SW	0 - 1 (OFF,ON)
21	0aaa aaaa	Compressor Threshold	0 - 100 (-inf, -99db - 0db)
22	000a aaaa	Compressor Ratio	0 - 18 (1:1 - 9:1 (1step), 10:1 - 90:1 (10step), inf:1)
23	000a aaaa	Compressor Attack Time	0 - 31 (0.05 - 0.09 (0.01step), 0.1 - 0.9 (0.1step), 1.0 - 9.0 (1.0step),

24	000a aaaa	Compressor Release Time	10.0 - 50.0 (5.0step) 0 - 23 (0.05, 0.07, 0.1, 0.5, 1, 5, 10, 17, 25, 50, 75, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1200, 1500, 2000 ms)
25	0aaa aaaa	Compressor Output Level	0 - 72 (-60 - +12db)
26	0000 000a	EQ SW	0 - 1 (OFF, ON)
27	0000 00aa	EQ HIGH Type	0 - 2 (Peaking, L.Shelving, H.Shelving)
28	000a aaaa	EQ HIGH Frequency	0 - 30 (20, 25, 31.5, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k, 16k, 20k)
29	0aaa aaaa	EQ HIGH Gain	49 - 79 (-15 - +15db)
2A	000a aaaa	EQ HIGH Q	0 - 20 (0.5, 1.0 - 20.0, 0.1step)
2B	0000 00aa	EQ LOW Type	0 - 2 (Peaking, L.Shelving, H.Shelving)
2C	000a aaaa	EQ LOW Frequency	0 - 30 (20, 25, 31.5, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k, 16k, 20k)
2D	0aaa aaaa	EQ LOW Gain	49 - 79 (-15 - +15db)
2E	000a aaaa	EQ LOW Q	0 - 20 (0.5, 1.0 - 20.0, 0.1step)
2F	0000 00aa	Mic Type	0 - 2 (*3) (1/KICK:Condenser, Dynamic1, Dynamic2) (2/SNARE:Condenser, Dynamic, Lo-Fi)
30	0000 00aa	Mic Position	0 - 2 (*4) (Outside, Standard, Inside)
31	0aaa aaaa		(*5)
32	0aaa aaaa		(*5)
33	0aaa aaaa		(*5)
34	0aaa aaaa		(*5)
35	0aaa aaaa		(*5)
36	0aaa aaaa		(*5)
Total size		00 00 00 37	

(*3) 1/KICK, 2/SNARE only

(*4) 1/KICK, 2/SNARE, 3/TOM1, 4/TOM2, 5/TOM3, 6/TOM4 only

(*5) 1/KICK, 2/SNARE, 3/TOM1, 4/TOM2, 5/TOM3, 6/TOM4 only

Depending on the instrument group of the assigned instruments, settings are as follows.

Instrument Group: V-KICK

Offset address	Description
31	0000 00aa Head Type (Clear, Coated, PinStripe*) PinStripe is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
32	0000 000a Shell Depth (Normal, Deep)
33	0000 0aaa Muffling (OFF, Tape1, Tape2, Blanket, Weight)
34	0000 0000 dummy (ignored)
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: V-SNARE

Offset address	Description
31	0000 00aa Head Type (Clear, Coated, PinStripe*) PinStripe is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
32	000a aaaa Shell Depth (1.0" - 20.0", 0.5step)
33	0000 0aaa Muffling (OFF, Tape1, Tape2, Daughnuts1, Daughnuts2)
34	0000 00aa Shell Material (Wood, Steel, Brass)
35	0000 00aa Strainer Adjustment (OFF, Loose, Medium, Tight)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: V-TOM

Offset address	Description
31	0000 00aa Head Type (Clear, Coated, PinStripe*) PinStripe is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
32	0000 000a Shell Depth (Normal, Deep)
33	0000 0aaa Muffling (OFF, Tape1, Tape2, Felt1, Felt2)
34	0000 0000 dummy (ignored)
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: ELEC KICK, ELEC SNARE, ELEC TOM1 - ELEC TOM4

Offset address	Description
31	0aaa aaaa Attack 0 - 127
32	0aaa aaaa Decay 0 - 127
33	0aaa aaaa Noise 0 - 127
34	0aaa aaaa Tone 0 - 127
35	0aaa aaaa Bend 0 - 127
36	0aaa aaaa Balance 0 - 127

Instrument Group: TR808 KICK

Offset address	Description
31	0000 0000 dummy (ignored)
32	0aaa aaaa Decay 0 - 127
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0aaa aaaa Tone 0 - 127
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: TR808 SNARE

Offset address	Description
31	0000 0000 dummy (ignored)
32	0000 0000 dummy (ignored)
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0aaa aaaa Tone 0 - 127
35	0aaa aaaa Snappy 0 - 127
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: TR808 TOM

Offset address	Description
31	0000 0000 dummy (ignored)
32	0aaa aaaa Decay 0 - 127
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0000 0000 dummy (ignored)
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: TR909 KICK

Offset address	Description
31	0aaa aaaa Attack 0 - 127
32	0aaa aaaa Decay 0 - 127
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0000 0000 dummy (ignored)
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: TR909 SNARE

Offset address	Description
31	0000 0000 dummy (ignored)
32	0000 0000 dummy (ignored)
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0aaa aaaa Tone 0 - 127
35	0aaa aaaa Snappy 0 - 127
36	0000 0000 dummy (ignored)

Instrument Group: TR909 TOM

Offset address	Description
31	0000 0000 dummy (ignored)
32	0aaa aaaa Decay 0 - 127
33	0aaa aaaa Tune 0 - 127
34	0000 0000 dummy (ignored)
35	0000 0000 dummy (ignored)
36	0000 0000 dummy (ignored)

*** 1-3 PERCUSSION GROUP**

Offset address	Description
16 00	Note #22 (Note parameters) *1-3-1
5D 00	Note #93 (Note parameters) *1-3-1

* 1-3-1 PERCUSSION GROUP (Note parameters)

Offset address	Description		
00	0000 aaaa	Instrument	0 - 599
#	01	0000 bbbb	(1 - 600)
#	02	0000 cccc	
#	03	0000 dddd	
04	0000 aaaa	Pitch	-480 - +480
05	0000 bbbb		(-4800 - +4800cent, 10cent step)
#	06	0000 cccc	
#	07	0000 dddd	
08	0aaa aaaa	Volume	0 - 127
09	000a aaaa	Pan	0 - 30
			(L15 - R15)
0A	0aaa aaaa	Decay	33 - 95
			(-31 - +31)
0B	0aaa aaaa	Ambience	0 - 127
0C	0aaa aaaa	Fx Send	0 - 127
0D	0000 00aa	Output	0 - 1
			(MASTER, PHONES ONLY)
Total size	00 00 00 0E		

* 1-4 PATTERN

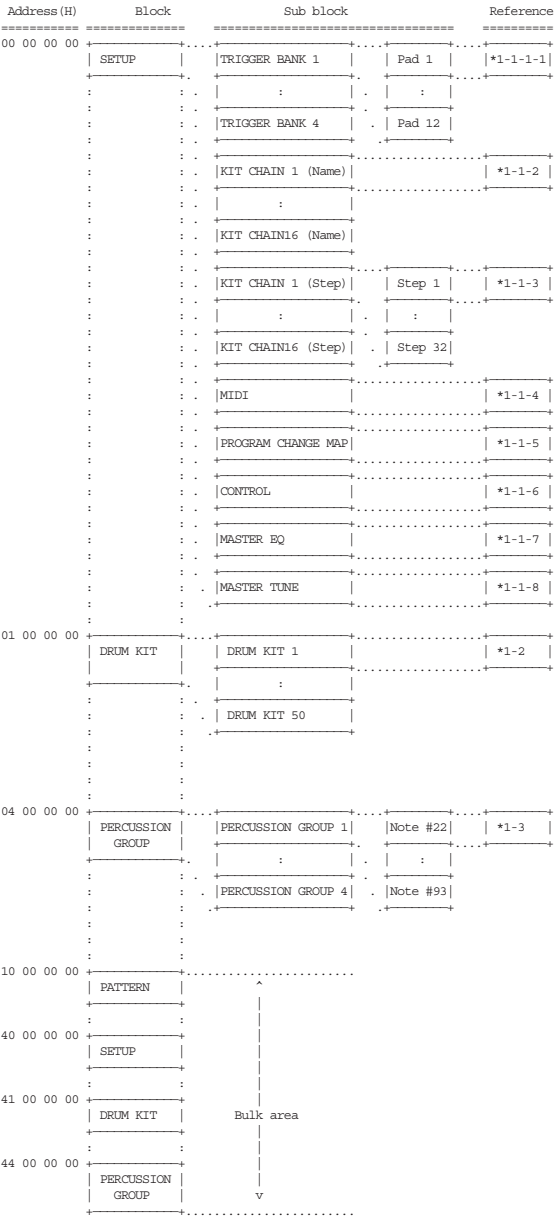
Offset address	Description	
00 00 00	All User Pattern Request	
mm 00 00	User Pattern Request	
7F 7F 7F	User Pattern Data End	

mm = User Pattern Number: 01H - 32H (Pattern No.51 - Pattern No.100)

- * Data size should be 00 00 00 00.
- * Data of demo song and Preset patterns cannot be transmitted.

■ Parameter Address Block Map

An outlined address map of the Exclusive Communication is as follows;



Section 4. Supplementary material

Decimal and Hexadecimal table

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- * Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) greater than the values given in the above table.
- * A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
- * In the case of values which have a +- sign, 00H = -64, 40H = +- 0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +- 0, and 7F 7FH = +8191. For example if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH ?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

Examples of actual MIDI message

<Example 1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example 2> C9 20

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since 9H = 9 and 20H = 32, this is a Program Change message with MIDI CH = 10, program number 33 (33 - SockHop).

<Example 3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB and the 3rd byte (28H=40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= $64 \times 128 + 0 = 8192$) is 0, so this Pitch Bend Value is
 $28\ 00H - 40\ 00H = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3 64 00 MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number: 00H
 (B3) 65 00 (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 00H
 (B3) 06 0C (MIDI ch.4) upper byte of parameter value: 0CH
 (B3) 26 00 (MIDI ch.4) lower byte of parameter value: 00H
 (B3) 64 7F (MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number: 7FH
 (B3) 65 7F (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +- 12 semitones (1 octave). (On GS sound sources the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound source will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN=96, and about 5 ticks for TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note

Example of an Exclusive message and calculating a Checksum

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 = sum
 sum / 128 = quotient ... remainder
 128 - remainder = checksum
 (However, the check sum will be 0 if the remainder is 0.)

<Example 1> Setting Shell depth of snare drum in drum kit 1 to 3.5".

According to the "Parameter Address Map", the Drumkit No.1 has an address of 01 00 00 00H, Trigger 2 has a offset address of 02 00H and Shell depth has a offset address of 32H. Thus,

01 00 00 00
 02 00
 +) 32
 01 00 02 32

Aplicación MIDI

and 3.5" is a value of 05,

F0	41	10	00 0A	12	01 00 02 32	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

- (1) Exclusive status
- (2) ID number (Roland)
- (3) Device ID (17)
- (4) Model ID (TD-10)
- (5) Command ID (DT1)
- (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$01H + 00H + 02H + 32H + 05H = 1 + 0 + 2 + 50 + 5 = 58 \text{ (sum)}$
 $58 \text{ (sum)} / 128 = 0 \text{ (quotient)} \dots 58 \text{ (remainder)}$
 $\text{checksum} = 128 - 58 \text{ (remainder)} = 70 = 46H$

This means that F0 41 10 00 0A 12 01 00 02 32 05 46 F7 is the message we transmit.

<Example 2> Requesting transmission of compressor switch of snare drum in drum kit 1.

According to the "Parameter Address Map", the Drumkit No.1 has an address of 01 00 00 00H, Trigger 2 has a offset address of 02 00H and Compressor switch has a offset address of 20H. Thus,

01 00 00 00

02 00

+) 20

01 00 02 20

Since Size = 00 00 00 01H,

F0	41	10	00 0A	11	01 00 02 20	00 00 00 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

- (1) Exclusive status
- (2) ID number (Roland)
- (3) Device ID (17)
- (4) Model ID (TD-10)
- (5) Command ID (RQ1)
- (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$01H + 00H + 02H + 20H + 00H + 00H + 00H + 01H = 1 + 0 + 2 + 32 + 0 + 0 + 0 + 1 = 36 \text{ (sum)}$
 $36 \text{ (sum)} / 128 = 0 \text{ (quotient)} \dots 36 \text{ (remainder)}$
 $\text{checksum} = 128 - 36 \text{ (remainder)} = 92 = 5CH$

This means that F0 41 10 00 0A 11 01 00 02 20 00 00 01 5C F7 is the message we transmit.

Diagrama de aplicación MIDI

PERCUSSION SOUND MODULE (TRIGGER SECTION)

Date : May. 1, 1997

Model TD-10

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	X X	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X *****	X X	
Note Number : True Voice		0-127 *****	X	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	X X	
After Touch	Key's Ch's	O X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X O X X X O O X X *1 *1	X X X X X X X X X X	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change : True #		X *****	X	
System Exclusive		O	O	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune		X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands		X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes		* 1 O X is selectable.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

PERCUSSION SOUND MODULE (SOUND MODULE SECTION)

Date : May. 1, 1997

Model TD-10

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X X	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	X X *****	MODE 3 X	
Note Number : True Voice		X *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O X	
Pitch Bend		X	O *3	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X X X X X X X X X	X *1, 2 O *1, 2 O O O O *1, 2 O *1, 2 O *3 O *3	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change : True #		O *****	O	Program Number Backing Part : 1-54 Drum Part : 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	O (120 , 126, 127) O X O (123 -127) O X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Drum part only. * 3 Backing part only.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

PERCUSSION SOUND MODULE (SEQUENCER SECTION)

Date : May. 1, 1997

Model TD-10

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X *****	X X	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		O *6	O *6	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X *1 O *1 O O *2 O *2 O *1 O *1 O O	X *1, 5 O *1, 5 X X X O *1, 5 O *1, 5 O *6 X *6	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change	: True #	O *2 *****	X	Program Number Backing Part : 1-54 Drum Part : 1-128
System Exclusive		O	O (do not record)	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O X	X O X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	X *1, *3 X *1, *4	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X O X	O O X O O X (123 -127)	
Notes	* 1 O X is selectable. * 2 Only when pattern is selected. * 3 Receives when "Sync Mode" setting is "External," "Auto," or "MIDI→DELAY." * 4 Receives when "Sync Mode" setting is "External," "Auto," or "Remote."			* 5 Drum part only. * 6 Backing part only.

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

● Generador de sonido

Modelado de percusión variable

● Polifonía máxima

56 Voces

● Instrumentos

Instrumentos de percusión: 600

Instrumentos de acompañamiento: 54

● Kits de percusión

50

● Cadenas de kits de percusión

16 cadenas (32 pasos por cadena)

● Parámetros de instrumento

Acústico: Shell material, Shell depth, Head type, Head tuning, Muffling, Strainer adjustment

Electrónico: Attack, Tone pitch, Noise pitch, Decay, Noise tone balance, Pitch bend

TR-808, TR-909: Attack, Tune, Tone, Snappy, Decay

Otros: Pitch, Decay

● Parámetros de Estudio

Studio types: 10

Room size, Wall type, Ambience mic position

Mic type, Mic position

● Parámetros del mezclador

Volume, Pan, Output select

● Compresor / Ecualizador

Compresor x 10

Ecualizador paramétrico de 2 bandas x 10

Ecualizador general de 3 bandas

● Tipos de efectos

30 Reverb (14 tipos)

Delay (4 tipos)

Flanger → Delay (2 tipos)

Phaser → Delay (2 tipos)

Chorus → Delay (2 tipos)

Pitch shift delay (2 tipos)

3D-Delay (2 tipos)

Flying 3D-Delay (2 tipos)

● Asignar Número de Nota (Grupo de Percusión)

4 Gama de números de nota: 22-93

● Parámetros de disparo

Trigger type (Scan time, Retrigger Cancel, Mask time, Crosstalk)

Sensitivity, Threshold, Curve

● Secuenciador

Patrones predefinidos: 50, Patrones de usuario: 50

Pistas: 4

Función de reproducción: One shot, Loop, Tap

Resolución: 192 pulsaciones por negra

Método de grabación: a tiempo real

● Parámetros del metrónomo

Time Signature, Interval, Volume, Output select (Master/Phones only)

Instrumentos: 16 (Voice counting, Click, Cowbell, etc.)

● Tempo

20-260

● Pantalla

LCD gráfica con iluminación posterior de 64x160 puntos
8 segmentos, 3 caracteres

● Deslizadores

6 Kick, Snare, Hi-Hat, Others, Backing, Click

● Botón Preview

1 (sensible al tacto)

● Conectores

Jack Trigger Input (dual) x 12

Output jack x 8 (4 pares estereofónicos)

Jack Phones

Jack Monitor Mix In (Stereo)

Jack Hi-Hat control

Jack Footswitch (dual)

Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

Ranura Expansion Board

Ranura Memory Card

● Nivel de salida nominal

+4 dBm (salida de audio)

● Impedancia de salida

330 ohms

● Alimentación

AC 117 V, 230 V, 240 V

● Consumo

18 W

● Dimensiones

305 (Ancho) x 245 (Largo) x 90 (Alto) mm

● Peso

2.3 kg

● Accesorios

Manual del usuario, cable de CA, tornillos (M5 x 12) x 4

● Opciones

Pads (PD-120, PD-100, PD-9, PD-7, PD-5)

Pad de disparo de bombo (KD-7)

Pedal de control de charles (FD-7)

Pro Stand (MDS-10)

Trap Stand/Stage Stand/Compact Stand (MDS-7U)

Pie para plato (MDY-7U)

Pie para pad (MDH-7U)

Pedal (BOSS: FS-5U)

Cable para pedal (PCS-31)

Tarjeta de memoria (M-512E)

0dBm = 0.775Vrms

* En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de esta unidad están sujetos a cambio sin previo aviso.

Ambiente

Es el entorno donde se tocan los instrumentos de percusión, y permite cambiar el tamaño de la habitación, el material de las paredes y las posiciones de los micrófonos de ambiente.

Amortiguación

Ésta es una técnica con la que las vibraciones de un instrumento de percusión se amortiguan con cinta u otro material para ajustar los armónicos del sonido. En el TD-10 es posible seleccionar varios tipos de amortiguación: no enmudecido, enmudecido con cinta, enmudecimiento de anillo, fieltro o una manta (según el instrumento de percusión).

Append

Función de edición del secuenciador del TD-10, que une o combina dos patrones en uno.

Botón DEC

Cada vez que pulse este botón, el valor de la posición del cursor disminuirá en 1 unidad; muy útil para realizar ajustes de precisión. Al definir ajustes de activado/desactivado, pulse este botón para seleccionar la opción OFF. Para realizar grandes cambios en el valor de un ajuste, el dial VALUE es más rápido.

Botón INC

Cada vez que pulse este botón, el valor de la posición del cursor aumentará en 1 unidad; muy útil para realizar ajustes de precisión. Al definir ajustes de activado/desactivado, pulse este botón para seleccionar la opción ON. Para realizar grandes cambios en el valor de un ajuste, el dial VALUE es más rápido.

Botones de función

Éstos son los cuatro botones [F1][F2][F3][F4] que se encuentran bajo la pantalla. La función de estos botones cambia según la pantalla, y los nombres de sus funciones actuales aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Cadena

Consulte “Cadena de kits de percusión”.

Cadena de kits de percusión

Utilice la función Drum Kit Chain para crear una secuencia de hasta 32 kits, y utilizarlos en el orden deseado.

Caída

Este parámetro se utiliza en la edición de sonidos para ajustar el tiempo de caída (longitud).

Claqueta

Éste es el sonido del metrónomo. Puede utilizarse como referencia de tempo “autónoma” o cuando el secuenciador está grabando o reproduciendo.

Compresor

Unidad de efectos que se encuentra en todos los estudios utilizada para controlar los picos de volumen y conseguir el nivel de volumen deseado. También se utiliza para cambiar el carácter tonal y es una herramienta importante para los retoques finales del sonido.

Conector MIDI

Estos conectores se utilizan para ampliar la funcionalidad del TD-10, como sincronizarlo (el tempo) con otros aparatos, grabar interpretaciones y guardar datos. Utilice un cable MIDI para conectar al TD-10 otros instrumentos o aparatos compatibles con MIDI. Los conectores MIDI se utilizan SÓLO si se utilizan aparatos MIDI externos.

Conmutador de unidad

Esta función permite utilizar una unidad para operaciones como seleccionar kits de percusión, iniciar y detener la reproducción en el secuenciador, etc.

CONTROL ROOM

Aquí se encuentran la mesa de mezclas, los compresores, el ecualizador y los efectos digitales. Éste es uno de los tres elementos clave (instrumento, estudio, habitación de control) que forman la estructura operativa del TD-10.

Controlador

Los controladores son aparatos utilizados para entrar información de interpretación MIDI, como controladores de teclado, de guitarra y de unidad. (SPD-11/PAD-80, etc.)

Cursor

Es la parte seleccionada de la pantalla, que indica el parámetro que se edita en cada momento. Utilice el dial VALUE o [INC/DEC] para ajustar el parámetro seleccionado.

Detección posicional

Al golpear un instrumento de percusión acústico, el sonido es diferente según si golpea el pad en el centro o hacia el borde. El TD-10 también permite esta variedad tonal cambiando la posición en que se golpea el pad, más hacia el centro o más hacia el borde. (SÓLO para caja o plato ride).

Dial VALUE

Este dial permite realizar cambios de gran magnitud en el valor de la posición del cursor. Para cambiar el valor en pasos de 1, utilice los botones [INC/DEC].

DIRECT 1, 2, 3

Estos jacks pueden utilizarse en las salidas individuales (en estéreo o mono) para un mayor “control de la separación”, o al utilizar aparatos de efectos, mezcladores, etc., externos, o

para enviar sólo el ambiente. Los efectos digitales se envían sólo desde las salidas MASTER.

Disparador de percusión

Un disparador de percusión es un sensor instalado directamente en un instrumento de percusión acústico, y que envía una señal que dispara sonidos desde el TD-10.

Ecualizador (EQ)

Un ecualizador divide normalmente el sonido en las gamas de frecuencias alta, media y baja, lo que permite ajustar el balance. El TD-10 dispone de dos ecualizadores de 2 bandas para los instrumentos (no pueden utilizarse con instrumentos asignados a los jacks AUX1, 2), y de un ecualizador de 3 bandas para el sonido general del TD-10.

EDIT

Editar es modificar un sonido, efecto o información musical en el secuenciador.

Efectos

El TD-10 dispone de varios efectos digitales como chorus, reverberación, retardo, flanger y phaser. Algunas veces aparecen abreviados en la pantalla del TD-10 como "FX".

Enmudecimiento de parte

Esta función silencia temporalmente una parte durante la reproducción del secuenciador.

FD-7

Un pedal controlador de charles.

FS-5U

Un pedal que puede utilizarse con el TD-10 y como pedal para otros aparatos o instrumentos.

FX

Abreviación de EFFECTS que indica la unidad de efectos integrada.

Golpe en el borde

Un "golpe en el borde" se refiere a golpear el borde de un instrumento de percusión con una baqueta al mismo tiempo que golpea la parte central. Los golpes en el borde tocados con el TD-10 dispararán sólo el instrumento asignado al borde.

Grabar

En el manual del usuario, "grabar" se refiere a grabar una interpretación en el secuenciador, que sólo graba el número de nota, la velocidad (fuerza) y el tiempo de compuerta (duración) del golpe. NO graba el sonido en si.

Grupo de percusión

Cuando el TD-10 se dispara desde un controlador MIDI

externo (pad, secuenciador o teclado MIDI), están disponibles 60 instrumentos además de los 12 instrumentos asignados a los pads. Para cada kit de percusión es posible asignar cualquiera de los 4 grupos de percusión.

Inicializar

Esta operación define los valores originales para todos los ajustes.

INST

Se refiere a toda la familia de sonidos de percusión. (En el caso de las "partes" utilizadas en un patrón, éstas se conocen por sus nombres reales como piano, guitarra, etc.)

Jacks AUX1, 2

Jacks de entrada de disparo para pads adicionales. Los pads conectados a estos jacks pueden utilizarse como "conmutadores" de pad para diversas funciones, así como para disparar sonidos, aunque con los sonidos disparados desde estas entradas no es posible utilizar el ecualizador ni el compresor.

KD-7

Éste es un Pad de Disparo de Bombo. (ROLAND)

Kit de percusión

La combinación de todos los ajustes para instrumentos, estudio y habitación de control se conoce como kit de percusión.

M-512E

Una tarjeta de memoria que puede utilizarse con el TD-10 y otros instrumentos Roland.

MASTER OUTPUT

Estos jacks envían todos los sonidos así como los efectos internos del TD-10. (Excepto en el caso de que se utilicen salidas individuales)

MIDI (Interface digital para instrumentos musicales)

Un estándar internacional que permite la comunicación entre instrumentos musicales electrónicos. Prácticamente todos los instrumentos musicales electrónicos actuales aceptan el MIDI, lo que permite utilizar estos instrumentos (incluso si son de marcas diferentes) para tocar el TD-10. Los pads conectados al TD-10 también pueden tocar módulos de sonido o samplers externos vía MIDI.

MIDI Soft Thru

El conector MIDI OUT/THRU del TD-10 actúa normalmente como MIDI OUT. Al activar el ajuste MIDI Soft Thru, los mensajes recibidos en MIDI IN vuelven a transmitirse desde el conector OUT/THRU.

MIX IN

Es posible conectar una fuente de sonido o un reproductor

de CDs externo a este jack, con lo que podrá controlarse con el sonido del TD-10 desde el jack MIX out y/o el jack para auriculares (o enviarse al jack para auriculares). Utilice el mando [MIX IN] del panel frontal para ajustar el volumen.

Módulo de sonido

Éste es un instrumento musical electrónico con sonidos que se disparan mediante controladores independientes (pad, teclado, secuenciador, etc.) vía MIDI. El TD-10 también puede utilizarse como un módulo de sonido.

Nivel de envío de ambiente

Se refiere al nivel de envío individual de cada instrumento al ambiente en sí.

Nivel de envío de FX

Ajusta el volumen del instrumento enviado a la unidad de efectos.

Nivel de salida de ambiente

Se refiere al nivel total de ambiente para todo el kit de percusión. Es similar al “nivel de retorno” que las unidades de efectos reenvían al mezclador.

Número de nota

Cada sonido instrumental está asignado a una nota del teclado, incluyendo los sonidos y los grupos de percusión.

Panoramización

Éste es el ajuste que determina la posición a izquierda o derecha del sonido en el campo estéreo. En el TD-10 el sonido puede desplazarse a izquierda o derecha en 7 pasos.

Parada

Técnica de interpretación con la que, después de golpear un PD-7 o PD-9, se coge el pad por el borde para enmudecer la caída (longitud) del sonido disparado. (Similar a parar un plato real cogiéndolo.)

Parámetro

“Shell Depth” o “Volume” son ejemplos de “parámetros” relacionados con el sonido. “Tempo” y “Measure length” son ejemplos de “parámetros” del secuenciador. El proceso de modificación de un parámetro se conoce como “edición”.

Patrón

En el secuenciador, un patrón es una unidad de datos de interpretación que contiene información para algunas o todas las cuatro partes (Parte 1, Parte 2, Parte de bajo, Parte de acompañamiento).

Patrón de unidad

Esta función permite especificar un patrón que se tocará al golpear un pad, aunque normalmente al golpear un pad se dispara un sonido. Con el TD-10 están disponibles ambas

posibilidades.

PD-100

Pad de sonido único - diámetro de 300 mm. El parche es de un tipo de malla único que permite la interpretación con escobillas. No dispone de función “borde”.

PD-120

Pad de sonido doble - diámetro de 350 mm. El parche es de un tipo de malla único que permite la interpretación con escobillas. El parche y el borde envían señales de disparo independientes.

PD-5

Pad de sonido único - diámetro de 222 mm. No dispone de función “borde”.

PD-7

Pad de sonido doble - diámetro de 192 mm. El parche y el borde envían señales de disparo independientes.

PD-9

Pad de sonido doble - diámetro de 254 mm. El parche y el borde envían señales de disparo independientes.

Pedal

Es posible utilizar un pedal opcional (BOSS FS-5U) para seleccionar kits y para ejecutar operaciones como la reproducción/parada del secuenciador, etc.

Pedal de control de charles (FD-7)

Un pedal para controlar charles.

Percusión acústica

Se refiere a los sonidos de percusión convencionales o acústicos del TD-10, evidentemente diferentes de los sonidos electrónicos también disponibles.

Preescucha

El botón [PREVIEW] del panel frontal del TD-10 permite oír un sonido mientras lo edita, incluso si no hay ningún pad conectada (sensible a la velocidad).

Quick Play

Ésta es una función de reproducción del secuenciador del TD-10 que ignora todas las partes en blanco o pausas al principio de los datos de secuencia para que la reproducción se inicie inmediatamente con el primer evento MIDI del patrón.

Reset Time

Éste es un parámetro de la función de reproducción Tap del secuenciador, y especifica el tiempo después del cual puede reanudarse la reproducción.

Secuenciador

Un secuenciador es una unidad de hardware (como el MC-50MKII, etc) o un programa musical de un ordenador que graba y reproduce interpretaciones MIDI. Los secuenciadores permiten grabar utilizando un método conocido como “grabación a tiempo real”, (similar a la grabación (de audio) convencional) o un método en el que los eventos individuales de la interpretación se entran uno a uno manualmente (conocido como “grabación por pasos”). El secuenciador del TD-10 sólo permite grabar a tiempo real.

Simulación

Significa “imitar” o “copiar” algo. El TD-10 es un módulo de sonido que simula diversos instrumentos de percusión y ambientes.

STEP

En una cadena de kits de percusión, “step” (paso) se refiere al orden en que se seleccionarán los kits de percusión. Es posible especificar hasta 32 kits de percusión, por lo que es posible crear una cadena de 32 pasos.

STUDIO

Aquí es DONDE se tocan los instrumentos de percusión, y es uno de los tres elementos básicos (instrumento, estudio, habitación de control) de la estructura de generación de sonido del TD-10. Aquí es posible modificar la habitación en sí (el tamaño de la habitación, el material de las paredes, la posición de los micrófonos de ambiente) y también es posible seleccionar el tipo y posición de los micrófonos en los instrumentos.

Tarjeta de ampliación

Ésta es una tarjeta (opcional) con sonidos instrumentales adicionales que pueden añadirse al TD-10, y que se instala en la ranura del panel inferior.

Tarjeta de memoria

Un soporte de almacenamiento externo en el que pueden guardarse los kits de percusión o la información del secuenciador del TD-10. Inserte esta tarjeta en la ranura para tarjetas de memoria (MEMORY CARD) que se encuentra en el panel posterior del TD-10. El TD-10 puede utilizar tarjetas de memoria “M-512E”.

Trigger

Al golpear un pad se transmite la forma de onda de la vibración al módulo de sonido del TD-10. Esta forma de onda se conoce como señal de disparo. Los jacks TRIGGER INPUT del panel posterior reciben estas señales. El indicador de disparo en la parte superior izquierda del panel indica el estado de la recepción de las señales de disparo.

Pad de disparo de bombo

Un dispositivo de activación del sonido de bombo.

V-drums System

Se refiere al sistema de percusión basado en el TD-10, incluyendo las unidades, pedales y el soporte.

V-EDIT

Se refiere al proceso de Modelado de Percusión Variable, que permite editar muchos parámetros. V-EDIT sólo está disponible para instrumentos que aceptan “V-EDIT”, y sólo para aquellos asignados a las entradas 1–6.

V-SNARE, V-KICK, V-TOM

Éstos son grupos de instrumentos que aceptan V-EDIT. Si selecciona uno de estos instrumentos para los jacks TRIGGER INPUT 1–6, podrá ejecutar las operaciones de V-EDIT (consulte la página 136).

Volcado general

Ésta es una función que transmite diversos tipos de datos del TD-10 desde el conector MIDI OUT para guardarlos o “copiarlos” en un aparato externo. Para ello es necesario un cable MIDI y un secuenciador externo. Estos datos sólo pueden utilizarse en el TD-10.

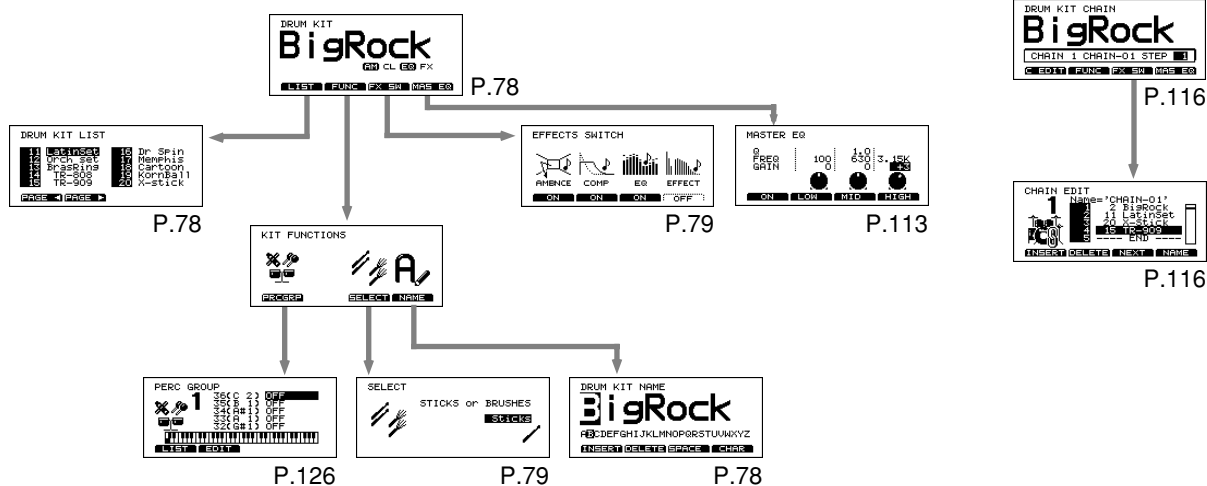
Índice de páginas de pantalla

Aquí se detallan las pantallas que aparecen como resultado de las operaciones en el TD-10, ordenadas según el botón que pulse.

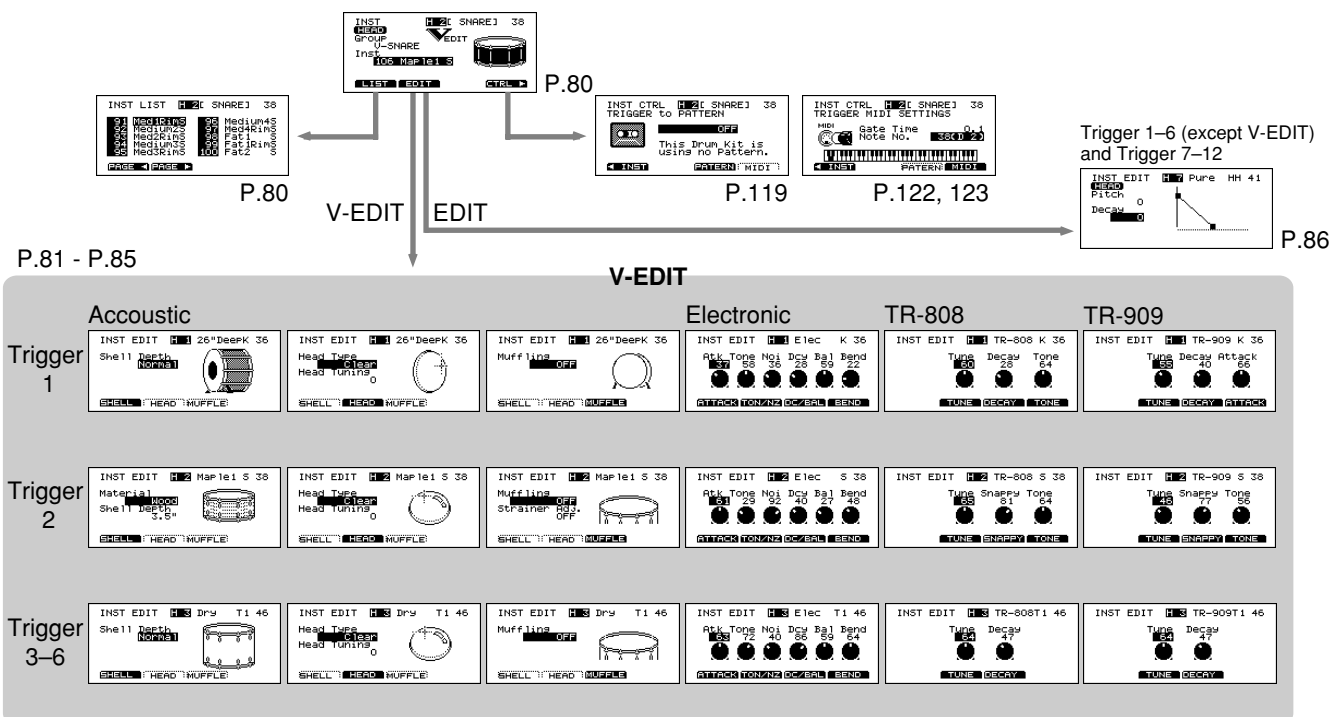
La página en la que se encuentra la explicación principal de cada pantalla está especificada, con lo que puede consultar los detalles en las páginas correspondientes.

KIT

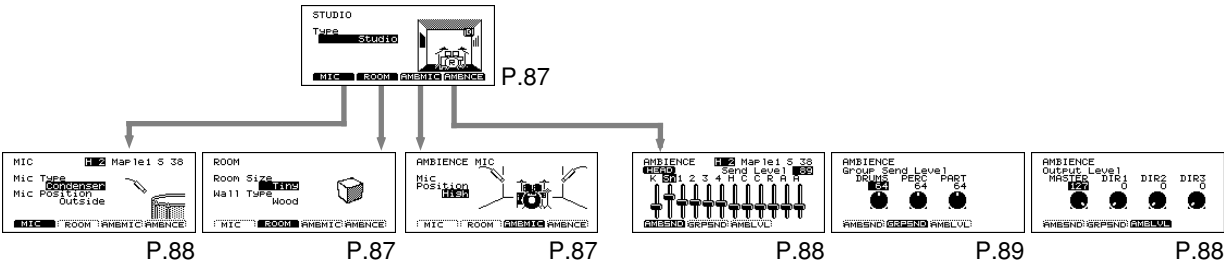
CHAIN



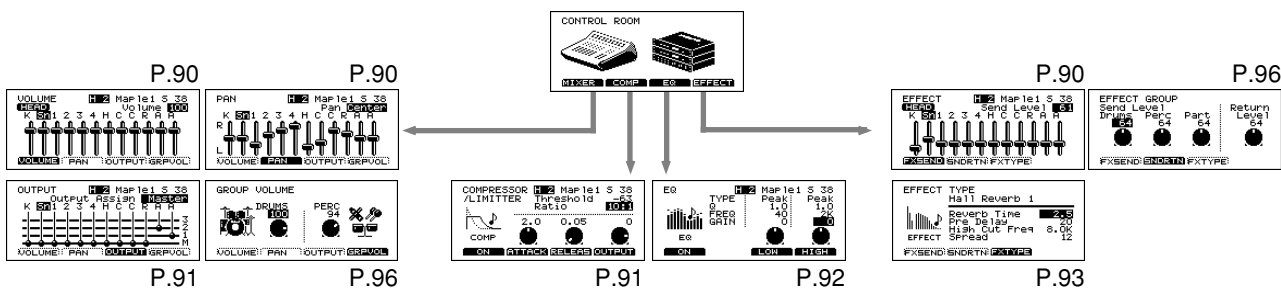
INST



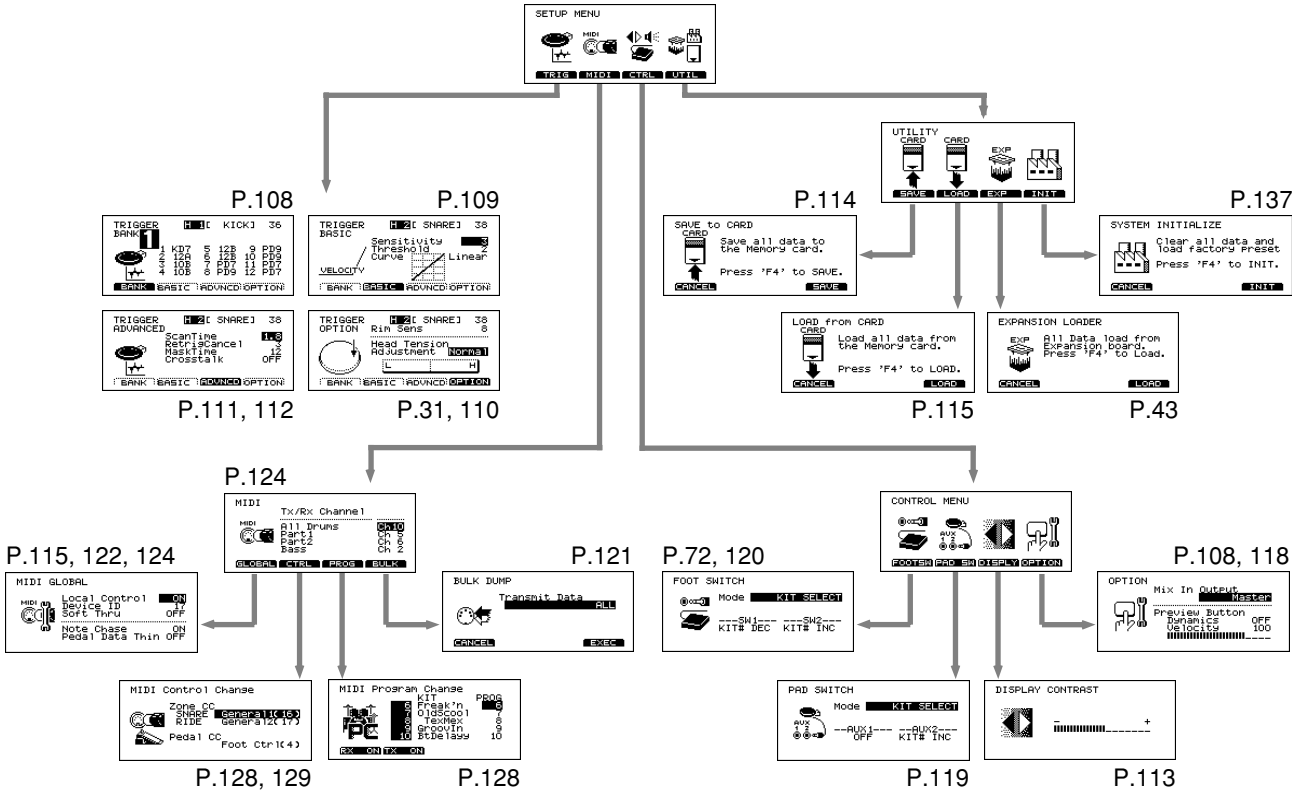
STUDIO



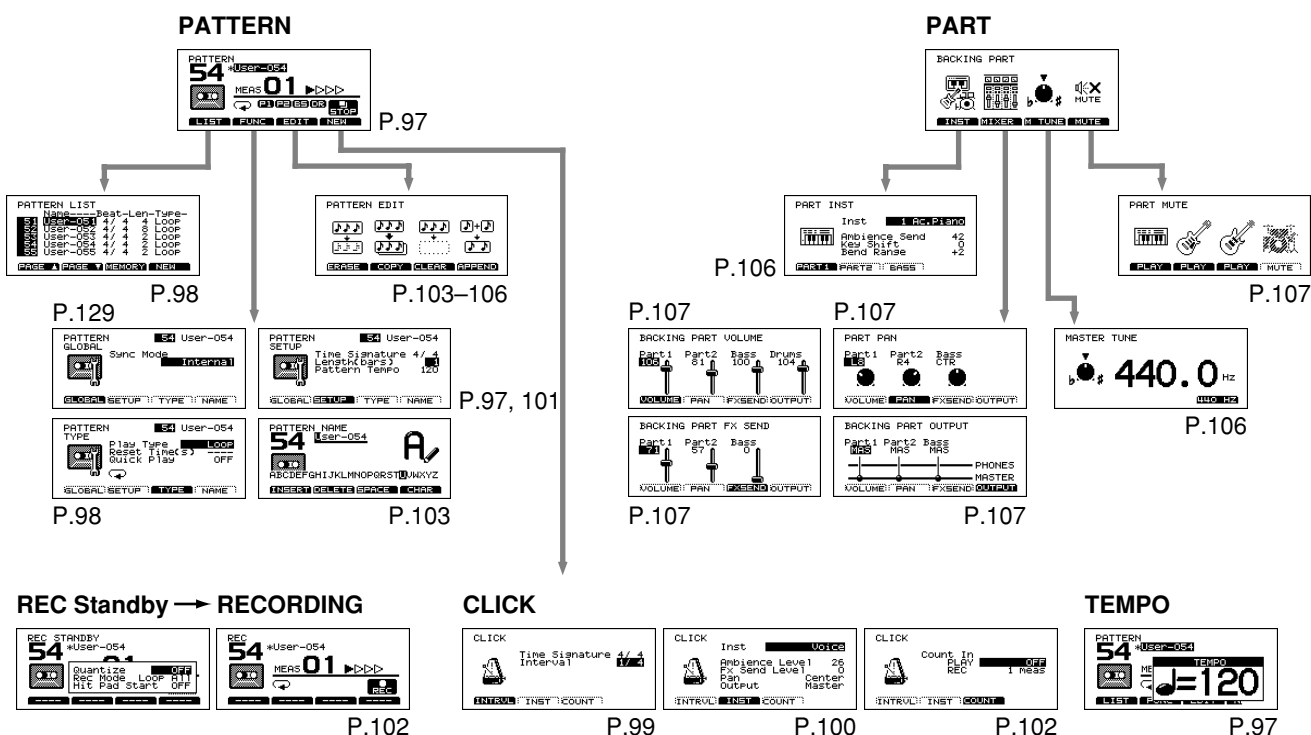
CONTROL ROOM



SETUP



SEQUENCER



Índice

A

ADVNC	111
Afinación	59, 82
Afinación (Grupo de Percusión)	127
Afinación (Pad)	86
Afinación Principal	106
Afinar (TR-808/909)	85
Afinar el parche	59, 82
Ajustar la tensión del parche	31, 110
Ajuste de la bordonera	61, 83
Ajustes de disparo básicos	109
Ambiente	87
Ambiente (Grupo de Percusión)	127
Amortiguación	60, 83
Append	106
Atk (Ataque)	84, 85
Auto (SYNC)	129
Ayuda	42, 118

B

Bal (Balance)	84
BANK (Banco de Disparadores)	29, 108
Bend	53, 84
Borrar Patrón	105
Botón de Función	14, 18
Bucle (Grabar)	102
Bucle (Reproducir)	98

C

Cadena de kits de percusión	70, 116
Caída (Grupo de Percusión)	127
Caída (INST)	84, 85, 86
Cambio de Control	128, 129
Cambio de Programa	124, 128
Canal MIDI	123, 140
CARD	17, 114
[CHAIN]	70, 116
Chorus > Retardo	93, 95
Claqueta	102
[CLICK]	73, 97, 99
Compresor	91
Control Local	124
[CONTROL ROOM]	47, 65, 90
Copiar (TOOLS)	117
Copiar Patrón (Compás)	104, 105
Cuantizar	103
[CURSOR]	15, 18, 97
Curva	109

D

Dcy (Caída)	84
[DEC]	15, 19

Demostración	28, 179
Deshacer	117
Detección Posicional	36, 129
Diafonía	112
Disparador de Percusión	33, 112, 142

E

EDIT	81
EFFECT (Click)	100
EFFECT (Kit de Percusión)	93
EFFECT SWITCH	41, 79
EFFECT TYPE	93
Eliminar patrón	105
Enmudecer (Parte)	107
Enmudecer Parte	107
Envío de Ambiente (Click)	100
Envío de Ambiente (Parte)	107
Envío de Ambiente (Pad)	88
Envío de Efecto (Grupo de Percusión)	127
Envío de Efecto (Grupo)	96
Envío de Efecto (Parte)	107
Envío de Efecto (Pad)	90
Envío de Efectos de Grupos	96
Envío de Grupo de Ambiente	89
EQ (Kit de Percusión)	66, 92
EQ (Principal)	113
Escobillas	36, 50
[Exit]	14
Externo	129

F

Flanger > Retardo	93, 95
Flying 3D-Retardo	93, 96
FOOT SWITCH	16, 72, 120
FREQ (EQ/Principal)	113
FREQ (EQ/Pad)	92
FX SW	41, 51, 54, 62, 65, 79

G

Gain (EQ/Principal)	113
Gain (EQ/Pad)	92
Gama de Bend	106
Golpe en el Borde	35
[Group Faders]	15, 28, 37, 67
Grupo de Percusión	126

H

Hit Pad Start	102
---------------	-----

I

ID de Aparato	122
[INC]	15, 19

Indicador TRIGGER.....	14, 45
Inicializar.....	137
Inicializar Sistema.....	137
[INST].....	55, 80, 136
INST (Click).....	100
INST (Grupo de Percusión).....	126
INST (Parte de Acompañamiento).....	106, 125
INST LIST.....	80
Instrumento de acompañamiento.....	101, 106
Interno.....	129
Intervalo.....	99

J

Jack AUX1, 2.....	119
Jack de salida (DIRECT 1-3).....	16
Jack de salida (MASTER).....	16
Jack DIRECT 1, 2, 3.....	16, 91
Jack HH CTRL.....	16
Jack MASTER OUTPUT.....	16, 23
Jack MIDI IN.....	16, 140
Jack MIDI OUT/THRU.....	16, 140
Jack PHONES.....	16
Jack TRIGGER.....	24

K

[KIT].....	15, 20, 38, 78
Kit de Percusión.....	20, 38, 78
Kit de Percusión Electrónica.....	52
Kit de Percusión Predefinido.....	20

L

LIST (Grupo de Percusión).....	126
LIST (INST).....	80
LIST (Kit de Percusión).....	38, 78
LIST (Patrón).....	98
Lista de Kits de Percusión.....	38, 78
Lista de Patrones.....	98

M

M-512E.....	114
MAS EQ (Ecualizador Principal).....	40, 113
MaskTime.....	112
[MASTER].....	15, 37, 45
Material.....	56, 81
Material del Cuerpo.....	49, 57, 81, 82
Material del Cuerpo.....	56, 81
MDS-10.....	22, 24
MDS-7U.....	22
Memoria (Patrón).....	98
Mensaje de error.....	138
Micrófono de ambiente.....	87
MIDI.....	121, 140

MIDI › Retardo.....	129
[MIX IN].....	16, 37, 108
Modo Rec.....	102

N

NAME (Cadena).....	116
NAME (Kit de Percusión).....	78
NAME (Patrón).....	103
Nivel de Envío de Ambiente.....	88
Nivel de Envío de Efecto.....	90
Nivel de Retorno.....	93, 94
Noi (Ruido).....	84
Nombre de Cadena.....	116
Non Lineal.....	93, 94
Note Chase.....	115
NOTE NO. (Pad).....	122, 125, 126, 127

O

One Shot.....	98
Output (Click).....	100
Output (Grupo de Percusión).....	127
Output (Parte).....	107
Output (Pad).....	91

P

PAD PATTERN.....	72, 119
PAD SWITCH.....	119
Panorama (Click).....	100
Panorama (Grupo de Percusión).....	127
Panorama (Parte).....	107
Panorama (Pad).....	90
Pantalla.....	113
Parada.....	35
Parámetro.....	171
[PART].....	97, 101, 106
Parche.....	19, 77
Paso.....	70, 116
Patrón Predefinido.....	97
[PATTERN].....	68, 97, 98, 101
PD-100.....	24, 30, 31, 36
PD-120.....	24, 30, 31, 35, 36
PD-7.....	24, 25, 35, 36
PD-9.....	24, 25, 35, 36
Pedal CC.....	128
Pedal Data Thin.....	124
Pedal de Control de Charles.....	36, 124, 128
Phaser › Retardo.....	93, 95
[PHONES].....	15, 27, 37
Pitch Shift Delay.....	93, 95
[PLAY].....	68, 97
Play Type.....	98
POLARITY.....	25
Posición de los micrófonos.....	87, 88

Índice

[PREVIEW]	15, 27, 118
Profundidad	57, 82
PROTECT (Tarjeta)	17, 114
Proteger la tarjeta de memoria	114

Q

Q	92, 113
Quick Play	98

R

Ranura para la tarjeta de memoria	16, 17
[REC]	97, 102
Remoto	129
Reset Time	99
Retardo	93, 94
Retardo 3D	93, 95
Retardo del tiempo	93, 94
RetrigCancel	111
Reverberación de Compuerta	93
Reverberación Hall	93, 94
Reverberación Plate	93, 94
Reverberación Room	93
[RIM]	19, 20, 77

S

Salida MIX IN	108
ScanTime	111
SELECT	79
Sensibilidad	39, 109
Sensibilidad del Borde	110
[SETUP]	14
Snappy	85
Soft Thru	123
Sonido	84, 85
SPD-11	123
[STOP]	97
[STUDIO]	15, 47, 63, 87
Substituir	102
Suprimir Patrón	104
SYNC (MIDI)	129

T

Tamaño de la Habitación	64, 87
Tap	98
Tarjeta de Ampliación	43
Tarjeta de Memoria	114, 115
[TEMPO]	97, 99, 102
Tiempo de compuerta	123
Tipo de compás	99, 101
Tipo de micrófono	89
Tipo de Pared	87
Tipo de parche	58, 82

[TOOLS]	14
TR-808	85
TR-909	85
Transposición (Parte)	106
[TRIG SELECT]	15, 20
TRIGGER BANK	29, 108
TRIGGER TYPE	30, 108, 142
Type (Ecualizador)	92
Type (Efecto)	93
Type (Estudio)	87
Type (Pad)	30, 108

U

Umbral	109
--------------	-----

V

[VALUE]	15, 19
V-Basic Kit	29
V-Drums System	76
V-EDIT	81
V-Standard Kit	29
Volcado General	121
Volumen (Grupo de Percusión)	127
Volumen (Kit de Percusión)	127
Volumen (Parte)	107
Volumen (Principal)	15
Volumen (Pad)	67, 90
Volumen de Grupo	96
Volumen de Parte	107

Z

Zone CC	129
---------------	-----

Otros

10A	30, 108
10B	108
12A	30, 108
12B	108

La canción de demostración

Título	Compositor	Copyright
Rainbow	Atsushi Hosika	© 1997, Roland Corporation

Atsushi Hosika

Atsushi Hosika forma parte del equipo de ingeniería de Roland. Tuvo un papel muy importante en el desarrollo del R-8, y también del DR-550 y del R-70, etc.

También se ha dedicado de manera especial a la creación de canciones de demostración para los R-8, R-5, etc.

Para la UE

Apparatus containing Lithium batteries

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosjonsfare.
Ved utskifting benyttes kun batteri som anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukt batteri returneres apparatleverandøren.

CAUTION

Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.

VARNING!

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS!

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Para la UE

Este producto cumple con los requisitos de las directrices europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Cuando precise del servicio de reparaciones, póngase en contacto con el centro de servicio Roland más próximo o con el distribuidor Roland autorizado de su país, que se listan a continuación.

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203
05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd,
Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2
Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia
Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA

Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
2 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan,
New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIA

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA

Cosmos Corporation Service
Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
No.142, Jalan Bukit Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

335, Joo Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILAND

Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN

TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons
Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box 825
Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center Al-
Khobar Dharan Highway W/hamood
st.
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No.
14, Grand Floor DUBAI U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Ai Askalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA

Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue Nairobi
Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL Chaudron -
BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta
Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4 A-6040
Innsbruck P.O.Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-Westerlo
BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA

TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937 DK-
1023 Copenhagen K. DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

MUSIKENGRO
Zac de Folliouses 01706
Les Echets Miribel FRANCE
TEL: 472 26 2700

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial
Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas 54
St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 338 041

IRELAND

The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica , Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr,
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea Enterprise
Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ, UNITED
KINGDOM
TEL: (01792) 702701