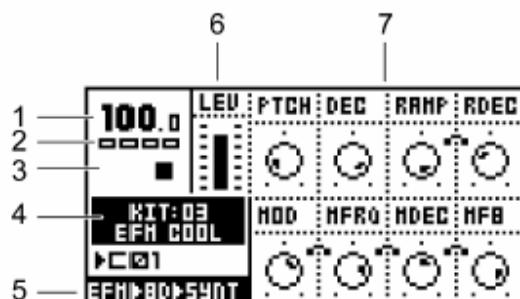


EL INTERFACE DE USUARIO LCD

El centro de edición de la MachineDrum SPS-1 MKII/SPS-1UW MKII es la pantalla LCD. La pantalla principal del interfaz es esta:



- 1) El tiempo actual indicado con una cifra decimal.
- 2) Cuatro cajas mostrando la posición de reproducción en la página del patrón.
- 3) El estado actual de reproducción/grabación mostrado como los símbolos standards de "grabar", "reproducción", "pausa" y "parado".
- 4) El nombre y el número del kit actual.
- 5) Especificación del sinte-MD, máquina y foco de entrada de datos actual.
- 6) Barra de nivel que muestra el volumen total de la máquina en la **"pista activa"**.
- 7) Un máximo de ocho valores correspondientes a las entradas de datos. Muestran los valores de los controles de entrada de datos (DATA ENTRY) y también indican el actual valor de entrada. Cuando dos parámetros dependen el uno del otro, tendrán una pequeña "ligadura" entre ellos como se muestra aquí:



CAPAS Y VENTANAS DE EDICIÓN

Cuando una función que realicemos ponga una ventana encima del interfaz principal, las funciones de ciertos botones y/o knobs cambiarán. Los botones que no se usan en la capa de arriba pueden ser usados para manipular la capa que hay debajo. Por ejemplo, cuando llamas a la función tiempo hará uso de la rueda SOUND SELECTION, pero puedes también usar los knobs de entradas de datos (DATA ENTRY) para controlar la pista en la que estás actualmente. Cuando una ventana tiene funciones mapeadas a esos controles del interfaz, aparece una ayuda abajo en la ventana en forma de iconos representando tales controles. Los iconos son:

 Los botones de dirección.

 La tecla [FUNCTION].

 La rueda de selección de sonido (SOUND SELECTION).

 La tecla [TRIG].



Se pueden cerrar todas las ventanas usando la tecla [EXIT/NO]

INICIO RAPIDO

Este inicio rápido te guiará a través de algunas operaciones básicas para permitirte empezar a usar la SPS-1 MKII/SPS-1UW MKII. Primero conecta la unidad como se describe en la sección “CONECTANDO LA UNIDAD” en la página 7.

TOCANDO Y RETORCIENDO SONIDOS DE BATERIA

1. Pulsa la tecla [KIT].
2. Selecciona el icono LOAD KIT en el menú y presiona [ENTER/YES]. Entonces se te presentará una lista donde puedes seleccionar un nombre de un kit usando las teclas [UP] y [DOWN].
3. Presiona la tecla [ENTER/YES] para cargar el kit. Sal del menú presionando [EXIT/NO].
4. Ahora presiona cualquiera de los 16 teclas [TRIG] para reproducir el correspondiente sonido de batería asignado a cada pista. Notarás que la pista en la que tocas también se ilumina en las dos filas de luces que hay arriba a la izquierda en la maquina.
5. Gira la rueda SOUND SELECTION hasta que la luz <BD> se ilumine. <BD> es ahora la **“pista activa”** y todos los parámetros que edites irán directamente a la pista bass drum (BD).
6. Asegúrate de que la luz <SYNTHESIS> está iluminada presionando la tecla [SYNTHESIS/EFFECTS/ROUTING].
7. Ahora mueve cualquiera de los knobs de entrada de datos (DATA ENTRY) para retorcer el parámetro específico de la maquina que está en la pista BD. Puedes disparar el sonido pulsando la primera tecla [TRIG] mientras mueves el knob A y verás como cambia el tono de la maquina asignada a la pista BD.



En lugar de usar la rueda SOUND SELECTION para seleccionar la “pista activa” puedes también mantener pulsado la tecla [FUNCTION] mientras presionas la tecla [TRIG] correspondiente a la pista que deseas.

Los knobs de entrada de datos (DATA ENTRY) tienen edición acelerada cuando los presionas. Por defecto, incrementan y decrementan en pasos de +1/-1. Cuando los presionamos a la vez de moverlos, los pasos son mayores, lo que permite hacer ajustes más rápidamente.

USANDO LOS EFECTOS DE PISTAS

1. Presiona la tecla [SYNTHESIS/EFFECTS/ROUTING] hasta que se ilumine la luz <EFFECTS>.
2. Ahora puedes editar los parámetros de los efectos usando los knobs de entrada de datos (DATA ENTRY)

SELECCIONANDO Y TOCANDO PATRONES

1. Asegúrate de que has cargado un kit. Mira la sección anterior para mas detalles.
2. Presiona la tecla [CLASSIC/EXTENDED] hasta que se ilumine la luz <CLASSIC>. Ahora estás en el modo clásico. Las diferencias entre el modo clásico y el extendido se explican con mas detalle en la página 35.
3. Presiona la tecla [PATTERN/SONG] hasta que se ilumine la luz <PATTERN>
4. Presiona la tecla [BANK GROUP] para seleccionar entre los dos grupos de bancos de patrones, A al D o E al H.
Selecciona el banco de patrones A al D para esta demostración.

5. Para seleccionar el patrón A01, mantén pulsada la tecla [A/E] y pulsa la tecla [TRIG] número 1. Ahora podrás ver que el patrón seleccionado se muestra en la esquina izquierda de la pantalla.
6. Para reproducir el patrón, simplemente presiona la tecla [PLAY]. El patrón comenzará a sonar y volverá al principio una vez que llegue al final del patrón (haciendo un bucle o loop). Presionando de nuevo la tecla [PLAY] haremos una pausa en la reproducción. Manteniendo pulsada la tecla [STOP] y pulsando [PLAY] inmediatamente se iniciará de nuevo la reproducción desde el principio del patrón. EL número de luces <SCALE> iluminadas te indican el número de páginas en que consiste el patrón. De tal manera que si hay 2 luces <SCALE> iluminadas, entonces el patrón consiste en dos páginas.
7. Para cambiar de patrón durante la reproducción, simplemente selecciona otro patrón de la misma manera que en el paso 4. La pantalla mostrará ahora el patrón seleccionado detrás del actual pero con una flecha apuntando hacia él. Esto te indica que una vez acabado la reproducción del patrón actual saltará al siguiente patrón.
8. Para parar la reproducción, pulsa la tecla [STOP].



- Puede haber ocasiones en que la Machinedrum siga haciendo ruido después de que hayas pulsado la tecla [STOP]. Esta situación puede ocurrir especialmente cuando usas samples con un tiempo de decaimiento infinito en la versión de la MD con sampler. Para que se calle todo pulsa de nuevo la tecla [STOP].
- La página de patrón que estas actualmente reproduciendo se indica por el parpadeo de la luz <PATTERN PAGE>.

GRABANDO UN PATRÓN USANDO LA REJILLA (GRID RECORDING)

1. Puedes insertar notas en un patrón del secuenciador tanto mientras está reproduciendo como cuando esta parado. Presiona la tecla [RECORD] para empezar la grabación usando la rejilla (GRID RECORDING). La luz <RECORD> se mantendrá encendida mientras dure el proceso.
2. Selecciona la "pista activa" usando la rueda SOUND SELECTION.
3. Pulsa las teclas [TRIG] para insertar la nota en uno de las 16 posiciones de la rejilla que se corresponde con el momento en que quieres que sea disparada esa nota. Pulsando de nuevo la tecla [TRIG] quita la nota.
4. Para editar otras pistas, cambia la "pista activa" usando la rueda SOUND SELECTION

AJUSTANDO EL PATRÓN DE ACENTOS

1. Mantén pulsada [FUNCTION] y presiona la tecla [B/F] para acceder a la pantalla de acentos.
2. En esta pantalla puedes ver los niveles de acentos para todos los disparadores de acentos. Usa la rueda SOUND SELECTION para fijar el valor.
3. El patrón de acentos se muestra en todas las luces <TRIG> situadas encima de las teclas [TRIG] mientras estés en el modo de ajustes de acentos. Para acentuar una nota, simplemente selecciónala pulsando la tecla [TRIG]. Para quitar el acento, pulsa la misma de nuevo.

AJUSTANDO EL PATRÓN DE SWING

1. Mantén pulsada la tecla [FUNCTION] y presiona la tecla [C/G] para acceder a la ventana de swing.
2. En esta pantalla puedes fijar los niveles de swing a las notas seleccionadas en el patrón swing. Usa la rueda SOUND SELECTION para fijar el nivel. Un nivel aproximado del 65% te debería permitir escuchar el efecto que produce el swing.

3. EL patrón de swing se muestra en todas las luces <TRIG> situadas encima de las teclas [TRIG] mientras estés en el modo de ajustes de swing. El patrón swing, por defecto afecta a todas las otras notas empezando por la segunda. El patrón swing se puede cambiar usando las teclas [TRIG]. Pero para patrones de estilos normales es mejor dejarlo como esta.

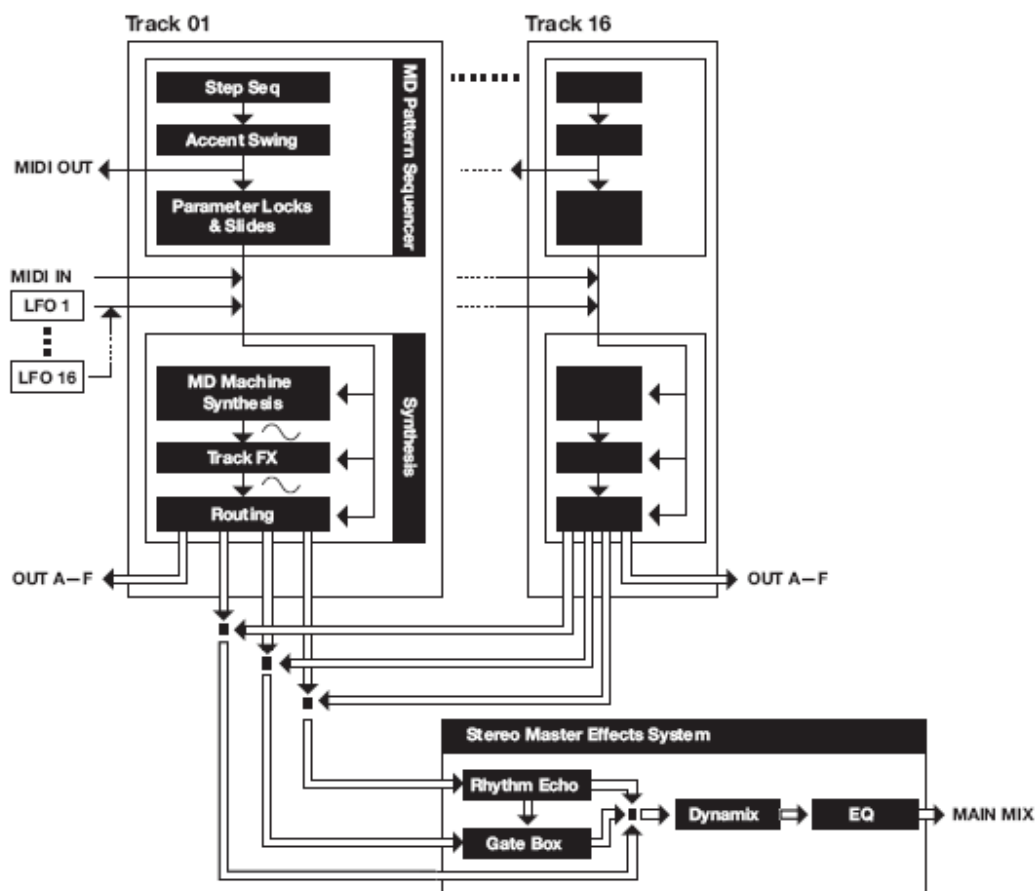
GRABACIÓN EN TIEMPO REAL DE UN PATRÓN (LIVE RECORDING)

1. El modo GRABACIÓN EN TIEMPO REAL (LIVE RECORDING) de un patrón te permite reproducir los sonidos del kit mientras el patrón suena. Para arrancar este modo, mantén pulsado la tecla [RECORD] y entonces presiona la tecla [PLAY].
2. Ahora puedes reproducir todas las maquinas del kit directamente desde las teclas [TRIG]. Todas las notas que toques serán cuantizadas a 1/16, y las oirás la próxima vez que el patrón comience.
3. El patrón se repetirá hasta que pulses la tecla [STOP]

BLOQUEO DE PARÁMETROS

1. Presiona la tecla [CLASSIC/EXTENDED] hasta que se encienda la luz <EXTENDED>. Ahora estás en el modo extendido. Las diferencias entre el modo clásico y el extendido están en la página 35.
2. Ahora es posible bloquear parámetros para una nota específica de una pista de un patrón. En la grabación por rejilla (GRID RECORDING), mantén pulsado una tecla [TRIG] y entonces retuerce un parámetro. El parámetro ajustado se verá de color invertido en la pantalla para indicar que ahora está bloqueado al valor que has definido. La luz <TRIG> correspondiente parpadeará rápidamente para indicar que ese paso tiene un bloqueo de parámetros.
3. En el modo GRABACIÓN EN TIEMPO REAL (LIVE RECORDING), puedes bloquear parámetros retorciendo los knobs mientras grabas.
4. Los parámetros pueden ser bloqueados para varias pistas a la vez. Para bloquear un parámetro en otra pista, repite la secuencia desde el paso 2.
5. Para quitar un bloqueo, entra en el modo de rejilla (GRID RECORDING) y presiona la tecla [TRIG] en la nota bloqueada dos veces. Esto borra el bloqueo y restaura la nota para ser disparada. También puedes mantener pulsada la tecla [TRIG] mientras y pulsar el knob de entrada de datos (DATA ENTRY). Ahora verás como los colores invertidos desaparecen y se quita el bloqueo del parámetro.

LA SINTESIS DE SONIDOS DE LA MACHINEDRUM



A la unidad básica para generar sonidos en la Machinedrum se le llama máquina. Cada máquina está diseñada para generar un sonido específico de batería, tales como bombos, platillos, etc. Sin embargo no significa que tengas que usar esa máquina para generar ese tipo de sonido. La síntesis flexible y los efectos pueden transformar el sonido completamente, permitiéndote hacerte con sonidos totalmente exclusivos y únicos.

Las máquinas están agrupadas en síntesis-MD. Puedes verlos si pertenecen a la misma familia. En la familia EFM por ejemplo, hay un total de 8 máquinas para bombos, platos, hi-hats, etc. Sin embargo, aunque cada máquina está basada en una única síntesis agrupada por familia, cada máquina tiene su propio conjunto de parámetros. Los parámetros han sido seleccionados cuidadosamente para darte las mejores posibilidades de modelado de sonidos para esa máquina en particular.

Los síntesis-MD y sus máquinas se explican en el "APENDICE A: REFERENCIA A MÁQUINAS". Cada una de las 16 pistas puede tener cualquier máquina asociada. La asignación de las máquinas y sus parámetros se agrupan en lo que denominamos "KITS". La edición de estos KITS se discute en la sección "ENSAMBLAR UN KIT", en la página 17.

Cada pista tiene su propio modulo de efectos, llamado el sistema de efectos de pista (TRACK EFFECT). Cada sistema de efectos de pista (TRACK EFFECT) dispone de un filtro de 24 dB paso alto/bajo/banda, modulación en amplitud, un ecualizador de una banda y un reductor de resolución. La configuración de los efectos también se guarda con los kits. El sistema de efectos de pista (TRACK EFFECT) se explica en la sección "EFECTOS DE PISTA" en la página 22.

La página de enrutamiento (ROUTING PAGE) controla el panorama, el envío de delay, el envío de reverb, distorsión y volumen. Esta se discute en la sección "LA PÁGINA DE RUTEO", en la página 25.

La SPS-1 MKII/SPS-1UW MKII ofrece 16 Osciladores (LFO's) que puedes conectar a cualquier parámetro de síntesis, efecto de pista o parámetro de enrutamiento. Mas sobre el tema en la sección "OSCILADORES DE BAJA FRECUENCIA -LFO" en la página 32.

El sistema EFECTO STEREO MAESTRO (STEREO MASTER EFFECT) contiene delay, reverb, ecualizador (EQ) y compresor para añadirlas a las posibilidades de modelado de la MachineDrum. Más en la página 28.

KITS DE LA MACHINEDRUM

Los kits almacenan la siguiente información:

- **La máquina seleccionada para cada una de las 16 pistas.**
- **La configuración de los parámetros para las 16 máquinas.**
- **La configuración de los parámetros para los efectos de pista (TRACK EFFECT).**
- **La configuración de los parámetros para el enrutamiento de los efectos maestros (STEREO MASTER EFFECT).**
- **La configuración de los parámetros de los efectos maestros (STEREO MASTER EFFECT).**
- **El nombre de kit.**

Todos los kits pueden ser definidos por el usuario. Un total de 64 kits se pueden almacenar en memoria. Cuando estás en modo extendido (EXXTENDED MODE), los kits están conectados a los patrones. Seleccionar un nuevo patrón automáticamente carga el kit con el que esta conectado. En el modo clásico (CLASSIC MODE), los kits y los patrones no están conectados. Mas en el capítulo "CLASICO VS EXTENDIDO" en la página 35.



También puedes montar un kit destrozando o modificando uno existente y entonces grabarlo en otra posición. Construir tus kits partiendo de otros es a menudo más rápido.