

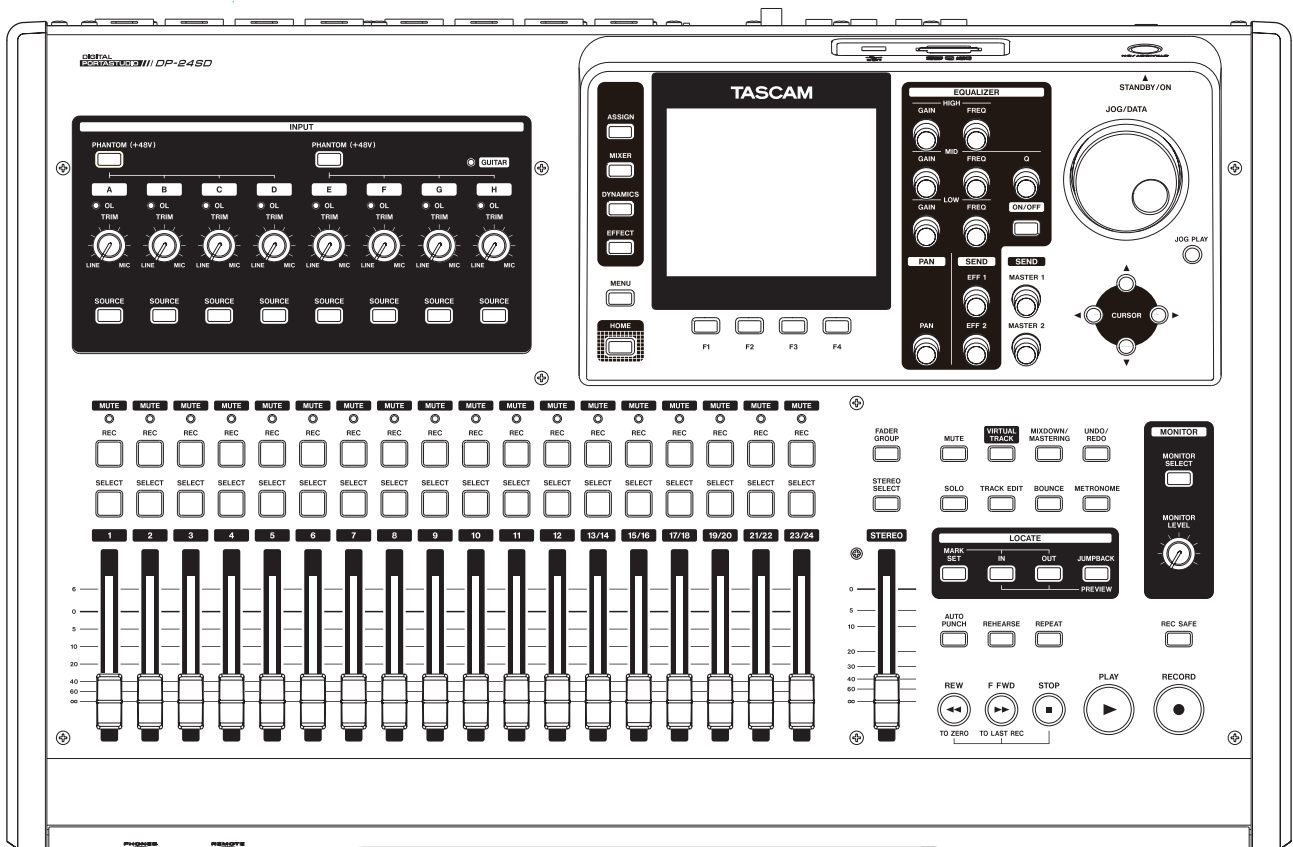
TASCAM

D0125883A

DP-24SD

Portastudio digital

MANUAL DE INSTRUCCIONES



PRECAUCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

CUIDADO: PARA EVITAR EL RIESGO DE INCENDIOS O DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO EXPONGA ESTE APARATO A LA LLUVIA O LA HUMEDAD.

— Para EE.UU. —

PARA EL USUARIO

Se ha verificado que este aparato cumple con los límites establecidos para las unidades digitales de clase B, de acuerdo a lo indicado en la sección 15 de las normas FCC. Esos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias molestas en una instalación no profesional. Este aparato genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencias y, si no es instalado y usado de acuerdo a este manual de instrucciones, puede producir interferencias molestas en las comunicaciones de radio. No obstante, tampoco hay garantías de que no se produzcan ese tipo de interferencias en una instalación concreta. Si este aparato produce interferencias molestas en la recepción de la radio o TV (lo que puede determinar encendiendo y apagando el aparato), el usuario será el responsable de tratar de corregirlas usando una o más de las siguientes medidas.

- a) Reorientar o reubicar la antena receptora.
- b) Aumentar la separación entre este aparato y el receptor.
- c) Conectar este aparato a una salida de corriente o regleta diferente a la que esté conectado el receptor.
- d) Consultar a su distribuidor o a un técnico especialista en radio/TV para que le ayuden.

PRECAUCIÓN

Cualquier cambio o modificación en este aparato no aprobado expresamente y por escrito por TEAC CORPORATION podrá anular la autorización del usuario a usar dicho aparato.

Para Canadá

ESTE APARATO DIGITAL DE CLASE A CUMPLE CON LA NORMA CANADIENSE ICES-003.

CET APPAREIL NUMERIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME A LA NORME NMB-003 DU CANADA.

Declaración de conformidad

Responsable: TEAC AMERICA, INC.

Dirección: 1834 Gage Road, Montebello,
California, U.S.A.

Teléfono: 1-323-726-0303



Este aparato cumple con lo establecido en la sección 15 de las normas FCC. Su funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no puede producir interferencias molestas y (2) este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso aquellas que puedan producirle un funcionamiento no deseado.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Nosotros, TEAC EUROPE GmbH, Bahnstrasse
12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany
declaramos bajo nuestra propia responsabilidad
que el producto TEAC descrito en este manual
cumple con los standards técnicos correspondientes.



PRECAUCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

- 1 Lea estas instrucciones.
- 2 Conserve estas instrucciones.
- 3 Cumpla con lo indicado en los avisos.
- 4 Siga todas las instrucciones.
- 5 No utilice este aparato cerca del agua.
- 6 Límpielo solo con un trapo seco.
- 7 No bloquee ninguna de las ranuras de ventilación. Instale este aparato de acuerdo con las instrucciones del fabricante.
- 8 No instale este aparato cerca de fuentes de calor como radiadores, calentadores, hornos u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
- 9 No elimine el sistema de seguridad que supone el enchufe polarizado o con toma de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos bornes, uno más ancho que el otro. Uno con toma de tierra tiene dos bornes iguales y una tercera lámina para la conexión a tierra. El borne ancho o la lámina se incluyen para su seguridad. Si el enchufe que venga con la unidad no encaja en su salida de corriente, haga que un electricista cambie su salida anticuada.
- 10 Evite que el cable de corriente quede de forma que pueda ser pisado o quedar retorcido o aplastado, especialmente en los enchufes, receptáculos o en el punto en el que salen del aparato.
- 11 Use solo accesorios / complementos especificados por el fabricante.
- 12 Utilice este aparato solo con un soporte, trípode o bastidor especificado por el fabricante o que se venda con el propio aparato. Cuando utilice un bastidor con ruedas, tenga cuidado al mover la combinación de aparato/bastidor para evitar que vuelque y puedan producirse daños.



- 13 Desconecte este aparato de la corriente durante las tormentas eléctricas o cuando no lo vaya a usar durante un periodo de tiempo largo.
- 14 Dirija cualquier posible reparación solo al servicio técnico oficial. Este aparato deberá ser reparado si se ha dañado de alguna forma, como por ejemplo si el cable de corriente o el enchufe están rotos, si ha sido derramado algún líquido sobre la unidad o algún objeto ha sido introducido en ella, si no quedado expuesto a la lluvia o la humedad, si no funciona normalmente o si ha caído al suelo en algún momento.

- Este aparato recibe corriente nominal no operativa de la salida de corriente AC aun cuando su interruptor POWER o STANDBY/ON no esté en la posición ON.
- Dado que el cable de alimentación es el sistema de desconexión de esta unidad debe ubicarla de forma que siempre pueda acceder a él.
- Una presión sonora excesiva en los auriculares puede producirle daños auditivos.
- Si detecta cualquier problema con este aparato, póngase en contacto con TEAC para su reparación. No lo vuelva a usar hasta que esté reparado.

CUIDADO

- No permita que este aparato quede expuesto a salpicaduras de ningún tipo.
- No coloque objetos que contengan líquidos, como jarrones, encima de este aparato.
- No instale este aparato encastrado en una librería o mueble similar.
- El aparato debe estar colocado lo suficientemente cerca de la salida de corriente como para poder acceder al enchufe en cualquier momento.
- Si este aparato utiliza pilas, dichas pilas (el bloque de pilas o las pilas individuales instaladas) no deben ser expuestas a niveles de calor excesivos como expuestas directamente a la luz solar o sobre un fuego.
- **PRECAUCIÓN** para aquellos productos equipados con una pila de litio intercambiable: existe el riesgo de explosión si la pila es sustituida por otra de un tipo incorrecto. Sustituya la pila únicamente por otra idéntica o totalmente equivalente.

PRECAUCIÓN

- Los aparatos de clase I están equipados con un cable de alimentación con toma de tierra. Conecte el cable de este aparato únicamente a una salida de corriente alterna que disponga de una conexión a toma de tierra.

Información de seguridad

■ Para los usuarios europeos

Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos

- (a) Nunca debe eliminar un aparato eléctrico o electrónico junto con el resto de la basura orgánica. Este tipo de aparatos deben ser depositados en los "puntos limpios" creados a tal efecto por su Ayuntamiento o por la empresa de limpieza local.
- (b) Con la correcta eliminación de los aparatos eléctricos y electrónicos estará ayudando a ahorrar valiosos recursos y evitará a la vez todos los efectos negativos potenciales tanto para la salud como para el entorno.
- (c) Una eliminación incorrecta de este tipo de aparatos junto con la basura orgánica puede producir efectos graves en el medio ambiente y en la salud a causa de la presencia de sustancias potencialmente peligrosas que pueden contener.
- (d) El símbolo del cubo de basura tachado indica la obligación de separar los aparatos eléctricos y electrónicos del resto de basura orgánica a la hora de eliminarlos.



- (e) Los llamados "puntos limpios" de recogida y retirada selectiva de este tipo de productos están disponibles para cualquier usuario final. Para más información acerca de la eliminación de este tipo de elementos, póngase en contacto con el departamento correspondiente de su Ayuntamiento, empresa de limpieza o recogida de basuras o con el comercio en el que adquirió este aparato.

1 – Introducción	8	Conexión de otros dispositivos.....	28
Características	8	Panel frontal.....	28
Elementos incluidos.....	8	Panel trasero	29
Acerca de este manual	8	Ajuste del contraste de la pantalla	29
Derechos de propiedad intelectual	9	5 - Gestión de canciones	30
Precauciones relativas a la ubicación y uso.....	9	Edición del nombre.....	30
Cuidado con la condensación	9	Carga de una canción.....	30
Limpieza de la unidad.....	9	Creación de una nueva canción	31
Acerca de las tarjetas SD.....	9	Almacenamiento de una canción	31
Precauciones de uso	9	Visualización de información de canción	32
Uso de la web global de TEAC.....	9	Copia de canciones	32
Registro de usuario.....	9	Borrado de canciones.....	32
2 - Arranque rápido	10	Protección de canciones	33
Reproducción y mezcla.....	10	Supresión de datos audio innecesarios de una	
Preparativos	10	canción	33
Escucha de la canción de demostración	10	Cambio del nombre de una canción	34
Grabación y masterización	11	6 - Grabación básica	35
Creación de una nueva canción.....	12	Selección de fuentes de entrada.....	35
Conexión y configuración de fuentes de entrada	12	Asignación de entradas	35
Configuración de la guitarra como fuente de		Asignación a una pista mono	35
grabación para TRACK 1	13	Asignación a una pista stereo.....	35
Ajuste y monitorización del nivel de entrada	13	Asignación a un bus stereo	35
Grabación de una guitarra en TRACK 1	13	Verificación de la asignación.....	35
Reproducción de la grabación	14	Cancelación de una asignación	35
Grabación de una guitarra en TRACK 2.....	14	Uso de alimentación fantasma	36
Grabación de una voz en TRACK 3.....	15	Monitorización.....	36
Mezcla de las pistas	16	Selección de monitor.....	36
Masterización de una grabación	16	Pilotos OL y medidores de nivel	36
Apagado.....	18	Indicación de mantenimiento de picos	37
3 – Nombres y funciones de las partes.....	19	Configuración de la pantalla Mixer	37
Panel superior	19	Uso del ecualizador de entrada	37
Panel frontal.....	22	Ajuste DIGITAL TRIM (solo pista).....	38
Panel trasero.....	23	Envío de señales a efectos internos/externos	38
Pantalla inicial.....	23	Activación de efectos de inserción.....	38
Estructura del menú	24	Ajuste de la posición stereo	38
Operaciones de pantalla	25	Cambio de la fase de señal	38
4 – Preparativos	26	Verificación del nivel de fader	39
Inserción y extracción de tarjetas SD.....	26	Solo	39
Inserción de una tarjeta SD	26	Anulación de pistas	39
Expulsión de la tarjeta	26	Ensayo de la grabación	39
Protección contra grabación de la tarjeta.....	26	La primera grabación	39
Encendido de la unidad.....	26	Grabación multipistas	40
Cambio del enchufe de salida	26	Configuración de las pistas para la grabación	40
Encendido y apagado.....	27	Ajuste del panorama y nivel de pista.....	40
Puesta en marcha de la unidad.....	27	Selección y asignación de entrada	40
Apagado	27	Ajuste de los niveles de entrada	40
Ajuste de la fecha y la hora.....	27	Grabación.....	40
Preparativos de una tarjeta SD para su uso.....	28	Anulación (undo) de una operación	40
Modos de la grabadora.....	28	Configuración de la función Undo	40
		Anulación de la última operación (undo sencillo)	41

Anulación de operaciones antiguas (undo múltiple)	41
7 - Funciones de la grabadora.....	42
Pinchado y despinchado	42
Uso de un pedal para el pinchado/despinchado	42
Configuración de la pedalera	42
Volcado de pistas	43
Realización del volcado de pistas	43
Verificación del resultado.....	43
Función de localización directa	43
Localización de un punto de tiempo concreto	44
Localización de un tiempo musical/compás concreto.....	44
Marcas de localización	44
Configuración de una marca de localización.....	44
Salto a una marca de localización	44
Supresión de una marca de localización	44
Vuelta a la última posición de grabación o a cero	44
Avance rápido y rebobinado	45
Barrido con el dial JOG/DATA	45
Barrido con visualización de una forma de onda.....	45
Barrido con escucha del audio	45
Reproducción repetida	45
Configuración de los puntos IN/OUT	45
Uso de la reproducción repetida	46
Reproducción con salto atrás	46
Verificación de los puntos de escucha (previsualización)	46
Pinchado y despinchado automático	46
Configuración de los puntos de pinchado/despinchado	47
Verificación de los puntos de pinchado/despinchado	47
Ensayo con el pinchado automático	47
Grabación con el pinchado automático	48
Verificación de una toma	48
Pistas virtuales.....	48
Grabación en las pistas virtuales	48
Asignación de pistas virtuales.....	48
8 - Edición de pista.....	49
Resumen de la edición de pista	49
Puntos de edición	49
Procesos básicos de edición.....	49
Explicación de los elementos	49
COPY/PASTE	50
COPY/INSERT	50
MOVE/PASTE.....	51
MOVE/INSERT	51
OPEN (Inserción de silencio).....	51
CUT (Supresión de una parte).....	51
SILENCE (Borrado de una parte)	52
CLONE TRACK (Duplicación de una pista).....	52
CLEAN OUT (Supresión de una pista)	52
9 - Uso de los efectos internos	53
Efectos dinámicos	53
Inserción de un efecto dinámico	53
Edición de un efecto dinámico	53
Efectos de guitarra	53
Inserción de un efecto de guitarra.....	53
Edición de efectos de guitarra.....	53
Carga de efectos desde la biblioteca de efectos de guitarra	54
Almacenamiento de efectos de guitarra en la biblioteca	54
Efectos de envío	54
Uso de los efectos de envío.....	54
Edición de efectos de envío	54
Carga de la biblioteca de efectos de envío.....	54
Almacenamiento de efectos de envío en la biblioteca	54
10 - Remezcla y masterización de pistas.....	55
Remezcla de pistas	55
Niveles y balance.....	55
Grupo de fader.....	55
Posición stereo (panorama).....	55
Ecuador de pista	55
Efectos de envío	56
Creación de un fichero máster.....	56
Ajuste de los puntos inicial y final	56
Creación de un fichero máster	57
Salida del modo de remezcla.....	57
Verificación del fichero máster	57
Finalización de la verificación del fichero máster	57
Finalización de un fichero máster (masterización).....	58
Pasos de la masterización	58
Uso del ecualizador de masterización.....	59
Uso de la compresión de masterización	59
Uso de la normalización	60
Salida del modo de masterización.....	60
11 - Otras funciones	61
Metrónomo	61
Afinador.....	62
Configuración (PREFERENCE)	62
Ahorro automático de energía.....	63
Monitorización automática	63
Formato de nombre de canción	63
Restauración de las preferencias iniciales.....	63
Visualización de información.....	64

12 - Gestión de la tarjeta SD.....	65
Formateo rápido de una tarjeta SD.....	65
Formateo completo de una tarjeta SD.....	66
13 - Intercambio de datos con un ordenador	67
Requisitos de sistemas operativos.....	67
Conexión a un ordenador.....	67
Desconexión	68
Importación y exportación de pistas.....	68
Importación de pistas.....	68
Exportación de pistas	69
Supresión de ficheros de la carpeta AudioDepot	70
14 – Resolución de problemas	71
15 – Mensajes	72
Mensajes generales.....	72
16 – Especificaciones técnicas	75
Formatos y soportes	75
Entradas/salidas.....	75
Entrada/salida audio analógica.....	75
Entrada/salida de control	75
Rendimiento audio.....	75
Requisitos operativos	75
General	76
Esquema de dimensiones.....	76
Diagrama de bloques.....	77
Diagrama de niveles	78

1 – Introducción

Felicidades y gracias por la compra de su nuevo Portastudio digital TASCAM DP-24SD.

Antes de conectar y empezar a usar este aparato, dedique unos minutos a leer completamente este manual de instrucciones para asegurarse de que aprende a conectar y usar esta unidad correctamente y que comprende su amplia gama de funciones. Una vez que haya terminado de leer este manual, consérvelo en un lugar seguro para cualquier referencia en el futuro.

También puede descargarse una copia en formato digital desde la página web global de TASCAM (<http://tascam.com/>).

Características

Esta unidad usa tarjetas SD para la grabación multipistas simultánea de hasta 8 pistas y la reproducción de hasta 24. Puede remezclar varias pistas en stereo para crear un fichero máster usando las funciones de mezclador internas.

Los ficheros máster pueden ser transferidos a un ordenador conectado vía USB. Además, dado que es posible la transferencia de datos entre este aparato y un ordenador, puede copiar pistas y ficheros máster y realizar copias de seguridad de ficheros de canción en un ordenador.

- Grabadora multipistas digital de 24 pistas que usa tarjetas SD como soporte de grabación
- Admite el standard SDHC que le permite usar tarjetas SD de gran capacidad de hasta 32 GB
- Las funciones como grabadora multipistas incluyen la grabación simultánea de 8 pistas y reproducción de 24 (44.1/48 kHz, 16/24 bits)
- 18+1 faders de 45 mm (para el ajuste de nivel de pista y máster)
- Cada pista dispone de botones SELECT y REC independientes
- Alimentación fantasma de +48V en entradas de micro
- Ocho entradas balanceadas de micro/línea (tomas combo XLR/TRS)
- Admite entrada de guitarra de alta impedancia (solo INPUT H: toma TS de 6.3 mm (1/4"))
- Pantalla LCD TFT color de 3.5 pulgadas
- Ecualizadores de 3 bandas independientes para cada una de las entradas y pistas de reproducción
- Es posible la remezcla a un fichero máster específico
- Los efectos de masterización incluidos pueden ser usados durante la remezcla de los ficheros máster
- Incluye Reverb y otros efectos que pueden ser ajustados de forma independiente en cada pista de reproducción
- Función de pinchado/despinchado automático
- Función de volcado de pista
- Las funciones de edición de pista incluyen COPY INSERT, COPY PASTE, MOVE INSERT, MOVE PASTE, OPEN, CUT, SILENCE, CLONE TRACK y CLEAN OUT
- Funciones Undo y Redo, incluyendo configuración de nivel de historial
- Función de marca de localización
- Funciones de afinador y metrónomo
- Los ficheros de datos de canción y WAVE pueden ser copiados y almacenados en un ordenador conectado vía USB2.0
- La función de pinchado/despinchado, así como otras funciones, pueden ser asignadas y controladas por una pedalera (TASCAM RC-3F, opcional)

Elementos incluidos

Dentro del embalaje encontrará lo siguiente.

Tenga cuidado de no dañar estos objetos al abrir el embalaje. Conserve el embalaje y las protecciones por si alguna vez necesita transportar el aparato.

Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió este aparato si echa en falta alguno de los elementos siguientes o si observa que alguno de ellos ha resultado dañado durante el transporte.

- Unidad principal.....x1
- Adaptador de corriente (GPE248-120200-Z).....x1
- Tarjeta de memoria SD (dentro de la unidad).....x1
- Manual de instrucciones (este manual)x1

La garantía está al final del manual en inglés.

CUIDADO

Utilice siempre el adaptador de corriente incluido GPE248-120200-Z. No use nunca este adaptador con otro aparato dado que puede provocar daños, un incendio o una descarga eléctrica.

NOTA

El adaptador incluido (GPE248-120200-Z) sale de fábrica con enchufes intercambiables. Para más detalles acerca de cómo cambiarlos, vea pág. 26.

Acerca de este manual

En este manual utilizamos los siguientes convencionalismos.

- Cuando hagamos referencia a un botón, conector o control de este aparato, utilizaremos el siguiente formato: botón **MENU**.
- Cuando hagamos referencia a mensajes que aparecen en la pantalla de este aparato, usaremos este formato: **MENU**.
- Los cuatro botones que están debajo de la pantalla LCD (**F1** a **F4**) son botones de función. Las funciones que aparecen en la parte inferior de cada pantalla aparecen a veces tras los nombres del botón en paréntesis. Ejemplo: botón **F1** (T I M E L I N E), botón **F4** (►).
- "Tarjeta SD" hace referencia a cualquier tarjeta de memoria SD y SDHC.
- Cuando hagamos referencia a texto que aparezca en el monitor de un ordenador lo indicaremos con este tipo de letra: OK.
- Además también encontrará información adicional en los siguientes formatos

AVISO

Son avisos y consejos relativos al uso de este aparato.

NOTA

Son explicaciones sobre actuaciones para casos concretos.

CUIDADO

Esto le advierte que puede dañar el equipo o perder datos si no sigue las instrucciones.

Derechos de propiedad intelectual

- TASCAM and PORTASTUDIO are trademarks of TEAC Corporation, registered in the U.S. and other countries.
- SDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.



- Windows, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 and Windows 8 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
- iMac, Mac OS and OS X are trademarks of Apple Inc.
- Pentium and Intel are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.
- Other company names, product names and logos in this document are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Cualquier tipo de datos, incluyendo los aquí descritos, pero sin que eso suponga limitación alguna, se incluyen solo como ilustración de los posibles datos y/o información y no como especificaciones de tales datos y/o información. TEAC Corporation no garantiza por tanto que el uso de esos datos y/o información pueda infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros, por lo que no asume responsabilidad alguna en el caso de que pueda producirse cualquier delito directo o relacionado con el uso de esos datos y/o información.

Este aparato ha sido diseñado para ayudarle a grabar y reproducir trabajos sonoros de los cuales usted sea el propietario de los derechos de autor o de los que haya obtenido permiso expreso del propietario legal de tales derechos. Salvo que usted sea el titular de esos derechos de autor o haya obtenido el permiso adecuado del propietario legal, cualquier grabación, reproducción o distribución no autorizada puede dar lugar a un delito contra las leyes internacionales de los derechos de autor. Si no está seguro de cuales son sus derechos, póngase en contacto con un abogado. En ningún caso, TEAC Corporation será responsable de las consecuencias de cualquier copia ilegal realizada con la grabadora.

Precauciones relativas a la ubicación y uso

- El rango de temperaturas seguro para el funcionamiento de este aparato es entre 5° y 35° C (41° y 95° F).
- Para evitar que se degrade la calidad del sonido y/o que se produzcan averías, no instale la unidad en los siguientes lugares.
 - Lugares sometidos a fuertes vibraciones o inestables
 - Cerca de ventanas o en otras ubicaciones en las que pueda quedar expuesto a la luz solar directa
 - Cerca de radiadores o en lugares excesivamente calurosos
 - Lugares extremadamente fríos
 - Lugares con mala ventilación o muy húmedos
 - Lugares con mucho polvo
- Para un correcto funcionamiento, asegúrese de que esta unidad quede montada en una posición plana y estable.
- Para garantizar una correcta disipación del calor, nunca coloque ningún objeto encima de esta unidad.
- No coloque esta unidad sobre dispositivos eléctricos que generen calor, como por ejemplo una etapa de potencia.

Cuidado con la condensación

Si traslada la unidad de un lugar frío a uno cálido o si la usa después de un cambio fuerte de temperatura, puede producirse condensación de agua. Para evitar esto o si se produce la condensación, deje la unidad dentro de la sala durante una o dos horas antes de encenderla.

Limpieza de la unidad

Para limpiar la unidad, utilice un trapo suave y seco. No use gasolina, alcohol u otros productos similares ya que podría dañar su superficie.

Acercas de las tarjetas SD

Esta unidad utiliza tarjetas SD para la grabación y reproducción. Puede usar tarjetas SD y SDHC de un mínimo de 512 MB.

En la página web de TASCAM (<http://tascam.com/>) podrá encontrar un listado con las tarjetas SD que han sido verificadas en esta unidad. El uso de otras tarjetas que no hayan sido verificadas puede dar lugar a un funcionamiento incorrecto.

Precauciones de uso

Las tarjetas SD son soportes delicados. De cara a evitar daños en la tarjeta o en la ranura para las mismas, tenga en cuenta las siguientes precauciones a la hora de usarlas.

- No las deje en lugares extremadamente fríos o cálidos.
- No las deje en lugares con elevados niveles de humedad.
- No permita que se mojen ni se humedezcan.
- No coloque objetos encima de ellas ni las doble.
- No las golpee.
- No extraiga ni introduzca una tarjeta SD con la unidad encendida.

Uso de la web global de TEAC

Desde la web global de TEAC (<http://teac-global.com/>) podrá descargarse este Manual de instrucciones y el Manual de referencia de esta unidad.

1. Vaya a la web global de TEAC (<http://teac-global.com/>).
2. En la sección TASCAM Downloads, haga clic en el idioma que quiera para acceder a la página de descargas en dicho idioma.

NOTA

Si no aparece el idioma que busca, haga clic en Other Languages.

3. Haga clic en el nombre de producto en la sección "Search by Model Name" para acceder a la página de descargas de dicho producto.
4. Elija y descargue el Manual de instrucciones cuando lo necesite.

Registro de usuario

Aquellos que hayan adquirido este aparato en los Estados Unidos, vayan a la página web de TASCAM (<http://tascam.com/>) para registrarse online como usuario.

2 - Arranque rápido

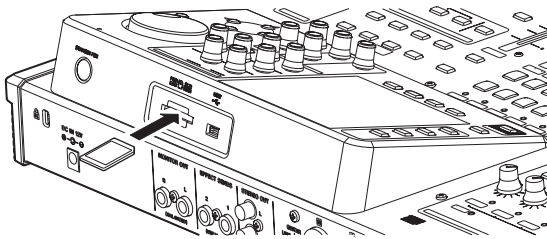
Reproducción y mezcla

En esta sección vamos a explicarle cómo reproducir la canción de demostración incluida en la tarjeta SD que viene de fábrica.

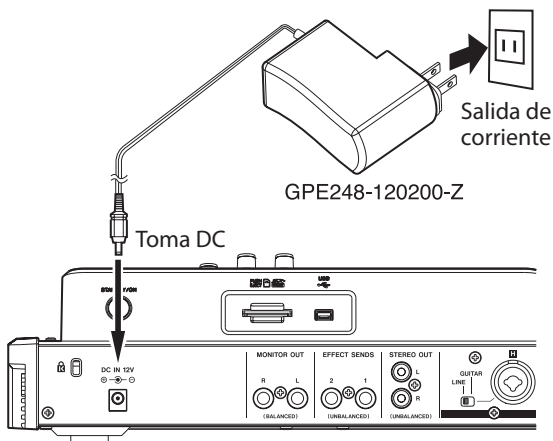
Cuando esta unidad sale de fábrica ya hay instalada una tarjeta SD que contiene esta canción de demostración, pero empezaremos primero por explicarle cómo introducir una tarjeta SD.

Preparativos

1. Introduzca la tarjeta SD en la ranura para tarjetas SD del panel trasero. Tenga cuidado de cara a introducir la tarjeta en la dirección correcta y no forzarla. El forzar la introducción de la tarjeta puede dañar la tarjeta y la unidad.



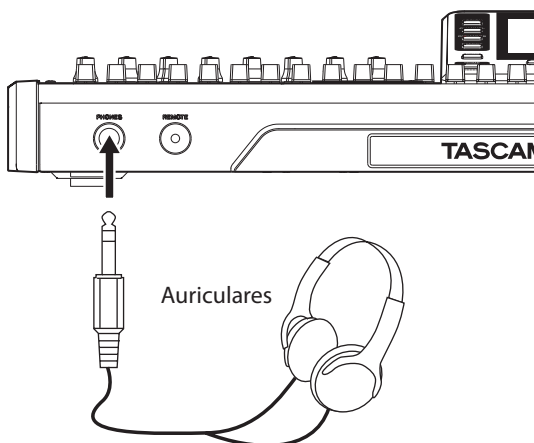
2. Conecte el adaptador de corriente incluido (GPE248-120200-Z) a la toma DC IN 12V del panel trasero.



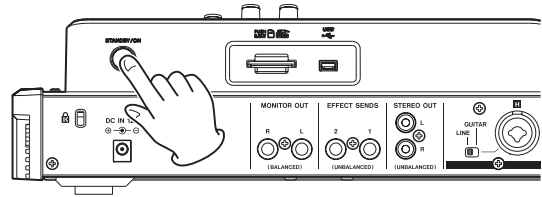
CUIDADO

Use siempre el adaptador GPE248-120200-Z incluido. El uso de cualquier otro adaptador puede dar lugar a averías, descargas eléctricas o un incendio.

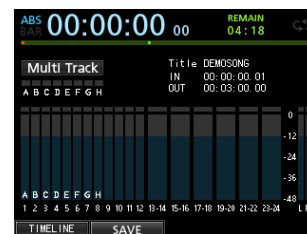
3. Conecte unos auriculares a la toma **PHONES** del panel frontal.



4. Mantenga pulsado el botón **STANDBY/ON** del panel trasero durante unos segundos para encender la unidad. Cuando la unidad se inicie aparecerá la pantalla inicial.



Pantalla de arranque



Pantalla inicial

CUIDADO

- No extraiga ni introduzca una tarjeta SD con la unidad encendida. Apague siempre la unidad (standby) a la hora de introducir o extraer una tarjeta SD.
- Cuando la unidad esté encendida, no corte la corriente por ejemplo desconectando el cable del adaptador ya que todos los ajustes que hubiese realizado desde el último almacenamiento de datos no serán guardados. Si apaga la unidad mientras está accediendo a la tarjeta SD, es posible que todos los datos y canciones grabadas resulten dañadas y no las pueda recuperar.
- Antes de encender la unidad, reduzca al mínimo el volumen de los auriculares y de cualquier sistema de monitorización que tenga conectado a esta unidad.

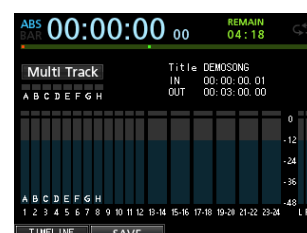
AVISO

Si tiene conectado un amplificador o unos altavoces autoamplificados a las tomas **MONITOR OUT**, podrá monitorizar la señal usando esos altavoces.

Escucha de la canción de demostración

La tarjeta SD incluida con la unidad contiene una demo. Vamos a usarla para practicar la reproducción, mezcla y grabación.

1. Pulse el botón **HOME** para acceder a la pantalla inicial.



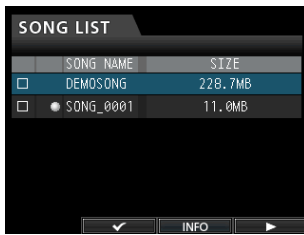
2 - Arranque rápido

- Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.



- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

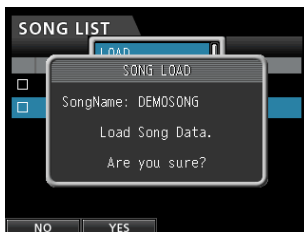


- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir **DEMO SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**) para abrir un submenú.

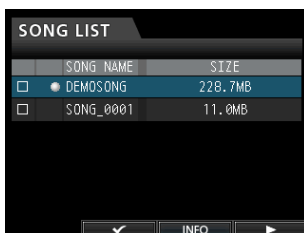


- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir **LOAD** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla desplegable **SONG LOAD**.



- Pulse el botón **F2** (**YES**) para cargar la demo. La canción de demostración será cargada y la pantalla volverá de nuevo al menú **SONG LIST**.



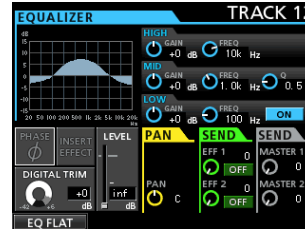
- Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.
- Pulse el botón **PLAY** (**▶**) y suba los faders **TRACK 1** a 23/24, el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** para escuchar la canción de demostración.

El fader **STEREO** ajusta el volumen global de las pistas **TRACK 1** a 23/24. La posición standard de ese fader **STEREO** es 0 dB.

Use los faders **TRACK 1** a 23/24 para ajustar el balance de las distintas pistas.

Use el mando **MONITOR LEVEL** para ajustar el volumen de monitorización final.

- Pulse el botón **MIXER** para acceder al menú **Mixer**.



- Pulse el botón **SOURCE** para elegir **INPUT A** a **H**, o el botón **SELECT** para elegir una pista a configurar y use después el mando **PAN** para ajustar la posición stereo de la señal de cada pista.

AVISO

- Pulse a la vez los botones **STOP** (**■**) y **REW** (**◀◀**) (**TO ZERO**) para volver al principio de la canción (punto **ZERO**) (función **TO ZERO**).
- Si pulsa un botón equivocado y accede a otra pantalla distinta de la que quería, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial en cualquier momento.

Grabación y masterización

En esta sección vamos a practicar con la grabación multipistas. Vamos a explicarle cómo conectar una guitarra eléctrica y una rítmica a la entrada **INPUT H** y un micro externo a **INPUT B**.

En el ejemplo siguiente vamos a explicarle cómo grabar una parte de guitarra rítmica con una guitarra eléctrica en la pista 1 y una parte de guitarra solista en la pista 2. Después usaremos el micro externo para grabar voces en la pista 3. Finalmente remezclaremos las pistas en stereo.

Vamos a asumir que ya ha seguido las instrucciones en cuanto a seguridad y que ha conectado el sistema de monitorización, ha encendido la unidad y ha introducido la tarjeta SD.

2 - Arranque rápido

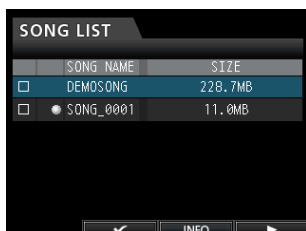
Creación de una nueva canción

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú MENU.



2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (▶).

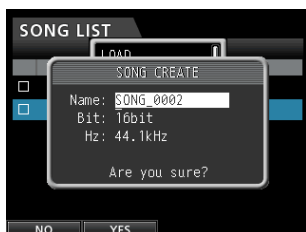
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.



3. Pulse el botón **F4** (▶) para acceder al submenú y use después el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir **CREATE**.



4. Pulse el botón **F4** (▶) para acceder a la pantalla desplegable **SONG CREATE**.

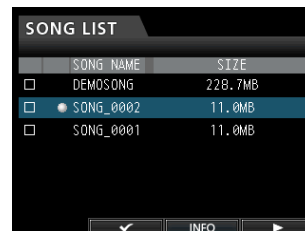


A la canción que se acaba de crear le será asignado el nombre **SONG_0002**.

5. Cambie el nombre (título) de la canción de acuerdo a sus necesidades con el elemento **Name**. (Vea "Edición del nombre" en pág. 30).
6. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para desplazar el cursor (zona resaltada en azul) para elegir **Bit** (velocidad de bits) o **Hz** (frecuencia de muestreo) y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor.

7. Pulse el botón **F2** (YES).

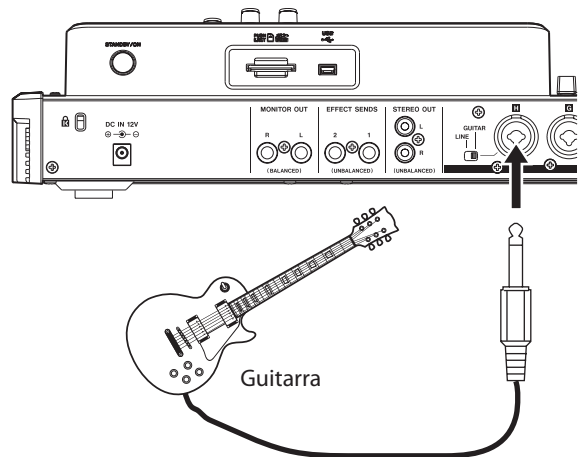
La canción activa es almacenada y es creada una nueva canción.



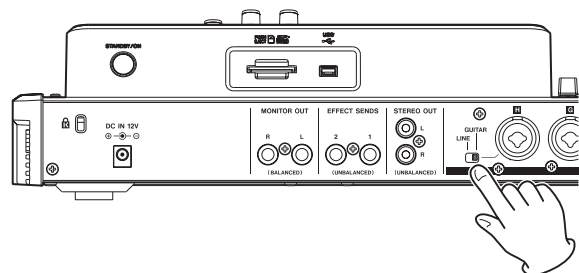
8. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Conexión y configuración de fuentes de entrada

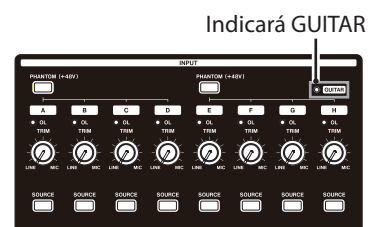
1. Conecte una guitarra eléctrica a la toma **MIC/LINE INPUTS H** del panel trasero.



2. Coloque el interruptor **LINE-GUITAR** del panel trasero en la posición **GUITAR**.



El indicador **GUITAR** se iluminará.



Ahora la guitarra será la fuente de entrada de **INPUT H**.

AVISO

*Quando conecte una guitarra electroacústica con un previo interno o una guitarra eléctrica de tipo activo, o cuando use un pedal de efectos entre la guitarra y esta unidad, coloque este interruptor **LINE-GUITAR** en la posición **LINE**.*

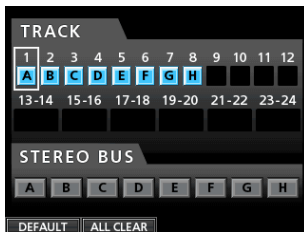
Configuración de la guitarra como fuente de grabación para TRACK 1

Cuando pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign, el ajuste por defecto en pantalla para la fuente de grabación será **A** (INPUT A) para TRACK 1, **B** (INPUT B) para TRACK 2, **C** (INPUT C) para TRACK 3 y **D** a **H** (INPUT D a H) para TRACK 4 a 8. (Vea "Asignación de entradas" en pág. 35).

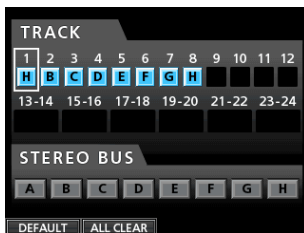
Dado que inicialmente la fuente de entrada de la toma INPUT H está configurada como la fuente de grabación para la pista TRACK 8 deberá cambiar esa fuente de grabación a TRACK 1.

Siga los pasos siguientes para cambiar la fuente de grabación de la pista TRACK 1.

1. Pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.

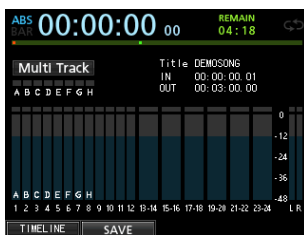


2. Use los botones **CURSOR** (**▲**/**▼**/**◀**/**▶**) o pulse el botón **SELECT** de la pista TRACK 1 y alinee el cursor (recuadro) de la pantalla Assign con TRACK 1.
3. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **SOURCE** de INPUT H para ajustar la fuente correspondiente de TRACK 1 a H.



Ajuste y monitorización del nivel de entrada

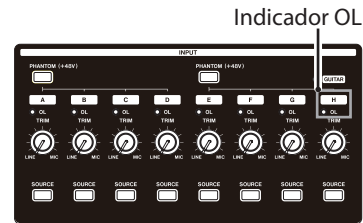
1. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.



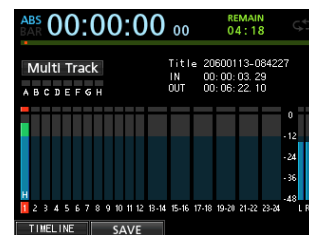
2. Pulse el botón **REC** de TRACK 1. El botón **REC** parpadeará y la unidad activará la espera de grabación.

3. Use el mando TRIM de INPUT H para ajustar el nivel de entrada de la guitarra. Ajuste este mando TRIM de forma que el piloto OL de INPUT H no se ilumine incluso al ser recibido el sonido más potente que vaya a ser grabado.

Si el piloto **OL** se sigue iluminando incluso cuando el mando **TRIM** esté al mínimo, eso indicará que la propia señal de la guitarra es excesiva. En ese caso, reduzca el nivel de salida de la guitarra.



Cuando toque la guitarra, el nivel de entrada será mostrado en la pantalla con el medidor de nivel de **1** (TRACK 1).



Cuando suba el fader de TRACK 1, el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** podrá escuchar el sonido de la guitarra a través de los auriculares y los medidores de nivel **L** y **R** se moverán.

NOTA

- Puede usar el mando **PAN** de TRACK 1 en la pantalla Mixer para ajustar la posición stereo para la monitorización.
- Cuando el piloto del botón **REC** de TRACK 1 esté apagado no podrá escuchar el sonido de la guitarra recibido.

Grabación de una guitarra en TRACK 1

1. Pulse el botón **RECORD** (**●**) para iniciar la grabación y toque la guitarra. El piloto del botón **REC** de TRACK 1 dejará de parpadear y se quedará iluminado fijo. El fichero grabado será almacenado en la carpeta de la canción activa.
2. Cuando acabe su interpretación, pulse el botón **STOP** (**■**) para detener la grabación.
3. Pulse el botón **REC** de TRACK 1 de forma que el piloto de ese botón **REC** se apague.

2 - Arranque rápido

Reproducción de la grabación

1. Para volver al principio de la canción (punto ZERO), mantenga pulsado el botón **STOP** (■) y pulse el botón **REW** (◀◀) (**TO ZERO**) (función TO ZERO).
2. Pulse el botón **PLAY** (▶) para reproducir la parte grabada en la pista TRACK 1.
3. Use el fader de TRACK 1 y el fader **STEREO** para ajustar el nivel de monitorización de la reproducción. Use el mando **MONITOR LEVEL** para ajustar el volumen de monitorización final.

AVISO

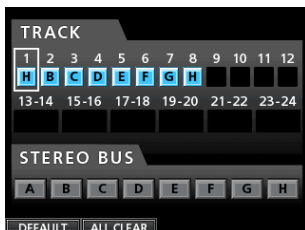
Use el mando **PAN** de la pista TRACK 1 en la pantalla Mixer para ajustar la posición stereo de la señal de la pista.

Grabación de una guitarra en TRACK 2

Ahora debería estar escuchando la señal de la guitarra rítmica en la pista TRACK 1 y tocar la guitarra solista en TRACK 2.

Siga los pasos siguientes para cambiar la fuente de grabación de la pista TRACK 2.

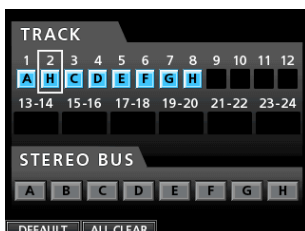
1. Pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.



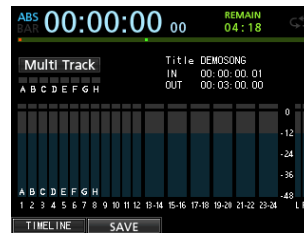
Grabe el sonido de la guitarra solista de la toma INPUT H en TRACK 2. Por defecto, INPUT B está asignada a TRACK 2.

2. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) o pulse el botón **SELECT** de TRACK 2 y alinee el cursor (recuadro) de la pantalla Assign con TRACK 2.

Use el dial **JOG/DATA** o pulse el botón **SOURCE** de INPUT H para ajustar la fuente de grabación de la pista TRACK 2 a H.



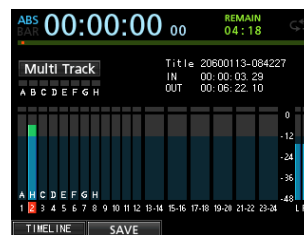
3. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.



4. Pulse el botón **REC** de TRACK 2.

Su piloto **REC** parpadeará y la unidad activará la espera de grabación.

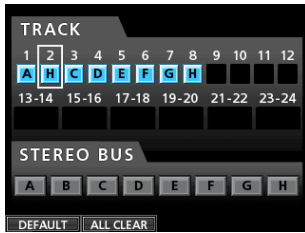
Cuando toque la guitarra, su nivel de entrada aparecerá en el medidor de nivel de Σ (TRACK 2).



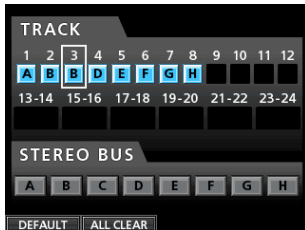
5. Vuelva al principio de la canción (punto ZERO) e inicie la reproducción de la guitarra rítmica grabada para tocar la parte de guitarra solista junto con la grabación anterior. Suba el fader de TRACK 2 para escuchar la reproducción de TRACK 1 y la señal de entrada de la guitarra a través de sus auriculares.
6. Si es necesario, use los faders de TRACK 1 y 2, mandos **PAN**, fader **STEREO** y mando **MONITOR LEVEL** para ajustar el nivel y balance de monitorización.
7. Vuelva al principio de la grabación, pulse el botón **RECORD** (●) para poner en marcha la grabación y toque la parte de guitarra solista. El botón **RECORD** (●) se iluminará en rojo y el piloto **REC** de TRACK 2 dejará de parpadear y quedará iluminado fijo.
8. Cuando acabe su interpretación, pulse el botón **STOP** (■) para detener la grabación. El fichero grabado será almacenado en la carpeta de la canción activa.
9. Pulse el botón **REC** de TRACK 2 para que su piloto se apague.

Grabación de una voz en TRACK 3

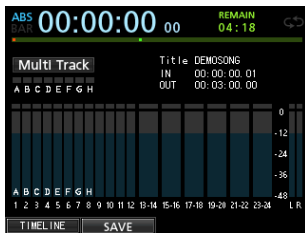
1. Pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.



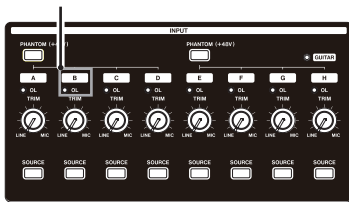
2. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) o pulse el botón **SELECT** de TRACK 3 y alinee el cursor (recuadro) en la pantalla Assign con TRACK 3.
Use el dial **JOG/DATA** o pulse el botón **SOURCE** de INPUT B para ajustar la fuente de grabación de la pista TRACK 3 a B.



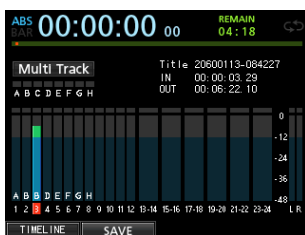
3. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.



4. Pulse el botón **REC** de TRACK 3.
El indicador **REC** parpadeará y la unidad activará la espera de grabación.
5. Use el mando TRIM de INPUT B para ajustar el nivel de entrada más adecuado para el micro. Ajuste el mando TRIM de forma que el piloto OL de INPUT B no se ilumine incluso al dar entrada a la señal más potente.



Cuando dé entrada a un sonido a través de un micro externo, el nivel de entrada será mostrado con el medidor.



Cuando suba el fader de TRACK 3, el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** podrá escuchar el sonido de la entrada de micro a través de los auriculares.

NOTA

Si el piloto OL sigue iluminándose incluso después de reducir al mínimo el mando TRIM, eso indicará que la propia señal del micro es excesiva. En ese caso, aleje más el micro de la fuente de sonido o reduzca el volumen de la fuente de entrada.

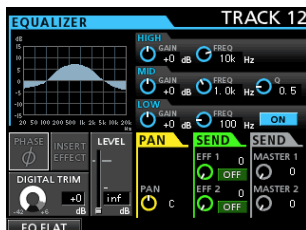
6. Vuelva al principio de la canción, inicie la reproducción de la parte de guitarra rítmica y solista grabadas y cante junto con la grabación.
Podrá escuchar en sus auriculares la reproducción de ambas partes de guitarra en las pistas 1 y 2 junto con la voz.
7. Si es necesario, use los faders de TRACK 1 y 2, los mandos **PAN**, fader **STEREO** y mando **MONITOR LEVEL** para ajustar el nivel y balance de la monitorización.
8. Vuelva al principio de la canción, pulse el botón **RECORD** (●) para iniciar la grabación y cante junto con el resto de la grabación.
El botón **RECORD** (●) se iluminará en rojo y el indicador **REC** de TRACK 3 dejará de parpadear y quedará iluminado fijo.
9. Cuando acabe su interpretación, pulse el botón **STOP** (■) para detener la grabación.
El fichero grabado será almacenado en la carpeta de la canción activa.
10. Pulse el botón **REC** de la pista TRACK 3 de forma que su piloto **REC** se apague.

2 - Arranque rápido

Mezcla de las pistas

Una vez que haya terminado con su grabación ya podrá realizar una remezcla y crear un fichero máster.

1. Use los faders de TRACK 1 a 3 para ajustar el balance de los niveles. Use el fader **STEREO** para ajustar el nivel global.
2. Pulse el botón **MIXER** para acceder al menú Mixer.
Pulse los botones **SELECT** de las pistas TRACK 1 a 3 para elegir la pista a ajustar y use después el mando **PAN** para ajustar su posición stereo.

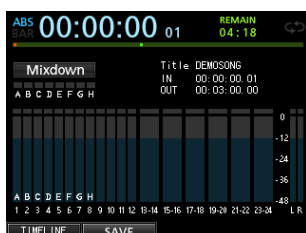


3. Ajuste el punto IN.
El intervalo comprendido entre el punto IN y el OUT será usado para el fichero máster.
Reproduzca la canción, mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **IN** en el punto en el que quiera que comience el fichero máster.
La posición en la que haya pulsado el botón será ajustada como punto IN y desde allí comenzará la remezcla.
4. Ajuste el punto OUT.
Reproduzca la canción, mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **OUT** en el punto en el que quiera que termine el fichero máster.
La posición en la que haya pulsado el botón será ajustada como punto OUT y allí terminará la remezcla.

AVISO

*También puede mantener pulsado el botón **MARK SET** y pulsar el botón **IN** o **OUT** para fijar los puntos IN y OUT con la unidad parada.*

5. Pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING**.
La grabadora pasará al modo **Mixdown** y la unidad volverá a la pantalla inicial.



NOTA

*En el modo de remezcla, aparecerá **Mixdown** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.*

6. Pulse el botón **RECORD** (●).
Comenzará la grabación del fichero máster.
La grabación se detendrá de forma automática cuando la unidad llegue al punto OUT.

NOTA

- *Los puntos IN y OUT deben estar separados al menos un intervalo de 4 segundos. Si el intervalo es inferior, en pantalla aparecerá el mensaje I/O Too Short y la unidad no podrá activar el modo **Mixdown**.*

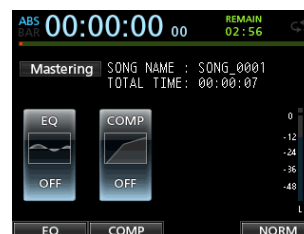
- *Durante la grabación podrá usar los faders para ajustar el nivel de las pistas y el nivel global.*
- *También puede usar el ecualizador o el efecto reverb durante la grabación de un fichero máster. (Vea "Ecualizador de pista" en pág. 55 y "Efectos de envío" en pág. 54).*
- *Puede anular las pistas que no le interesen de forma que no sean grabadas en el fichero máster. (Vea "Anulación de pistas" en pág. 39).*

Masterización de una grabación

Puede ajustar el fichero máster para adaptar su sonido a sus gustos. Este proceso es conocido como masterización.

■ Verificación del fichero máster

1. Cuando la unidad esté en el modo **Mixdown**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING** para acceder al menú **MASTERING**.
La unidad cambiará al modo **Mastering** y volverá a aparecer la pantalla inicial.



NOTA

- *En el modo de masterización, aparecerá **Mastering** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.*
 - *Cuando no exista un fichero máster, la unidad no podrá activar el modo **Mastering**.*
 - *Si la unidad está en el modo **Multi Track** podrá pulsar el botón **MIXDOWN/MASTERING** para cambiar al modo **Mixdown** y pulsar después de nuevo el botón **MIXDOWN/MASTERING** para pasar al modo **Mastering**.*
2. En este modo, pulse el botón **PLAY** (▶) para escuchar el fichero máster que acaba de crear.

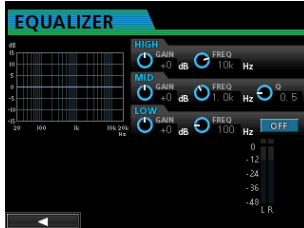
NOTA

- *Confirme que tanto el elemento **EQ** como **COMP** estén ajustados a **OFF**. Si cualquiera de ellos está en **ON**, el sonido estará afectado por el ecualizador y/o el compresor. (Vea "Uso del ecualizador de masterización" en pág. 59 y "Uso de la compresión de masterización" en pág. 59).*
- *En el modo **Mastering**, no podrá usar el fader **STEREO** para ajustar el nivel.*

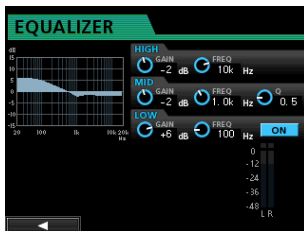
■ Aplicación de ecualización

En este ejemplo, vamos a usar el ecualizador sobre el fichero máster para reducir las altas frecuencias y aumentar ligeramente las bajas.

1. Con la unidad en el modo **Mastering**, pulse el botón **F1 (EQ)** para acceder al menú **EQUALIZER**.



2. Gire el mando EQ HIGH hacia la izquierda para reducir el valor del mando GAIN de HIGH en pantalla. Ajústelo a "-2dB". Esto reducirá las altas frecuencias.
3. Gire después el mando EQ MID hacia la izquierda para reducir GAIN de MID. Ajústelo a "-2dB". Esto reducirá las frecuencias medias.
4. Después, gire el mando EQ LOW hacia la derecha para aumentar GAIN de LOW en pantalla. Ajústelo a "+6dB". Esto hará que aumenten las bajas frecuencias.
5. Pulse el botón ON/OFF que está a la derecha del mando LOW para activar el ecualizador.



6. Pulse el botón **F1 (◀)** para volver a la pantalla de masterización.
7. Ahora puede pulsar el botón **PLAY (▶)** para escuchar su fichero máster con ecualización.

■ Aplicación de compresión

Use el compresor sobre el fichero máster para ajustar el impacto de la canción de forma global.

1. Con la unidad en el modo **Mastering**, pulse el botón **F2 (COMP)** para acceder al menú **COMP MULTI**.



2. Pulse el botón **F3 (LIBRARY)** para acceder al listado de biblioteca.



3. Use el dial **JOG/DATA** para elegir (resaltar en azul) un elemento de la lista y pulse después el botón **F4 (▶)** para cargar el ajuste adecuado desde la biblioteca.

El listado de biblioteca se cerrará.

AVISO

También puede ajustar los parámetros de la pantalla COMP MULTI usando los botones de CURSOR y el dial JOG/DATA.

4. Pulse el botón **F4 (ON)** para activar el compresor. La indicación OFF cambiará a ON.



5. Pulse el botón **F1 (◀)** para volver a la pantalla de masterización.
6. Pulse el botón **PLAY (▶)** para escuchar su fichero máster con la compresión.

NOTA

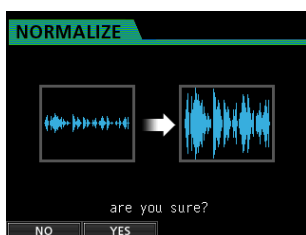
Si el elemento EQ está ajustado a ON en la pantalla EQUALIZER, también escuchará el sonido con el efecto del ecualizador.

2 - Arranque rápido

■ Normalización

Este proceso maximiza el volumen del fichero máster.

1. Con la unidad en el modo **Mastering**, pulse el botón **F4** (**NORM**) para acceder al menú **NORMALIZE**.



2. Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar la normalización.
3. Una vez que el proceso haya terminado, la unidad volverá a la pantalla de masterización.

■ Re-grabación del fichero máster

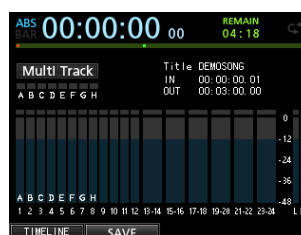
Vuelva a grabar el fichero máster con ecualización y compresión para crear un nuevo fichero máster.

1. Con la unidad en el modo **Mastering**, pulse el botón **RECORD** (●).
2. Esto grabará nuevamente el fichero máster y creará uno nuevo con la ecualización y la compresión aplicada.

Apagado

Apague la unidad cuando haya terminado de usarla.

1. Pulse el botón **HOME** para acceder a la pantalla inicial.



2. Mantenga pulsado el botón **STANDBY/ON** del panel trasero hasta que en pantalla aparezca la ventana **PORTASTUDIO**.



Cuando la unidad complete su proceso de apagado automático, que incluye la grabación de diversos datos relativos a las operaciones que ha realizado hasta ese momento, la unidad se apagará (quedará en standby).

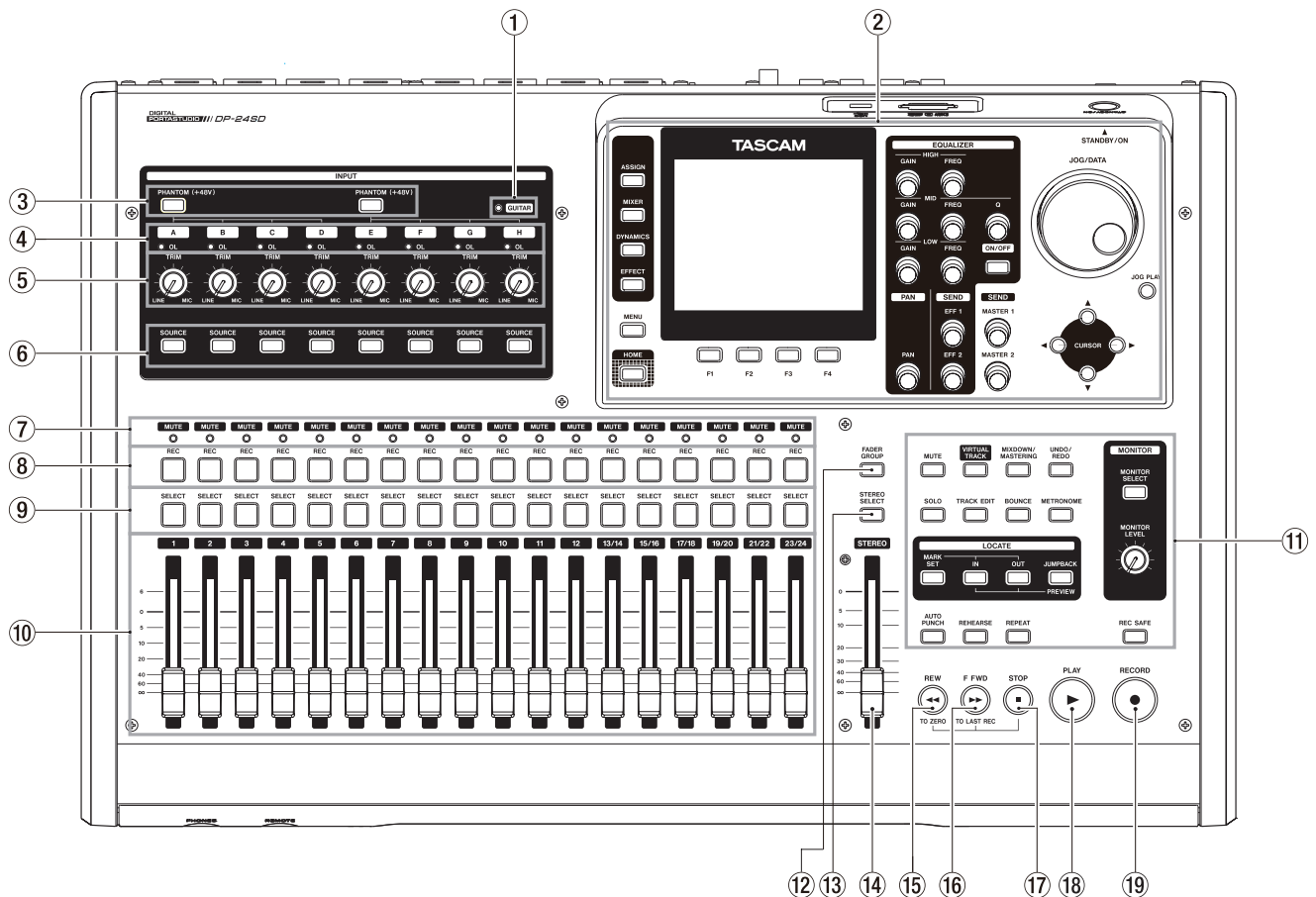
Use siempre el proceso anterior para apagar correctamente la unidad.

■ CUIDADO

Cuando la unidad esté encendida, no desconecte el cable de corriente ni corte su alimentación de ninguna otra forma, ya que si lo hace todos los ajustes que hubiese realizado desde la última vez que los hubiese almacenado se perderían. Además, si corta la corriente mientras la unidad está accediendo a la tarjeta SD, todas las canciones y datos grabados en ella pueden resultar dañados y no podría recuperarlos.

3 – Nombres y funciones de las partes

Panel superior



1 Indicador GUITAR

Se ilumina cuando el interruptor **LINE-GUITAR** del panel trasero está ajustado a la posición **GUITAR**.

2 Pantalla

Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para volver a la pantalla inicial, abrir la pantalla **MENU**, asignar señales de entrada a pistas, cambiar parámetros para cada entrada o pista o realizar otras operaciones.

3 Botón/indicador PHANTOM (+48V)

Use este botón para activar/desactivar la alimentación fantasma para las tomas **MIC/LINE INPUT A-D** y **E-H** del panel trasero.

El indicador **PHANTOM** se iluminará cuando la alimentación fantasma esté activa.

Cuando el indicador **GUITAR** esté iluminado, incluso aunque la alimentación fantasma esté activa (+48V) (piloto encendido), para **E-H**, la entrada **INPUT H** no recibirá alimentación fantasma.

CUIDADO

- Use el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** para reducir el volumen de salida de la unidad antes de activar o desactivar la alimentación fantasma. Dependiendo del micro que use, se puede producir un fuerte ruido, capaz de dañar los equipos y sus oídos.
- No conecte ni desconecte un micro con la alimentación fantasma activa. El hacer esto podría dar lugar a un fuerte ruido capaz de dañar tanto esta unidad como el resto.
- Active la alimentación fantasma solo cuando use un micro condensador que la necesite. El activar la alimentación

fantasma al usar un micro dinámico u otro que no la necesite puede dañar tanto esta unidad como el micro.

- Cuando use a la vez micros condensadores que requieran alimentación fantasma y micros dinámicos, asegúrese de usar micros dinámicos balanceados. No puede usar micros dinámicos no balanceados si la alimentación fantasma está activa.
- La activación de la alimentación fantasma a determinados micros de cinta puede dañarlos. Si no está seguro de si puede usarla o no, no la active.

4 Indicadores OL (A-H)

Se iluminan cuando la señal de la fuente de entrada es excesiva.

5 Mandos TRIM (A-H)

Úselos para ajustar los niveles de entrada. (Vea "La primera grabación" en pág. 39).

6 Botones/indicadores SOURCE

Cuando pulse uno de estos botones, la entrada correspondiente (**INPUT A a H**) será seleccionada (su botón se iluminará) como fuente de entrada.

El mezclador y otras funciones serán aplicadas solo sobre la entrada seleccionada.

Estos botones se usan también para asignar fuentes de entrada a pistas (vea "Asignación de entradas" en pág. 35).

7 Indicadores MUTE/SOLO

Se iluminan cuando una pista está anulada o en el modo Solo. Cuando el botón **SOLO** no esté iluminado, estos pilotos indicarán que la pista está en el modo de anulación (Mute). Cuando el botón **SOLO** esté iluminado, indicarán que la pista está en el modo solista.

3 – Nombres y funciones de las partes

8 Botones/indicadores REC

Úselos para activar/desactivar la grabación para cada pista.

Para monitorizar el sonido de entrada de una pista a través de unos auriculares o sistema de monitorización, pulse el botón **REC** de la pista correspondiente.

Cuando active el botón **REC**, su piloto parpadeará con la unidad parada y quedará iluminado durante la grabación.

9 Botones/indicadores SELECT

Cuando pulse uno de estos botones, la pista correspondiente (1 a 23/24) será seleccionada (su botón se iluminará) como canal activo.

El mezclador y otras funciones son aplicadas sobre el canal activo.

Estos botones se usan también para estos otros fines.

- Asignar una fuente de entrada a una pista (Vea "Asignación de entradas" en pág. 35).
- Asignar efectos a una entrada (Vea "Inserción de un efecto de guitarra" en pág. 53).
- Selección del grupo para FADER GROUP

10 Faders TRACK (TRACK 1 a TRACK 23/24)

Úselos para ajustar el nivel de monitorización de la señal de reproducción de una pista o la señal de entrada asignada a dicha pista. (Vea "Niveles y balance" en pág. 55).

11 Botones operativos de distintas funciones

Úselos para activar/desactivar las funciones asignadas a dichos botones o para ejecutarlas.

12 Botón/indicador FADER GROUP

Pulse este botón para ajusta un grupo de fader. Al hacerlo, el botón se iluminará. (Vea "Grupo de fader" en pág. 55).

13 Botón/indicador STEREO SELECT

Cuando esté activa la pantalla Assign podrá pulsar este botón para desplazar el cursor desde la posición **TRACK** a la posición **STEREO BUS** y ajustar allí la entrada para el bus stereo. (Vea "Asignación a un bus stereo" en pág. 35).

14 Fader STEREO

Use este fader para ajustar el nivel de salida de señal stereo de las tomas **STEREO OUT** y **PHONES**. Úselo también para ajustar el nivel de grabación durante el volcado o remezcla de pistas.

15 Botón REW (◀◀) (TO ZERO)

Con la unidad parada o durante la reproducción, mantenga pulsado este botón para producir un rebobinado. Dicho rebobinado se realizará a una velocidad fija de 10x.

Pulse brevemente este botón para pasar a la marca anterior.

Mantenga pulsado el botón **STOP (■)** y pulse este botón para que la unidad se coloque al principio de la canción (00:00:00:00 = punto ZERO). (Vea "Vuelta a la última posición de grabación o a cero" en pág. 44).

16 Botón F FWD (▶▶) (TO LAST REC)

Con la unidad parada o durante la reproducción, mantenga pulsado este botón para producir un avance rápido. Dicho avance se realizará a una velocidad fija de 10x.

Púselo brevemente para pasar a la marca siguiente.

Mantenga pulsado el botón **STOP (■)** y pulse este botón para colocar la unidad en la última posición de grabación (punto LAST REC). (Vea "Vuelta a la última posición de grabación o a cero" en pág. 44).

17 Botón STOP (■)

Use este botón para detener la reproducción, grabación y avance rápido/rebobinado. Púselo a la vez que pulsa el botón **REW (◀◀) (TO ZERO)** o **F FWD (▶▶) (TO LAST REC)** para hacer que la unidad se coloque al principio de la

canción (00:00:00:00 = punto ZERO) o en la última posición de grabación (punto LAST REC). (Vea "Vuelta a la última posición de grabación o a cero" en pág. 44).

18 Botón/indicador PLAY (▶)

Pulse este botón para iniciar la reproducción.

Durante la grabación, púselo para detener la grabación e iniciar la reproducción (despinchado).

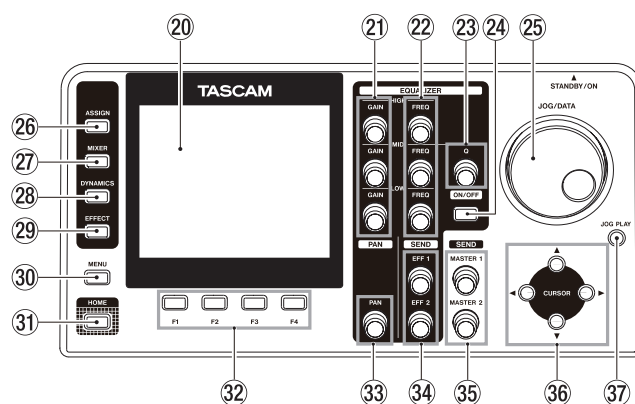
Durante la reproducción o grabación, el botón **PLAY (▶)** estará iluminado.

19 Botón/indicador RECORD (●)

Pulse este botón para iniciar la grabación.

Este botón quedará iluminado durante la grabación.

Durante la reproducción, si pulsa este botón cuando haya un botón **REC** parpadeando, comenzará la grabación en esa pista (pinchado). (Vea "Pinchado y despinchado automático" en pág. 46).



20 Pantalla a color

Pantalla LCD TFT de 3.5 pulgadas con una resolución de 320x240 puntos.

Esta pantalla le muestra distintos tipos de información.

NOTA

Esta pantalla ha sido fabricada con lo último en cuanto a técnicas de fabricación. Más del 99.99% de sus píxeles funcionan de acuerdo al standard. Habrá menos del 0.01% de ellos que pueda llegar a fallar o aparecer en rojo o negro, pero ese hecho no constituye una avería.

21 Mandos GAIN (HIGH/MID/LOW)

Úselos para ajustar la ganancia del ecualizador. (Vea "Uso del ecualizador de entrada" en pág. 37).

22 Mandos FREQ (HIGH/MID/LOW)

Úselos para ajustar la frecuencia central del ecualizador. (Vea "Uso del ecualizador de entrada" en pág. 37).

23 Mando Q

Úselos para ajustar el ancho de banda MID del ecualizador. (Vea "Uso del ecualizador de entrada" en pág. 37).

24 Botón EQUALIZER ON/OFF

Use este botón para activar y desactivar el ecualizador. (Vea "Uso del ecualizador de entrada" en pág. 37).

25 Dial JOG/DATA

Cuando esté activa la pantalla inicial podrá usar este dial para realizar operaciones de transporte jog o barrido. (Vea "Barrido con el dial JOG/DATA" en pág. 45).

En los distintos menús, use este dial para cambiar valores de parámetros y elegir elementos.

3 – Nombres y funciones de las partes

26 Botón/indicador ASSIGN

Úselo para ajustar (asignar) la entrada (INPUT A a H) para cada pista. Cuando pulse este botón, se abrirá la pantalla Assign. La señal de entrada de la fuente asignada se convertirá en la fuente de grabación. (Vea "Asignación de entradas" en pág. 35).

27 Botón/indicador MIXER

Púlselo para acceder al menú Mixer.

En esta pantalla podrá ajustar los valores de las entradas (INPUT A a H) o pistas (incluyendo GROUP) seleccionadas. (Vea "Volcado de pistas" en pág. 43).

28 Botón/indicador DYNAMICS

Pulse este botón para que se abra una pantalla en la que podrá ajustar los valores de los efectos aplicados a las entradas (INPUT A a H). (Vea "Efectos dinámicos" en pág. 53).

29 Botón/indicador EFFECT

Pulse este botón para que se abra una pantalla en la que podrá hacer ajustes en los efectos. (Vea "Efectos de guitarra" en pág. 53 y "Efectos de envío" en pág. 54).

30 Botón MENU

Púlselo para acceder al menú MENU. (Vea "Estructura del menú" en pág. 24).

31 Botón HOME

Púlselo para acceder a la pantalla inicial. (Vea "Pantalla inicial" en pág. 23).

32 Botones F1 a F4 (función)

Las funciones de estos botones dependen de la pantalla activa. La función asignada en ese momento a los botones **F1** a **F4** aparece en la parte inferior de la pantalla.

33 Mando PAN

Use este mando para ajustar la posición stereo de la señal de reproducción de la pista o de la señal de entrada asignada a esa pista. (Vea "Posición stereo (panorama)" en pág. 55).

34 Mandos SEND EFF 1/EFF 2

Úselos para ajustar la salida de las tomas **EFFECT SENDS**. También puede usar el mando **SEND EFF 1** para ajustar los efectos internos. (Vea "Envío de señales a efectos internos/externos" en pág. 38).

35 Mandos SEND MASTER 1/MASTER 2

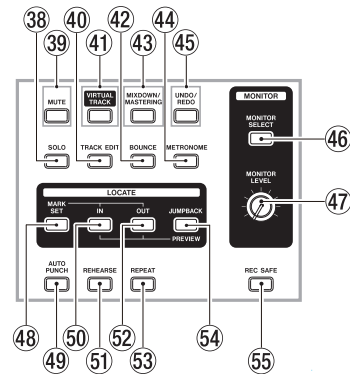
Úselos para ajustar la salida de las tomas **EFFECT SENDS**. También puede usar el mando **SEND MASTER 1** para ajustar los efectos internos. (Vea "Envío de señales a efectos internos/externos" en pág. 38).

36 Botones CURSOR (▲/▼/◀/▶)

Use estos botones para mover el cursor por la pantalla.

37 Botón JOG PLAY

Pulse este botón para cambiar al modo de búsqueda.



38 Botón/indicador SOLO

Pulse este botón para cambiar al modo Solo (el botón se iluminará). (Vea "Solo" en pág. 39).

39 Botón/indicador MUTE

Pulse este botón para cambiar al modo de anulación o Mute (el botón se iluminará). (Vea "Anulación de pistas" en pág. 39).

40 Botón TRACK EDIT

Púlselo para acceder al menú TRACK EDIT. (Vea "8 - Edición de pista" en pág. 49).

41 Botón/indicador VIRTUAL TRACK

Púlselo para acceder a la pantalla VIRTUAL TRACK. (Vea "Pistas virtuales" en pág. 48).

42 Botón/indicador BOUNCE

Pulse este botón para cambiar al modo Bounce (el botón se ilumina). (Vea "Volcado de pistas" en pág. 43).

43 Botón/indicador MIXDOWN/MASTERING

Pulse este botón para cambiar el modo de la grabadora entre Multi Track, Mixdown y Mastering.

- En el modo Multi Track, pulse este botón para cambiar al modo Mixdown.
- En el modo Mixdown, pulse este botón para cambiar al modo Mastering cuando exista un fichero máster, o púlselo para volver al modo Multi Track cuando no exista.
- En el modo Mastering, pulse este botón para volver al modo Multi Track.

NOTA

El modo activo aparece en la pantalla inicial.

44 Botón/indicador METRONOME

Pulse este botón para ajustar el metrónomo.

El piloto del botón parpadeará de acuerdo al tempo/tiempo musical ajustado. (Vea "Metrónomo" en pág. 61).

45 Botón/indicador UNDO/REDO

Pulse este botón para anular la acción inmediatamente anterior (undo sencillo) o cancelar un undo sencillo (rehacer o redo). (Vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).

Tras un undo sencillo o un multi-undo, el botón **UNDO/REDO** se iluminará para indicar que una operación ha sido anulada o deshecha.

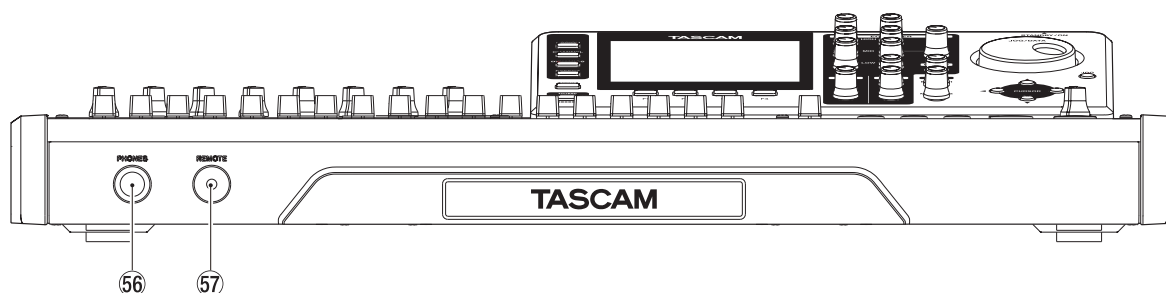
46 Botón MONITOR SELECT

Púlselo para acceder a la ventana desplegable MONITOR SELECT de la pantalla inicial. (Vea "Selección de monitor" en pág. 36).

3 – Nombres y funciones de las partes

- 47 **Mando MONITOR LEVEL**
Úselo para ajustar el nivel de salida de las señales de salida.
- 48 **Botón MARK SET**
Durante la grabación o reproducción, pulse este botón para fijar manualmente una marca. (Vea “Marcas de localización” en pág. 44).
- 49 **Botón/indicador AUTO PUNCH**
Pulse este botón para activar y desactivar el modo de pinchado automático.
Cuando este modo esté activo, en la pantalla inicial aparecerá **Auto Punch**. (Vea “Pinchado y despinchado automático” en pág. 46).
- 50 **Botón IN**
Pulse este botón para que la unidad se sitúe en el punto IN.
Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse este botón para fijar el punto IN.
Mantenga pulsado el botón **JUMPBACK (PREVIEW)** y pulse este botón para ejecutar la reproducción pre-roll hasta la posición activa y que después se detenga la unidad. (Vea “Verificación de los puntos de escucha (previsualización)” en pág. 46).
- 51 **Botón/indicador REHEARSE**
Use este botón para activar y desactivar el modo de ensayo. Además del pinchado/despinchado automático, puede usar este otro modo para la grabación ordinaria. (Vea “Ensayo de la grabación” en pág. 39).
- 52 **Botón OUT**
Pulse este botón para que la unidad se sitúe en el punto OUT.
Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse este botón para fijar el punto OUT.
Mantenga pulsado el botón **JUMPBACK (PREVIEW)** y pulse este botón para ejecutar la reproducción post-roll desde la posición activa, que después vuelva y se detenga. (Vea “Verificación de los puntos de escucha (previsualización)” en pág. 46).
- 53 **Botón/indicador REPEAT**
Pulse este botón para activar y desactivar la reproducción repetida. (Vea “Uso de la reproducción repetida” en pág. 46).
- 54 **Botón JUMPBACK (PREVIEW)**
Pulse este botón para rebobinar un número concreto de segundos desde la posición activa e iniciar la reproducción. (Vea “Reproducción con salto atrás” en pág. 46).
- 55 **Botón REC SAFE**
Pulse este botón para desactivar la grabación en todas las pistas.

Panel frontal



- 56 **Toma PHONES**
Use esta clavija standard para conectar unos auriculares stereo.
Use el mando **MONITOR LEVEL** del panel superior para ajustar el volumen.

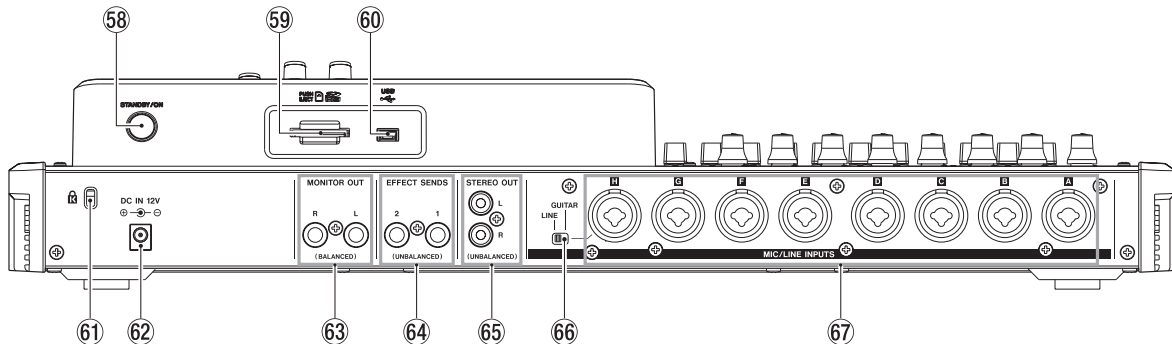
CUIDADO

*Antes de conectar unos auriculares, use el mando **MONITOR LEVEL** del panel superior para ajustar el volumen al mínimo. En la conexión se podría producir un fuerte ruido, capaz de producir daños en los aparatos y en sus oídos.*

- 57 **Toma REMOTE (toma TRS de 2.5 mm de diámetro)**
Conecte la pedalera TASCAM RC-3F (opcional). Esta pedalera le permite controlar de forma remota una amplia gama de funciones, incluyendo el pinchado/despinchado (inicio y fin de grabación).

3 – Nombres y funciones de las partes

Panel trasero



- 58 Botón STANDBY/ON**
 Cuando la unidad esté apagada (standby), mantenga pulsado este botón para encenderla. Cuando esté encendida, mantenga pulsado este botón para apagarla (standby). (Vea "Encendido y apagado" en pág. 27).
- 59 Ranura de tarjeta SD**
 Introduzca la tarjeta SD en esta ranura.
- 60 Puerto USB**
 Use el cable USB incluido para conectar esta unidad con el puerto USB de un ordenador. (Vea "Conexión a un ordenador" en pág. 67).

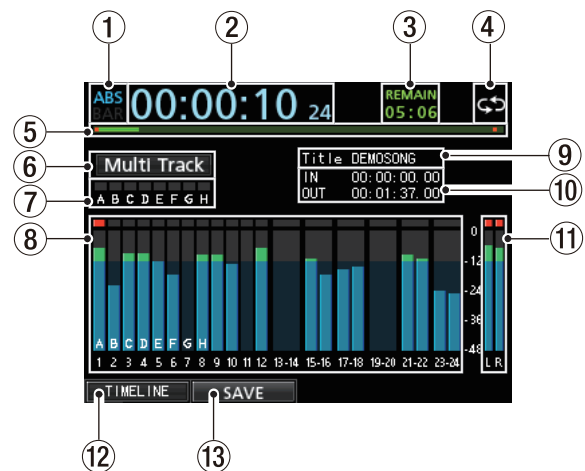
CUIDADO

Conecte siempre esta unidad directamente al ordenador. No utilice un hub USB.

- 61 Agujero de fijación de candado Kensington**
- 62 Toma DC IN 12V**
 Conecte aquí el adaptador GPE248-120200-Z incluido.
- 63 Tomas MONITOR OUT (TRS standard balanceados)**
 Estas tomas emiten la señal elegida en la sección de monitorización del panel superior. Son clavijas balanceadas standard de tipo auriculares.
- 64 Tomas EFFECT SENDS (TS standard no balanceados)**
 Emiten la señal de los envíos de efectos 1 y 2.
- 65 Tomas STEREO OUT (RCA no balanceados)**
 Estas tomas emiten la señal del bus stereo.
- 66 Interruptor LINE-GUITAR**
 Debe colocar este interruptor de acuerdo a la fuente de entrada conectada a la toma **MIC/LINE INPUTS H**. Cuando conecte directamente una guitarra eléctrica, bajo u otro instrumento similar, ajuste este interruptor a **GUITAR**. Cuando conecte un instrumento digital o un equipo audio, ajústelo a **LINE**.
- 67 Tomas MIC/LINE INPUTS A-H (balanceadas)**
 Tomas combo analógicas balanceadas XLR/TRS para entrada de micro y línea.

 - XLR (1: masa, 2: activo, 3: pasivo)
 - TRS (punta: activo, anillo: pasivo, lateral: masa)

Pantalla inicial



Pantalla inicial y medidor de nivel de pista

- 1 Indicación de modo de contador**
 Le indica el modo de contador de tiempo activo: **ABS** o **BAR**.
- 2 Contador de tiempo de grabadora**
 Le muestra el tiempo transcurrido desde el principio de la canción.
- 3 Indicación de tiempo REMAIN**
 Le indica el tiempo grabable disponible (Horas : Minutos) de la tarjeta SD.
- 4 Reproducción repetida**
 Cuando la unidad esté en el modo de reproducción repetida, aparecerá el icono
- 5 Indicación de posición de reproducción**
 Le muestra la posición de reproducción activa.
- 6 Indicador de modo de grabadora**
 Le muestra el modo de grabadora activo.

Multi Track	Modo multipistas
Bounce	Modo de volcado
Mixdown	Modo de remezcla
Mastering	Modo de masterización

Aquí también pueden aparecer estos otros elementos: Rehearsal, Auto Punchy Search.

3 – Nombres y funciones de las partes

7 Indicadores INPUT A a H overload

Si la señal de entrada de cualquiera de las fuentes **INPUT A a H** es excesiva, el indicador correspondiente se iluminará.

8 Medidor de nivel de pista

Le muestra el nivel de la señal de entrada durante la grabación y el de la señal de reproducción durante la reproducción.

9 Nombre de canción

Aquí aparece el nombre de la canción durante la reproducción.

10 Tiempo del punto IN/OUT

Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **IN** o **OUT** para visualizar el punto IN o OUT ajustado.

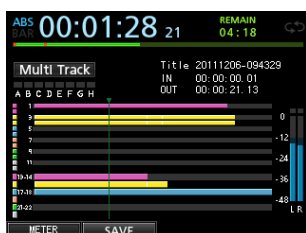
11 Medidor de nivel stereo

Le muestra el nivel de salida stereo emitido por las tomas **STEREO OUT**.

12 Indicación TIMELINE/METER

Cuando aparezca el medidor de nivel en la sección de pista de la grabadora de la pantalla inicial, pulse el botón **F1** (**TIMELINE**) para cambiar de la indicación de medidor de nivel a la de línea de tiempo.

Cuando aparezca la línea de tiempo en la sección de pista de la grabadora de la pantalla inicial, pulse el botón **F1** (**METER**) para cambiar de allí al medidor de nivel.



Indicación de línea de tiempo en la pantalla inicial

13 Indicación SAVE

Pulse el botón **F2** (**SAVE**) para acceder a la ventana desplegable **SONG SAVE** (Almacenamiento de una canción).

Estructura del menú

Pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.

Allí encontrará los elementos siguientes.

Elemento	Función	Página referencia
SONG	Carga, almacenamiento y creación, así como otras operaciones relacionadas con las canciones.	pág. 32
AUDIO DEPOT	Importación y exportación de ficheros WAV.	pág. 68
INFORMATION	Información relativa a canción, fichero y sistema.	pág. 64
TUNER	Afinador de instrumentos musicales.	pág. 62
USB	Ajustes USB.	pág. 67
FORMAT	Formateo de tarjetas SD.	pág. 65
PREFERENCE	Ajuste de la fecha y la hora	pág. 27
	Ajuste del contraste de la pantalla	pág. 29
	Indicación de mantenimiento de picos	pág. 37
	Uso de un pedal para el pinchado/despinchado	pág. 42
	Reproducción con salto atrás	pág. 46
	Ahorro automático de energía	pág. 63
	Monitorización automática	pág. 63

También puede usar botones específicos para abrir determinadas pantallas de ajuste.

El menú contiene estos otros botones de ajuste.

Botón	Función	Página referencia
ASSIGN	Asigna fuentes de pista a INPUT A a H.	pág. 35
MIXER	Activa la pantalla Mixer para realizar ajustes de EQ para pistas y entradas.	pág. 37, pág. 55
DYNAMICS	Asigna efectos de tipo dinámico como el compresor, etc. y realiza ajustes de parámetro.	pág. 53
EFFECT	Asigna cada tipo de efecto y realiza ajustes de parámetros.	pág. 53
BOUNCE	Volcado de pista.	pág. 43
MIXDOWN/MASTERING	Crea y ajusta ficheros máster.	pág. 57
METRONOME	Ajusta el metrónomo.	pág. 61

3 – Nombres y funciones de las partes

Operaciones de pantalla

Use el botón **MENU** y los botones específicos para acceder a pantallas y siga después estas normas generales para usar las funciones de las pantallas.

En estos ejemplos le mostramos procesos operativos básicos, si bien las asignaciones finales de los botones de función (**F1 a F4**) variarán dependiendo de la pantalla activa.

- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) el elemento deseado.



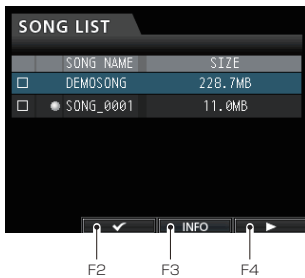
En este ejemplo vemos la pantalla **MENU**.

Aquí está seleccionado el elemento de menú **SONG**.

NOTA

Acerca de los botones de función

La asignación de los botones de función (**F1 a F4**) aparece en la parte inferior de la pantalla, justo encima de los propios botones.



Una indicación "✓" encima del botón **F2** indica que la función "✓" está asignada al botón **F2** cuando lo use en esa pantalla.

En este manual, haremos referencia a la función asignada a un botón de función como botón **F2** (✓), por ejemplo.

De esta forma, "INFO" está asignado aquí a **F3** y "▶" a **F4**.

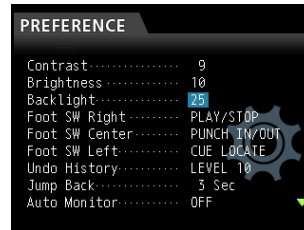
- Cuando un elemento disponga de un submenú, aparecerá "▶" a su derecha y deberá usar el botón de función **F4** (▶) para abrirlo.
- Una vez que esté dentro del submenú puede pulsar el botón **F1** (◀) para volver a la pantalla anterior.



Aquí puede ver la pantalla **LOAD**.

En el submenú, use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir **LOAD** y pulse después el botón **F4** (▶) para cargar la canción.

- Cuando el cursor (zona resaltada en azul) esté sobre un valor de ajuste, use el dial **JOG/DATA** para cambiarlo.
Para elegir un elemento, use los botones **CURSOR** (▲/▼).

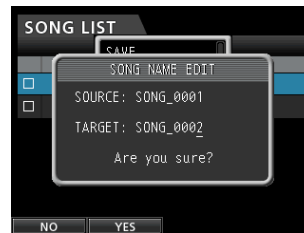


Aquí podemos ver la pantalla **PREFERENCE**.

Use el dial **JOG/DATA** para cambiar el valor.

Mueva el cursor (zona resaltada en azul) arriba o abajo.

- Cuando tenga que desplazarse a izquierda o derecha, use los botones **CURSOR** (◀/▶).



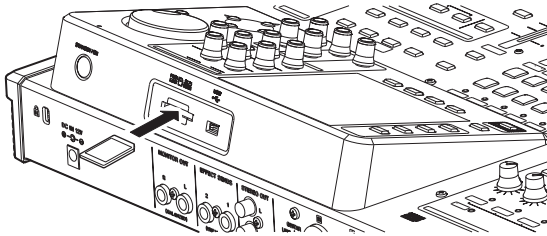
- Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

4 – Preparativos

Inserción y extracción de tarjetas SD

Inserción de una tarjeta SD

Introduzca la tarjeta SD en la ranura para tarjetas del panel trasero hasta que haga clic, tal como puede ver en la ilustración de abajo.

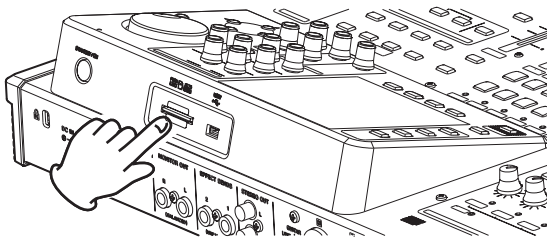


NOTA

Ya hay una tarjeta SD introducida en la ranura cuando la unidad sale de fábrica. Si quiere usar esta tarjeta para grabar y reproducir pistas, no hace falta que la reinstale.

Expulsión de la tarjeta

Empuje suavemente hacia dentro la tarjeta SD y será expulsada un poco y podrá extraerla de la unidad.

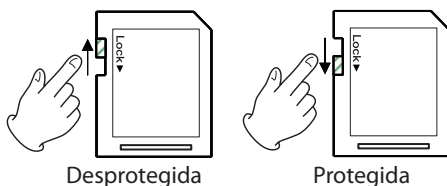


CUIDADO

- Apague siempre la unidad (standby) antes de extraer la tarjeta SD. Si extrae o introduce una tarjeta SD con la unidad encendida, es posible que los datos grabados se dañen y no pueda recuperarlos.
- Puede usar tarjetas SD y SDHC de al menos 512 MB.
- En nuestra página web (<http://tascam.com>) puede encontrar un listado de tarjetas SD que han sido verificadas con esta unidad.

Protección contra grabación de la tarjeta

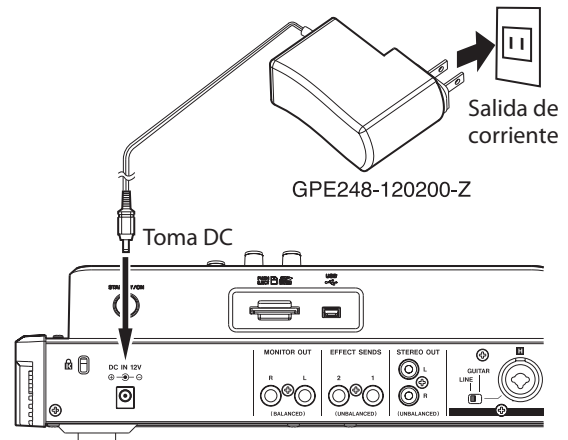
Las tarjetas SD disponen de pestañas de protección que evitan que pueda grabar nuevos datos en ellas.



Si desliza la pestaña de protección hasta la posición Lock, no podrá grabar o editar los ficheros que contenga. Desplace la pestaña a la posición de "desprotegida" para grabar, borrar o editar cualquiera de los datos de la tarjeta.

Encendido de la unidad

Tal como le mostramos en esta ilustración, conecte el adaptador GPE248-120200-Z incluido a la toma DC IN 12V.



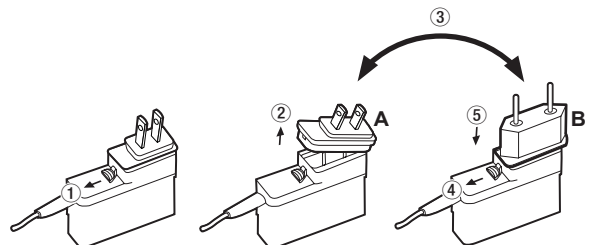
CUIDADO

- Use solo el adaptador GPE248-120200-Z y cable de alimentación incluidos. El uso de otro adaptador puede producir averías, descargas eléctricas o fuego.
- Utilice siempre el adaptador GPE248-120200-Z incluido para dar corriente a esta unidad, dado que no puede recibir alimentación vía USB.

NOTA

El adaptador de este aparato incluye dos tipos de enchufe. Coloque el tipo de enchufe que encaje con la salida de corriente que esté usando.

Cambio del enchufe de salida



- 1 Mueva la pestaña que hay en el adaptador en el sentido de la flecha.
- 2 Extraiga el enchufe.
- 3 Sustitúyalo por el otro tipo de enchufe (A o B).
- 4 Vuelva a mover la pestaña del adaptador en el sentido de la flecha.
- 5 Coloque el nuevo enchufe en el adaptador.

Esto completa el proceso de cambio del enchufe.

Tras cambiar el enchufe de salida, compruebe que no esté suelto o mal encajado y que todo está correcto antes de introducirlo en la salida de corriente.

CUIDADO

No use el adaptador si observa cualquier anomalía tras cambiar el enchufe. El uso del adaptador en esas condiciones puede dar lugar a un incendio o descarga eléctrica. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con un servicio técnico TEAC (vea contraportada) para solucionar el problema.

Encendido y apagado

CUIDADO

- Reduzca el volumen del sistema de monitorización conectado a esta unidad antes de encenderla o apagarla.
- No lleve puestos los auriculares al encender o apagar esta unidad si están conectados a la misma. Si lo hace, se puede producir un fuerte ruido capaz de dañar los auriculares o sus oídos.

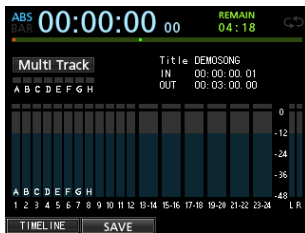
Puesta en marcha de la unidad

Mantenga pulsado el botón **STANDBY/ON** del panel trasero durante unos segundos.

Cuando la unidad se ponga en marcha, aparecerá brevemente la pantalla de arranque seguida por la pantalla inicial.



Pantalla de arranque



Pantalla inicial

Cuando la unidad se ponga en marcha quedará por defecto en el modo **Multi Track**, independientemente del último modo que haya usado antes de apagar la unidad.

Apagado

Haga estos preparativos antes de apagar la unidad.

- Detenga la grabadora. (No puede apagar esta unidad si está grabando o realizando otro proceso similar).
- Vuelva a la pantalla inicial.
- Si la unidad está conectada a un ordenador, desconecte el cable USB después de realizar los pasos necesarios en el ordenador para desconectar la unidad.

Tras realizar estos pasos, mantenga pulsado el botón **STANDBY/ON** del panel trasero hasta que aparezca esta pantalla.



La unidad se apagará (quedará en standby) una vez que haya terminado con el proceso de apagado completo, que incluye el almacenamiento de distintos datos de su sesión.

CUIDADO

Cuando la unidad esté encendida, no corte la corriente, por ejemplo desconectando el adaptador. El hacer esto produciría que todos los ajustes que hubiese realizado desde el último almacenamiento no fuesen conservados. Si corta la corriente mientras la unidad está accediendo a la tarjeta SD, todos los datos grabados en ella pueden resultar dañados y es posible que no pueda recuperarlos.

NOTA

Cuando apague la unidad (standby), la canción activa será almacenada. Cuando vuelva a encender la unidad, esa última canción será cargada de nuevo en el mismo estado que tenía justo antes del apagado. Incluso podrá anular y rehacer las operaciones previas al apagado.

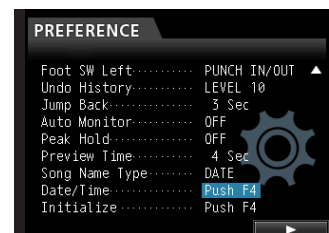
Ajuste de la fecha y la hora

Por medio de su reloj interno, esta unidad registra la fecha y la hora en la que es grabado cada fichero o canción.

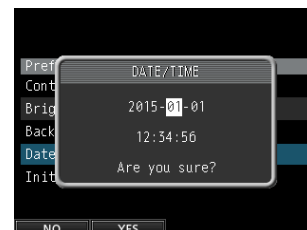
1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).

Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.

3. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir (zona resaltada en azul) **Date/Time** y pulse después el botón **F4** (▶).



Aparecerá la pantalla **DATE/TIME**.



4. Use los botones **CURSOR** (◀/▶) para desplazar el cursor (zona resaltada en azul) al elemento deseado y use después el dial **JOG/DATA** para cambiar el valor.
5. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **F2** (YES) para volver a la pantalla inicial.

NOTA

- La indicación de tiempo se detiene durante el ajuste de la hora.
- Puede añadir la fecha y hora que haya ajustado aquí a los nombres de los ficheros especificando **SONG NAME TYPE** en el menú **PREFERENCE**.

4 – Preparativos

Preparativos de una tarjeta SD para su uso

Para que pueda usar una tarjeta SD en esta unidad, primero deberá formatearla.

CUIDADO

La tarjeta SD que viene incluida de fábrica dentro de esta unidad ya está formateada, por lo que no es necesario que la reformatee. El formateo de esta tarjeta SD borraría la canción de demostración almacenada en ella.

1. Compruebe que la tarjeta SD esté correctamente introducida y encienda la unidad.
2. Si introduce en esta unidad una tarjeta nueva o una que haya formateado en otra unidad, aparecerá el mensaje desplegable "Invalid Card".
3. Puede reformatear una tarjeta en esta unidad cuando quiera. (Vea "Formateo rápido de una tarjeta SD" en pág. 65 y "Formateo completo de una tarjeta SD" en pág. 66).

Para cerrar el mensaje desplegable, pulse el botón **F1**.

Modos de la grabadora

Esta unidad tiene cuatro modos de grabadora.

Multi Track

Use este modo para usar la unidad como una grabadora multipistas.

Bounce

Este modo le permite realizar un volcado de pistas. (Vea "Volcado de pistas" en pág. 43).

Mixdown

Use este modo para la remezcla de pistas para crear un fichero máster. (Vea "Remezcla de pistas" en pág. 55 y "Creación de un fichero máster" en pág. 56).

Mastering

Use este modo para reproducir los ficheros máster que haya creado y aplicarles efectos y personalizarlos de acuerdo a sus gustos (masterización). (Vea "Verificación del fichero máster" en pág. 57 y "Finalización de un fichero máster (masterización)" en pág. 58).

Cuando la unidad se ponga en marcha, arrancará por defecto en el modo **Multi Track**, independientemente de cuál fuese el modo activo al apagarla.

Con la unidad en cualquier otro modo distinto a **Multi Track**, no podrá realizar ninguna de las operaciones habituales usando la pantalla.

En este manual, explicaremos las funciones del modo **Multi Track** salvo que se indique otra cosa.

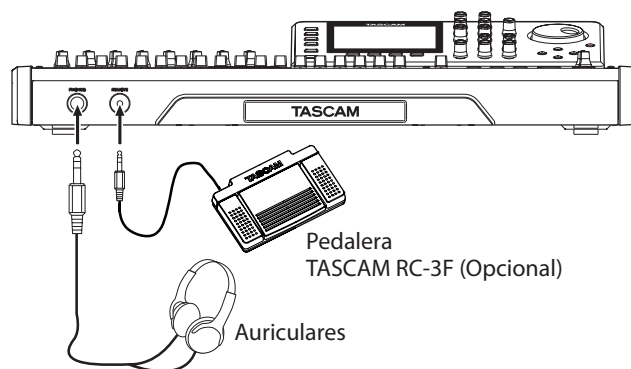
Conexión de otros dispositivos

En esta sección le damos algunos ejemplos acerca de cómo conectar otros dispositivos a esta unidad.

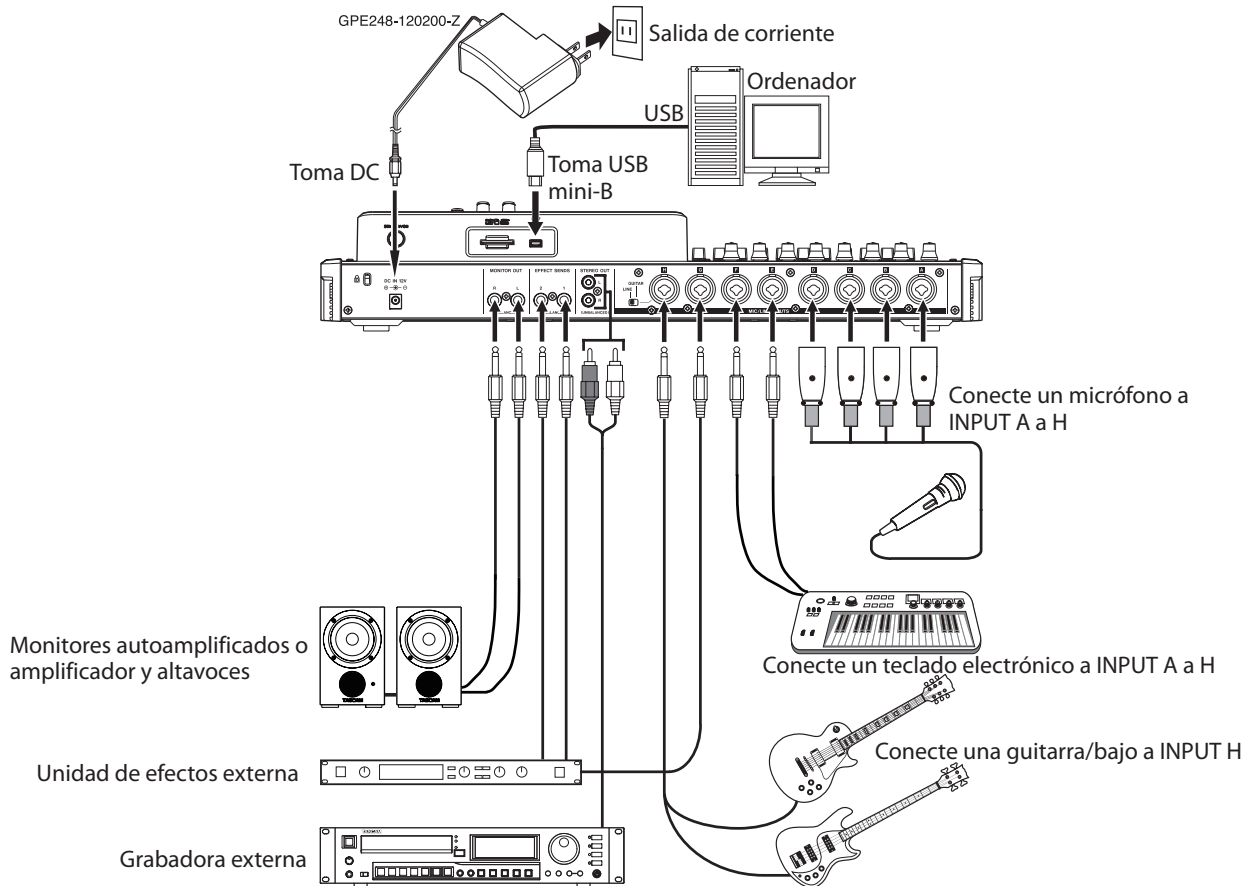
Precauciones a la hora de realizar conexiones

- Apague (standby) previamente tanto esta unidad como el resto de dispositivos que vaya a conectar.
- Conecte a la alimentación todos los dispositivos en la misma línea eléctrica. Cuando use una regleta, por ejemplo, use una con un cable con capacidad eléctrica suficiente de cara a evitar posibles variaciones de voltaje.

Panel frontal



Panel trasero



CUIDADO

- Use el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** para reducir el volumen de salida de la unidad antes de activar o desactivar la alimentación fantasma. Dependiendo del micro conectado, se puede producir un fuerte ruido, capaz de dañar los aparatos y sus oídos.
- No conecte ni desconecte un micro con la alimentación fantasma activa. El hacer esto podría dar lugar a un fuerte ruido capaz de dañar tanto esta unidad como el resto.
- Active la alimentación fantasma solo cuando use un micro condensador que la necesite. El activar la alimentación fantasma al usar un micro dinámico u otro que no la necesite puede dañar tanto esta unidad como el micro.
- Cuando use a la vez micros condensadores que requieran alimentación fantasma y micros dinámicos, asegúrese de usar micros dinámicos balanceados. No puede usar micros dinámicos no balanceados si la alimentación fantasma está activa.
- La activación de la alimentación fantasma a determinados micros de cinta puede dañarlos. Si no está seguro de si puede usarla o no, no la active.

NOTA

- Antes de producir ningún tipo de sonido, reduzca el volumen de salida con el mando **MONITOR LEVEL** y los monitores externos. Se puede producir un fuerte ruido, capaz de dañar los aparatos y sus oídos.
- No puede usar las funciones de grabadora de esta unidad cuando esté conectada a un ordenador vía USB.

AVISO

Cuando conecte una guitarra electroacústica con un previo interno o una guitarra eléctrica de tipo activo, o cuando use

un pedal de efectos entre la guitarra y esta unidad, coloque este interruptor **LINE-GUITAR** en la posición **LINE**.

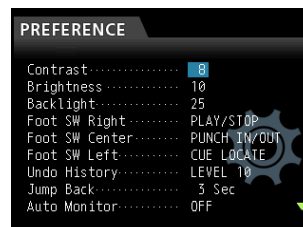
Ajuste del contraste de la pantalla

Puede ajustar el contraste de la pantalla.

Siga los pasos siguientes para realizar este ajuste.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).

Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.



3. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir los elementos que quiera ajustar como **Contrast**, **Brightness** y **Backlight** y use después el dial **JOG/DATA** para realizar los ajustes.
4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

5 - Gestión de canciones

Esta unidad gestiona los datos en unidades llamadas "canciones". Por lo general, cada proyecto debería tener su propio fichero de "canción". El primer paso es cargar la canción que quiera gestionar (cargar una canción existente o crear una nueva).

En una canción, son almacenados los datos audio de la grabación multipistas (TRACK 1 a 24) y el fichero máster.

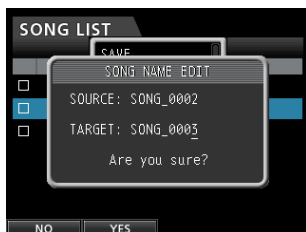
En este capítulo hablamos acerca de las operaciones básicas, como pueden ser los procesos para cargar canciones y crear nuevas, y también le explicamos diversas funciones de gestión de las canciones.

Edición del nombre

Puede editar los nombres en las pantallas siguientes.

Al crear, almacenar o editar el nombre de una canción

Ventana desplegable SONG CREATE, ventana desplegable SONG SAVE, ventana desplegable SONG NAME EDIT, ventana desplegable SONG COPY



Siga estos pasos para editar el nombre.

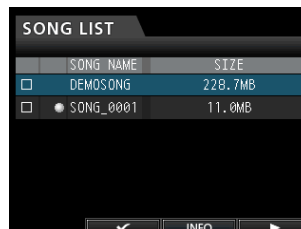
- Use los botones **CURSOR** (◀/▶) para desplazar el cursor (subrayado). El carácter que esté sobre la posición del cursor será el que podrá editar.
- Use el dial **JOG/DATA** para cambiar el carácter que esté en la posición del cursor. Puede introducir un máximo de 15 caracteres, incluyendo los símbolos habituales, números y letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto occidental.
- Tras la entrada o edición de los datos, pulse el botón **F2** (YES) para almacenar el nombre editado.

Carga de una canción

Siga los pasos siguientes para cargar la canción que quiera.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú MENU.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) SONG y pulse después el botón **F4** (▶).

Aparecerá la pantalla SONG LIST.

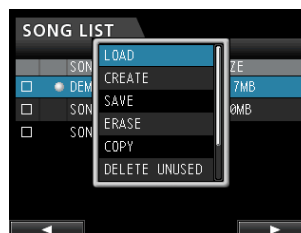


NOTA

El icono ● aparecerá al lado de la canción activa (cargada en ese momento).

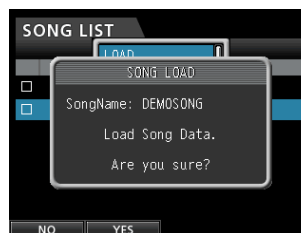
Aparecerá el icono de un candado 🔒 a la izquierda de las canciones protegidas.

3. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir la canción que quiera y pulse después el botón **F4** (▶) para acceder al submenú correspondiente.



Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir **LOAD** y pulse después de nuevo el botón **F4** (▶).

4. Aparecerá la ventana desplegable SONG LOAD.



5. Pulse el botón **F2** (YES) para cargar la canción elegida.

NOTA

Si pulsa el botón **F1** (NO), no será cargada la canción, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana SONG LIST.

6. Una vez que haya cargado la canción, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana SONG LIST.
7. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Creación de una nueva canción

Siga los pasos siguientes para crear una nueva canción.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

3. Pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente.

Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir **CREATE** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).



4. Pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder a la ventana desplegable **SONG CREATE**.



Le será asignado un nombre a la canción creada dependiendo del valor del elemento **Song Name Type** del menú **PREFERENCE**.

5. Si quiere, cambie el nombre de la canción en el elemento **Name**. (Vea "Edición del nombre" en pág. 30).

AVISO

*Puede editar el nombre de una canción a posteriori, eligiendo **NAME EDIT** en el menú **SONG**. También puede editar el nombre de la canción al almacenarla.*

6. Alinee el cursor con **Bit** y gire el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor de velocidad de bits. (Por defecto: 16bit)
7. Alinee el cursor con **Hz** y gire el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor de la frecuencia de muestreo. (Por defecto: 44.1kHz)
8. Pulse el botón **F2** (**YES**) para almacenar la canción activa y crear una nueva canción.

NOTA

*Si pulsa el botón **F1** (**NO**), la canción no será creada, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.*

9. Una vez que haya sido creada la nueva canción, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.
10. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Almacenamiento de una canción

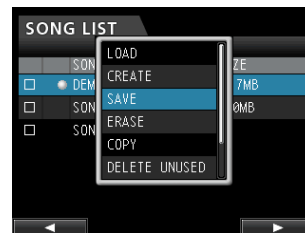
Esta unidad almacena automáticamente la canción activa durante el proceso de apagado y si carga otra canción. También puede almacenar una canción en cualquier momento con los pasos siguientes.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

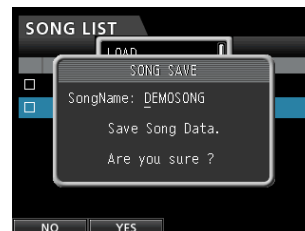
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

3. Pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente.

Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir **SAVE** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).



4. Pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder a la ventana desplegable **SONG SAVE**.



5. Si quiere, cambie el nombre de la canción en el elemento **SongName**. (Vea "Edición del nombre" en pág. 30).

Si quiere almacenar la canción sin cambiar su nombre, simplemente pulse el botón **F2** (**YES**).

6. Una vez que la canción haya sido almacenada, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.
7. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

AVISO

*También puede acceder directamente al elemento **SAVE**, que es uno del submenú **SONG LIST**, con el botón **F2** (**SAVE**) de la pantalla inicial.*

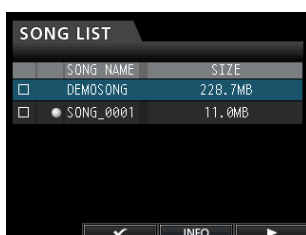
5 - Gestión de canciones

Visualización de información de canción

Puede comprobar el formato de fichero de la canción, su nombre (título), la fecha/hora de creación y su tamaño.

1. Pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.



3. Pulse el botón **F3** (**INFO**) para visualizar la información de canción que irá apareciendo en este orden: **SIZE**, **SAMPLE RATE**, **SAMPLE BIT** y **DATE**.

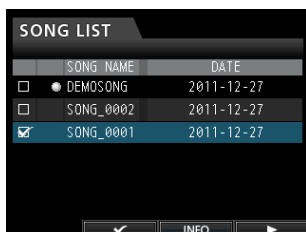
Copia de canciones

Puede copiar canciones.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

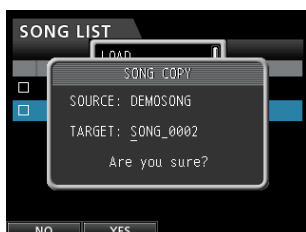
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

3. Elija (zona resaltada en azul) la canción que quiera copiar.



4. Después, pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir el elemento **COPY** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá un mensaje desplegable que le pedirá que confirme la copia.



5. Si quiere, cambie el nombre de la canción y pulse el botón **F2** (**YES**).

NOTA

Para cancelar el proceso de copia, pulse el botón **F1** (**NO**) en lugar del botón **F2** (**YES**).

6. Cuando la operación de copia haya terminado, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.

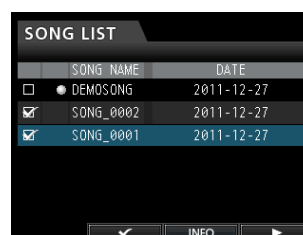
Borrado de canciones

Puede borrar canciones. También puede borrar varias a la vez. Es posible que le interese eliminar canciones que ya no necesite si la tarjeta SD se queda sin espacio disponible.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

3. Elija (zona resaltada en azul) la canción a borrar y pulse el botón **F2** (**✓**). Si quiere borrar varias canciones a la vez, elija todas las que quiera borrar.



NOTA

Si quiere quitar la marca de comprobación **✓** del recuadro, pulse de nuevo el botón **F2** (**✓**) mientras esa canción está seleccionada (zona resaltada en azul).

4. Después, pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir el elemento **ERASE** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá un mensaje desplegable que le pedirá que confirme el borrado.



5. Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar el borrado.

NOTA

Para cancelar el borrado, pulse el botón **F1** (**NO**) en lugar del botón **F2** (**YES**).

6. Cuando la operación de borrado haya sido ejecutada, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.

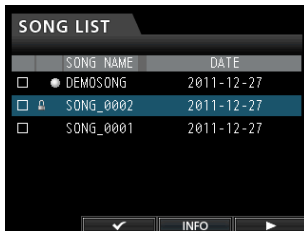
NOTA

La carpeta **MUSIC** siempre ha de contener como mínimo una canción. Por este motivo, siempre será creada una canción de forma automática cuando inserte o formatee una tarjeta.

Protección de canciones

Al proteger una canción, ya no podrá editarla, grabar en ella o borrarla.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.
3. Elija (zona resaltada en azul) la canción que quiera proteger y pulse después el botón **F2** (**✓**). Si quiere proteger varias canciones, Elija todas las que quiera.




NOTA

*Si quiere quitar la marca de comprobación ✓ del recuadro, pulse de nuevo el botón **F2** (✓) mientras esa canción está seleccionada (zona resaltada en azul).*

4. Pulse después el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir el elemento **PROTECT** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).
La función de protección quedará activada para la canción seleccionada.
5. Cuando haya finalizado la operación de protección, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.

NOTA

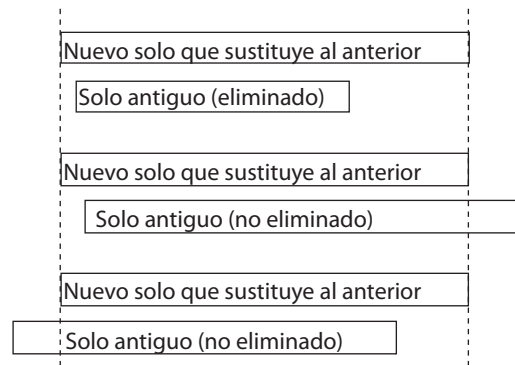
- Cuando acceda al listado de canciones para copiar, borrar o realizar otras funciones sobre las canciones, aparecerá el icono de un candado  al lado de las canciones protegidas.
- Si trata de realizar una operación prohibida (edición, borrado, grabación) sobre una canción protegida, aparecerá el mensaje **Song Protected** y la operación será cancelada.
- Para eliminar la protección de una canción, repita los pasos anteriores.

Supresión de datos audio innecesarios de una canción

Además de los datos audio de una pista, una canción también puede contener datos audio "innecesarios".

Cuando una pista es sobregabada en esta unidad, los datos audio sobregabados no son borrados si no que permanecen en la tarjeta SD. Esos datos audio sobregabados son datos audio "innecesarios".

Puede eliminar esos datos con los pasos siguientes.



Como puede ver arriba, si los datos audio antiguos no son totalmente sobregabados por los nuevos, los datos antiguos no pueden ser eliminados.

Los datos audio antiguos "innecesarios" de cualquier pista virtual que no haya sido asignada a una pista física también pueden ser eliminados. (Vea "Pistas virtuales" en pág. 48).

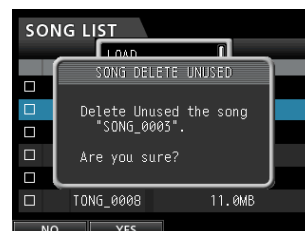
Siga los pasos siguientes para eliminar datos audio "innecesarios" y dejar espacio en la tarjeta SD para el almacenamiento de más datos (no podrá anular esta operación).

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.
3. Elija (zona resaltada en azul) la canción que contenga los datos audio innecesarios y pulse después el botón **F2** (**✓**). Si quiere borrar los datos de varias canciones, elija todas las canciones afectadas a la vez.

NOTA

*Si quiere quitar la marca de comprobación ✓ del recuadro, pulse de nuevo el botón **F2** (✓) mientras esa canción está seleccionada (zona resaltada en azul).*

4. Después, pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir el elemento **DELETE UNUSED** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).
Aparecerá un mensaje de confirmación.



5. Pulse el botón **F2** (**YES**).
Los datos audio serán eliminados de la canción(s).

5 - Gestión de canciones

Cuando la operación de borrado haya terminado, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.

NOTA

*Para cancelar esta operación de borrado antes de que se ejecute, pulse el botón **F1** (NO) en lugar del botón **F2** (YES).*

CUIDADO

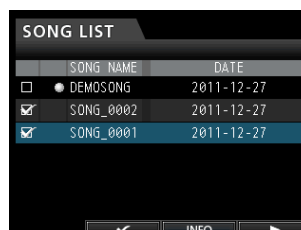
*Esta operación elimina todos los datos audio innecesarios de las canciones elegidas, pero no puede ser anulada. Por tanto, si piensa que es posible que utilice esos datos audio más adelante, haga una copia de los mismos en un ordenador antes de proseguir con el elemento **DELETE UNUSED**. (Vea "Conexión a un ordenador" en pág. 67).*

Cambio del nombre de una canción

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲**/**▼**/**◀**/**▶**) para elegir (resaltar en verde) **SONG** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

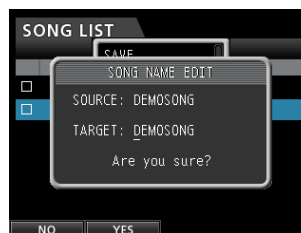
Aparecerá la pantalla **SONG LIST**.

3. Elija (zona resaltada en azul) una canción a la que quiera modificar el nombre.



4. Después, pulse el botón **F4** (**▶**) para acceder al submenú correspondiente. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲**/**▼**) para elegir el elemento **NAME EDIT** en el submenú y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Ahora podrá modificar el nombre de la canción.



5. Cambie el nombre de la forma que le interese y pulse el botón **F2** (YES).

NOTA

*Para cancelar este proceso de cambio, pulse el botón **F1** (NO) en lugar del botón **F2** (YES).*

6. Una vez que el nombre de la canción haya sido modificado, la ventana anterior desaparecerá y volverá a la ventana **SONG LIST**.

6 - Grabación básica

Selección de fuentes de entrada

Esta unidad está equipada con ocho entradas (**INPUT A a H**) y cada una de ellas tiene una toma combo XLR/TRS.

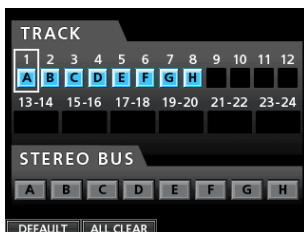
Además de las señales de micro y línea puede conectar una guitarra a la toma standard **INPUT H**. Cuando conecte una guitarra, ajuste el interruptor **LINE-GUITAR** del panel trasero a **GUITAR**.

AVISO

*Cuando conecte una guitarra electroacústica con un previo interno o una guitarra eléctrica de tipo activo, o cuando use un pedal de efectos entre la guitarra y esta unidad, coloque este interruptor **LINE-GUITAR** en la posición **LINE**.*

Asignación de entradas

Al usar esta unidad, "asignación de entradas" hace referencia al ajuste de la fuente de grabación para cada pista a **INPUT A a H** en la pantalla Assign.



Pantalla Assign

NOTA

- De partida, las fuentes de grabación de las pistas 1 a 8 están asignadas a las entradas A a H (**INPUT A a H**), en ese orden.
- Los ajustes de asignación son almacenados cuando almacena una canción o apaga la unidad. De igual forma, esos ajustes son cargados al cargar una canción.

Esta unidad puede grabar simultáneamente en un máximo de ocho pistas. Puede asignar una fuente de entrada a varias pistas a la vez. No obstante, no puede asignar varias fuentes de entrada a una misma pista. También puede asignar una fuente de entrada a un bus stereo.

Asignación a una pista mono

Las pistas 1 a 12 son pistas mono.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.
2. Use el botón **SELECT** de cada pista o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para desplazar el cursor a la pista mono a la que quiera asignar una fuente de grabación.
3. Pulse el botón **SOURCE** de la entrada que quiera (**INPUT A a H**) o gire el dial **JOG/DATA** para ajustar la fuente de cada pista mono.
4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **ASSIGN** o el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Asignación a una pista stereo

Las pistas **13/14 a 23/24** son pistas stereo.

Las pistas stereo siempre son grabadas de forma simultánea. Por tanto, no puede grabar en una pista independiente de un par de pistas stereo.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.
2. Use el botón **SELECT** de cada pista o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para desplazar el cursor a la pista stereo a la que quiera asignar una fuente de grabación.
3. Pulse el botón **SOURCE** de la entrada que quiera (**INPUT A a H**) o gire el dial **JOG/DATA** para ajustarla fuente de cada pista stereo.
Opciones: A/A, A/B, B/B, C/C, C/D, D/D, E/E, E/F, F/F, G/G, G/H y H/H
4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **ASSIGN** o el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

NOTA

- Puede asignar una única fuente de entrada a varias pistas simplemente manteniendo pulsado el botón **SOURCE** de la entrada que quiera (**INPUT A a H**) y pulsando los botones **SELECT** de las pistas.
- No obstante, no puede asignar varias fuentes de entrada a una misma pista.

Asignación a un bus stereo

Para usar un dispositivo de efectos externo, asigne las entradas (**A a H**) que estén conectadas a las salidas del efecto (**EFFECT RETURN**) a un bus stereo para devolver la señal del efecto (retorno) a ese bus stereo. También puede asignar entradas a buses stereo durante la remezcla para que pueda mezclar hasta 8 señales de entrada con las pistas de reproducción.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **ASSIGN** para acceder al menú Assign.
2. Use el botón **STEREO SELECT** o el botón **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para desplazar el cursor a la zona de pantalla **STEREO BUS**.
3. Use los botones **CURSOR** (**◀/▶**) para desplazar el cursor a la fuente de entrada que quiera asignar al bus stereo.
4. Pulse el botón **SOURCE** de la entrada que quiera (**INPUT A a H**) o gire el dial **JOG/DATA** para ajustar la fuente de entrada para el bus stereo.
5. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **ASSIGN** o el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Verificación de la asignación

Puede comprobar la asignación activa en la pantalla Assign.

El nombre de la fuente de entrada asignada (A a H) aparecerá en la zona de pantalla del medidor de nivel de cada pista en la pantalla inicial.

NOTA

Cuando apague la unidad (excepto si la función de protección de la canción está activada), la canción activa será almacenada con todos sus ajustes relacionados.

La siguiente vez que encienda la unidad, todos los ajustes almacenados serán restaurados.

Cancelación de una asignación

Con la pantalla Assign activa, pulse el botón **F1** (**DEFAULT**) para restaurar todos los ajustes iniciales. De la misma forma, el pulsar el botón **F2** (**ALL CLEAR**) borrará todos los ajustes de asignación.

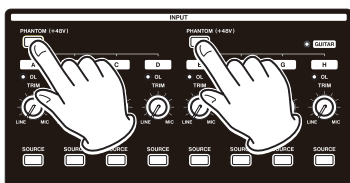
6 - Grabación básica

Uso de alimentación fantasma

Cuando conecte un micro condensador que requiera alimentación fantasma, pulse el botón **PHANTOM (+48V)** de **INPUT A** a **D** o **INPUT E** a **H** con la unidad parada para activar o desactivar este tipo de alimentación.

Cuando active la alimentación fantasma, el piloto del botón **PHANTOM (+48V)** se iluminará y será activada ese tipo de alimentación a las tomas XLR de **INPUT A** a **D** y/o **INPUT E** a **H**.

No obstante, cuando el piloto **GUITAR** esté iluminado, la toma **INPUT H** no recibirá alimentación fantasma incluso aunque el indicador (+48V) esté iluminado para **E-H**.



CUIDADO

- Use el fader **STEREO** y el mando **MONITOR LEVEL** para reducir el volumen de salida de la unidad antes de activar o desactivar la alimentación fantasma. Dependiendo del micro conectado, se puede producir un fuerte ruido, capaz de dañar los aparatos y sus oídos.
- No conecte ni desconecte un micro con la alimentación fantasma activa. El hacer esto podría dar lugar a un fuerte ruido capaz de dañar tanto esta unidad como el resto.
- Active la alimentación fantasma solo cuando use un micro condensador que la necesite. El activar la alimentación fantasma al usar un micro dinámico u otro que no la necesite puede dañar tanto esta unidad como el micro.
- Cuando use a la vez micros condensadores que requieran alimentación fantasma y micros dinámicos, asegúrese de usar micros dinámicos balanceados. No puede usar micros dinámicos no balanceados si la alimentación fantasma está activa.
- La activación de la alimentación fantasma a determinados micros de cinta puede dañarlos. Si no está seguro de si puede usarla o no, no la active.

Monitorización

La monitorización es un elemento crucial del proceso de grabación y masterización. Puede usar un sistema de monitorización externo (monitores autoamplificados o un amplificador y altavoces, etc.) o unos auriculares para monitorizar el sonido de esta unidad.

Use el mando **MONITOR LEVEL** para ajustar el nivel del sistema de monitorización.

Selección de monitor

Aparte del bus stereo, esta unidad le permite monitorizar el bus de volcado (vea "Volcado de pistas" en pág. 43) o los envíos de efecto 1/2.

En la monitorización de estos envíos de efecto puede monitorizar las señales que están siendo enviadas a los efectos.

1. Con la pantalla inicial activa, pulse el botón **MONITOR SELECT** para acceder a la ventana desplegable **MONITOR SELECT**.



2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir el destino de monitorización.

STEREO (por defecto)

Con esto monitorizará la señal stereo del bus stereo.

BOUNCE

Elija esto para monitorizar la señal stereo del bus de volcado.

EFFECT SEND 1

Con esto monitorizará la señal mono del envío de efectos 1.

EFFECT SEND 2

Con esto monitorizará la señal mono del envío de efectos 2.

3. Tras elegir el destino, pulse el botón **MONITOR SELECT** para volver a la pantalla inicial.

Pilotos OL y medidores de nivel

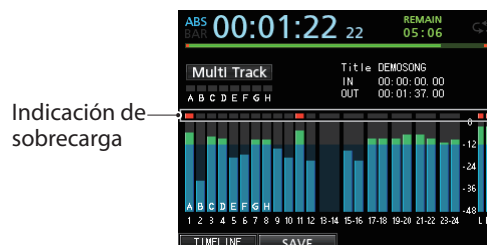
Puede comprobar el nivel de la señal audio de esta unidad por medio de los pilotos **OL** de **INPUT A** a **H** y de los medidores de nivel que aparecen en la pantalla.

Los medidores le permiten monitorizar el nivel de las señales, pero también puede usarlos para confirmar si la unidad está recibiendo o no alguna señal. Por ejemplo, si los medidores de nivel asignados a las entradas **A** a **H** en la pantalla inicial se están moviendo, eso indica que la unidad está recibiendo señales incluso aunque no escuche nada por los monitores.

Como puede ver abajo, si aparece una línea roja "■" en la parte superior de un medidor, eso indicará que el nivel es excesivo (seguirá en pantalla durante un momento antes de desaparecer automáticamente). Si el nivel es excesivo, el sonido puede llegar a distorsionar, por lo que reduzca el nivel hasta que la línea roja "■" ya no aparezca.

Si se ilumina un piloto **OL**, la señal de la fuente de entrada es posible que sea demasiado alta o que el mando **TRIM** esté ajustado demasiado arriba.

Si un piloto **OL** sigue iluminándose incluso después de colocar el mando **TRIM** en la posición **LINE**, eso indicará que la fuente de entrada es excesiva, por lo que deberá reducir el volumen de esa fuente.



Indicación de sobrecarga

■ Indicadores de sobrecarga (A a H)

Los indicadores de sobrecarga de las entradas **A** a **H** en pantalla le indican la sobrecarga del nivel de entrada (**INPUT A** a **H**) de esta unidad.

Use los mandos **TRIM** de **INPUT A** a **H** o el control de volumen de salida de las fuentes de entrada para ajustar el nivel.

6 - Grabación básica

■ Medidores de nivel de pista (1 a 23/24)

Estos medidores le muestran el nivel de señal de reproducción el de entrada de las pistas correspondientes. El nivel de señal mostrado por los medidores de nivel de pista depende de las condiciones operativas, tal como le mostramos aquí abajo.

Botón REC	Transporte	Información del medidor de nivel
Apagado	Reproducción	Señal de reproducción de pista
Parpadeando (espera de grabación)	Reproducción	Señal de reproducción de pista (Auto Monitor ON) Señal de entrada de pista + señal de reproducción (Auto Monitor OFF)
Parpadeando (espera de grabación)	Parado	Señal de entrada de pista
Encendido (grabación)	Grabación	Señal de entrada de pista

NOTA

Durante la visualización de señal de reproducción, dado que aparece el nivel de la señal que está siendo grabada, el nivel no puede ser modificado.

Durante la visualización de la señal de entrada, puede cambiar los niveles con los mandos TRIM de INPUT A a H.

■ Medidor de nivel stereo (L, R)

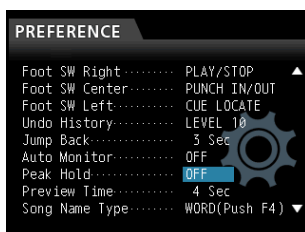
Este medidor le muestra el nivel de salida del bus stereo de esta unidad.

Ajuste el nivel de salida con el fader **STEREO**.

Indicación de mantenimiento de picos

Con la función de mantenimiento de picos puede establecer el tiempo durante el que aparecerán los picos de nivel en los medidores de nivel en la pantalla inicial y otras pantallas.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).



3. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir el elemento **Peak Hold** y use después el dial **JOG/DATA** para cambiar el ajuste.

Opción	Función
OFF (valor por defecto)	El valor de picos no es visualizado.
1Sec	El pico aparece durante un segundo.
KEEP	En el modo de masterización, los picos desaparece cuando se coloca en una nueva posición. En el resto de modos, pulse el botón F3 (PEAK CLEAR) para eliminar la indicación.

4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

AVISO

*Cuando no pueda visualizar los medidores de forma continua (mientras toca, por ejemplo), use el valor **KEEP** para poder comprobar los niveles máximos.*

Configuración de la pantalla Mixer

Pulse el botón **SOURCE** de una entrada o pulse el botón **SELECT** de una pista para ajustar su EQ y otros valores.

Uso del ecualizador de entrada

La entrada **INPUT A** a **INPUT H** y las pista 1 a 23/24 disponen de EQ (ecualizadores) de 3 bandas independientes.

CUIDADO

El efecto de estos EQ de entrada será grabado. Si piensa realizar ajustes de EQ durante la remezcla, desactive los EQ de entrada y active los de pista.

Ajuste los valores de los ecualizadores en la pantalla Mixer.

1. Pulse el botón **MIXER** para acceder al menú Mixer.



2. Pulse el botón **SOURCE** de INPUT A a H o el botón **SELECT** de cada pista para acceder a la pantalla Mixer y ajustar allí el ecualizador correspondiente.
3. Pulse el botón **EQUALIZER ON/OFF** del lado derecho del mando **LOW** para activar o desactivar el ecualizador.

Los parámetros del ecualizador son los siguientes.

	GAIN	FREQ
HIGH	Rango de ganancia de agudos: ±12 dB (Por defecto: 0 dB)	Rango de frecuencia de agudos: 1.7 a 18 kHz (Por defecto: 10 kHz)
MID	Rango de ganancia de medios: ±12 dB (Por defecto: 0 dB)	Rango de frecuencia de medios: 32 Hz a 18 kHz (Por defecto: 1.0 kHz)
LOW	Rango de ganancia de graves: ±12 dB (Por defecto: 0 dB)	Rango de frecuencia de graves: 32 Hz a 1.6 kHz (Por defecto: 100 Hz)

Use el botón **SELECT** de cada pista para elegir la pista que quiera tratar.

Pulse el botón **SOURCE** de cada entrada **INPUT** para cambiar la entrada.

Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW GAIN** para ajustar la ganancia.

Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW FREQ** para ajustar la frecuencia.

Use el mando **MID Q** para ajustar el ancho de banda de **MID FREQ**.

Rango de ajuste: 0.25 a 16 (Por defecto: 0.5)

Pulse el botón **EQUALIZER ON/OFF** para activar o desactivar el ecualizador.

6 - Grabación básica

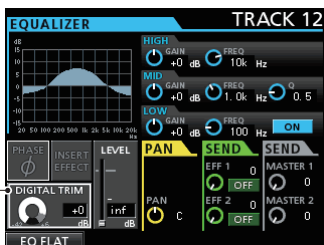
NOTA

- "Q" hace referencia a la frecuencia central del ecualizador dividido por el ancho de banda. Un valor Q elevado reduce el corto y/o realce aplicado a las frecuencias. Dependiendo del ajuste del EQ, el gráfico de la parte superior de la pantalla varía.
 - Pulse **F1** (EQ FLAT) para que todos los ajustes de la pantalla Mixer abierta sean restaurados a sus valores por defecto.
4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Ajuste DIGITAL TRIM (solo pista)

Dependiendo del sonido de reproducción, un realce de EQ puede provocar distorsión (saturación digital). Si ocurre esto, use este ajuste DIGITAL TRIM para reducir el nivel de reproducción antes del EQ.

1. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para desplazar el cursor a la zona de pantalla **DIGITAL TRIM**.



Indicación DIGITAL TRIM

2. Gire el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor.
Rango de ajuste: -42dB a +6dB (Por defecto: 0dB)

Envío de señales a efectos internos/externos

Esta unidad dispone de dos sistemas de envío de efectos (EFF 1 y EFF 2) y un envío para los efectos internos (INSERT EFFECT).

Puede ajustar distintos niveles de envío para cada pista. Para más detalles sobre los efectos de envío internos, vea "Efectos de envío" en pág. 54.

1. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para desplazar el cursor a la zona **SEND EFF 1/EFF 2**.



Indicación de envío de efecto

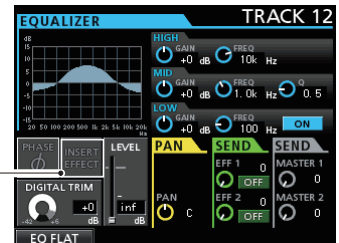
2. Gire el dial **JOG/DATA** para activar el efecto.
Opciones: OFF (por defecto), PRE, POST
- PRE**
 Envía la señal pre-fader de pista al bus de envío de efecto. El nivel de la señal de envío de efecto no se ve afectado por el fader de la pista.
- POST**
 Envía la señal post-fader de pista al bus de envío de efecto. El nivel de la señal de envío de efecto SÍ se ve afectado por el fader de la pista.
3. Use los mandos **SEND EFF 1/EFF 2** para ajustar el nivel de envío externo.
Rango de ajuste: 0 a 127 (Por defecto: 0)

4. Use **SEND MASTER 1/MASTER 2** para ajustar el nivel de envío máster.
Rango de ajuste: 0 a 127 (Por defecto: 0)

Activación de efectos de inserción

Esta unidad dispone de efectos dinámicos y de guitarra que puede usar como efectos de inserción.

1. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para desplazar el cursor a la zona **INSERT EFFECT**.



Indicador INSERT EFFECT

2. Gire el dial **JOG/DATA** para ajustar el efecto de inserción.
Opciones:
 OFF: Piloto **INSERT EFFECT** apagado (por defecto)
 ON: Piloto **INSERT EFFECT** encendido

Ajuste de la posición stereo

Use el parámetro **PAN** para ajustar la posición stereo.

El tope izquierdo es L63 y el tope derecho es R63. La posición central aparece como C.



Indicación PAN

- Gire el mando **PAN** para ajustar la posición stereo.
Rango de ajuste: L63 a C a R63 (Por defecto: C)

Cambio de la fase de señal

Cuando la fase queda invertida debido al cableado del micro u otra razón, use la zona de pantalla **PHASE 0** para corregirlo.

1. Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para desplazar el cursor a la zona **PHASE 0**.



Fase

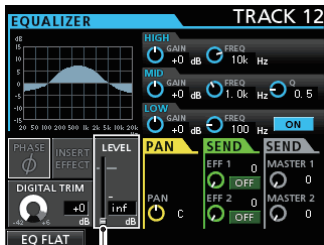
2. Gire el dial **JOG/DATA** para cambiar la fase de la señal.
Opciones:
 Piloto **PHASE 0** apagado (por defecto): fase normal
 Piloto **PHASE 0** encendido: fase invertida

Verificación del nivel de fader

Compruebe el nivel en la zona de pantalla **LEVEL** de la pantalla Mixer de cada pista. No puede realizar operaciones en esta pantalla.

Las operaciones **LEVEL** en la pantalla Mixer de cada entrada (INPUT A a H) son explicadas después.

1. Use los botones **CURSOR** (**▲**/**▼**/**◀**/**▶**) para desplazar el cursor a la zona **LEVEL**.



Indicación de nivel de fader

2. Gire el dial **JOG/DATA** para ajustar el nivel.

Rango de ajuste: inf a +6.0dB

Cuando reproduzca una pista, en los ajustes iniciales, la posición de los faders (faders físicos) del panel superior y el nivel real de los mismos (faders internos) coincidirá siempre, pero un grupo de fader puede hacer que eso cambie. Incluso en ese caso, cuando mueva un fader físico, el interno volverá a coincidir con el físico y el fader físico volverá a controlar el nivel.

CUIDADO

Con el proceso anterior se puede producir un cambio brusco.

Solo

Pulse el botón **SOLO** para elegir el modo Solo. El piloto del botón **SOLO** se iluminará.

En este modo, el botón **REC** de cada pista actuará como botón **SOLO** para que pueda monitorizar la señal de la pista elegida.

El modo Solo de esta unidad es un monitor "solo-in-place" o SIP, por lo que el resto de pistas quedarán anuladas.

1. Con la pantalla inicial activa, pulse el botón **SOLO** para elegir el modo Solo.
En este modo, el botón **SOLO** se ilumina.
2. Pulse el botón **REC** de la pista que quiera activar/desactivar como solista.
Cuando el modo Solo esté activo, el indicador **MUTE/SOLO** de la pista cuyo botón **REC** esté pulsado se iluminará.

■ Para cancelar la activación como solista

En el modo Solo, pulse el botón **SOLO** o el botón **REC** de la pista activada como solista.

Cuando el modo Solo esté desactivado, el piloto **MUTE/SOLO** de la pista cuyo botón **REC** estaba pulsado se apagará.

Anulación de pistas

1. Pulse el botón **MUTE** para activar el modo Mute.
En este modo, el botón **MUTE** se ilumina.
2. Pulse el botón **REC** de la pista que quiera anular/activar.
Cuando la anulación esté activa, el piloto **MUTE/SOLO** de la pista cuyo botón **REC** esté pulsado se iluminará.

■ Para cancelar la anulación

Pulse el botón **MUTE** para acceder al modo Mute.

Pulse el botón **REC** de la pista anulada para anular ese estado (su piloto **MUTE/SOLO** se apagará).

NOTA

Si activa como solista una pista anulada podrá escuchar su sonido, pero seguirá manteniendo su estado anulado. Por ello, volverá a quedar anulada cuando desactive el Solo.

Ensayo de la grabación

Esta unidad le ofrece una función de ensayo de grabación para que pueda probar sin realizar una grabación real.

Esta función resulta especialmente útil para la grabación por pinchado automático y otras similares. (Vea "Pinchado y despinchado automático" en pág. 46).

En un ensayo, la monitorización y otras funciones de grabación son iguales que en la grabación real, pero la señal de entrada no es grabada.

Para realizar el ensayo, pulse el botón **REHEARSE** de forma que su piloto se ilumine.

Cuando grabe en este modo, el piloto del botón **RECORD** (●) parpadeará en lugar de quedarse iluminado fijo.

Tras terminar con el ensayo, pulse el botón **REHEARSE** para cancelar el modo de ensayo.

La primera grabación

Antes de empezar con los procesos de grabación básicos, conecte una fuente de grabación (un micro o guitarra) a una entrada, asigne dicha entrada como fuente de grabación para una pista y prepare su sistema de monitorización.

1. Pulse el botón **REC** de la pista en la que quiera grabar.

El botón **REC** parpadeará en rojo y la unidad activará la espera de grabación.

Puede grabar a la vez un máximo de ocho pistas.

Cuando los botones **REC** de ocho pistas estén parpadeando, el resto de botones **REC** quedarán inoperativos.

2. Ajuste el nivel de grabación.

Use los mandos **TRIM** de **INPUT A** a **H** para ajustar el nivel de entrada.

Al hacerlo, ajuste el nivel de forma adecuada comprobando el indicador **OL** de la esquina superior izquierda del mando **TRIM**.

A la vez, compruebe que el sonido que se escucha por los auriculares o sistema de monitorización no distorsiona y que no hay ningún efecto activado de forma accidental.

NOTA

El medidor de nivel de la pista a la que haya asignado la fuente de entrada le mostrará el nivel de entrada después de aplicarle el ecualizador de entrada.

*El indicador **OL** se iluminará si la entrada es excesiva.*

*Si el piloto **OL** sigue ilumina tras reducir el ajuste del mando **TRIM** para esa entrada, reduzca el nivel de señal de la fuente de entrada.*

3. Pulse el botón **REHEARSE** para elegir el modo de ensayo.

En ese modo, aparecerá **Rehearsal** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.

6 - Grabación básica

- Pulse el botón **RECORD** (●).
Comenzará el ensayo de grabación, el botón **RECORD** (●) parpadeará y el botón **PLAY** (▶) se iluminará.
El piloto **REC** de la pista que va a ser grabada seguirá parpadeando.
- Después de ensayar la grabación, pulse el botón **STOP** (■).
- Pulse el botón **REHEARSE** para salir del modo de ensayo.
Rehearse 1 desaparecerá de la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.
- Pulse el botón **RECORD** (●).
La grabación real comenzará y el botón **RECORD** (●) y **PLAY** (▶) se iluminarán.
El botón **REC** de la pista que está siendo grabada ahora dejará de parpadear y quedará iluminado fijo.
- Tras terminar la grabación, pulse el botón **STOP** (■).
- Si quiere comprobar una parte de la grabación, use el botón **REW** (◀◀) (**TO ZERO**), por ejemplo, para desplazarse hasta el punto a revisar.

AVISO

Use la función **TO LAST REC** para desplazarse hasta la última posición de grabación y la función **TO ZERO** para volver al principio de la canción (00:00:00). Para más información acerca de las funciones de localización y avance rápido/rebobinado, vea "Vuelta a la última posición de grabación o a cero" en pág. 44.

- Pulse el botón **PLAY** (▶) para reproducir la pista grabada.
Use los faders de pista y el fader **STEREO** para ajustar el nivel de reproducción.
Use el mando **MONITOR LEVEL** o el control de volumen de su sistema de monitorización para ajustar el volumen de monitorización final.
Use los mandos **PAN** en la pantalla Mixer correspondiente para ajustar la posición stereo de cada pista entre los altavoces izquierdo y derecho.

NOTA

- Los mandos **PAN** de pista en la pantalla Mixer los faders de pista controlan la señal de salida de reproducción de la pista o el sonido de monitorización de la señal de entrada. No pueden controlar la señal que es grabada en la pista.
- Si no queda satisfecho con el sonido grabado, repita los pasos anteriores desde el principio.

Grabación multipistas

Puede grabar nuevos sonidos en las distintas pistas mientras reproduce las pistas ya grabadas.

Configuración de las pistas para la grabación

- Pulse los botones **REC** de las pistas ya grabadas para hacer que sus botones **REC** se apaguen.
- Pulse los botones **REC** de las pistas en las que quiera grabar ahora para hacer que se active la espera de grabación (esos botones **REC** empezarán a parpadear).

Ajuste del panorama y nivel de pista

Use los faders y mandos **PAN** de pista en la pantalla Mixer para las pistas ya grabadas para ajustar el nivel y posición stereo de las señales de reproducción mientras realiza la nueva grabación de pistas.

Selección y asignación de entrada

Use los pasos descritos anteriormente en este capítulo para asignar fuentes de entrada a las pistas de grabación.

Ajuste de los niveles de entrada

Tras realizar los ajustes, pulse el botón **PLAY** (▶) para iniciar la reproducción.

Mientras graba los nuevos datos podrá monitorizar el sonido de las pistas ya grabadas y el sonido de la fuente de entrada enviado a las pistas de grabación, lo que le permitirá controlar el balance y volumen de monitorización.

Grabación

Pulse el botón **RECORD** (●).

Ahora podrá iniciar la grabación en otra pista mientras monitoriza la señal de reproducción.

Anulación (undo) de una operación

Esta unidad le permite anular una operación o grabación de la que no haya queda satisfecho. Puede anular muchas de las operaciones habituales, incluyendo la edición y grabación.

Esta unidad tiene dos tipos de función undo. El Undo sencillo puede realizar con solo pulsar un botón, mientras que el multi-undo le permite volver a una operación pasada en concreto y anular todas las operaciones que fueron ejecutadas tras ella.

Puede usar la función undo para las siguientes operaciones.

- Operaciones de edición de pista (funciones descritas en este capítulo)
- Operaciones de grabación (incluyendo el volcado de pistas)
- Pinchado/despinchado automático

Todas estas operaciones son almacenadas en la tarjeta SD como información de canción. Incluso cuando apague la unidad (standby), las operaciones anteriores serán almacenadas y podrá anularlas cuando vuelva a encender la unidad.

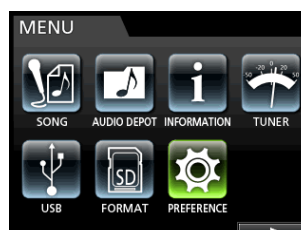
Por ejemplo, mientras escucha una parte que ha sustituido en su última grabación, es posible que piense que la toma anterior fue mejor. En ese caso, puede usar la función undo para volver de nuevo a la toma previa.

NOTA

El botón **UNDO/REDO** se iluminará cuando haya realizado un undo sencillo o uno múltiple.

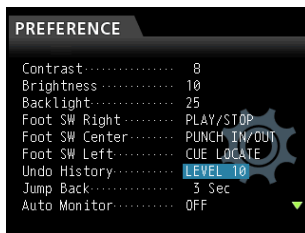
Configuración de la función Undo

- Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).



Aparecerá la pantalla de menú **PREFERENCE**.

- Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir (zona resaltada en azul) Undo History.



- Ajuste el nivel de operaciones que quiere deshacer (undo).
LEVEL 1 (Por defecto)

No aparecerá HISTORY LIST cuando pulse el botón **UNDO/REDO**. En otras palabras, esto hará que la unidad vuelva al estado que tenía antes de la última operación (undo sencillo). Para cancelar este undo, ejecute REDO.

LEVEL 10

Cuando pulse el botón **UNDO/REDO**, aparecerá HISTORY LIST y podrá volver al estado que tenía la unidad antes de las 10 últimas operaciones realizadas.

NOTA

Incluso cuando cambie de LEVEL 10 a LEVEL 1, el historial de un máximo de 10 operaciones seguirá almacenado. La posición del cursor en la lista le mostrará la posición activa.

Anulación de la última operación (undo sencillo)

Pulse el botón **UNDO/REDO** para volver al estado previo a la última operación (undo sencillo).

Tras hacer eso, el botón **UNDO/REDO** se iluminará para indicarle que puede ejecutar la función redo (vea luego).

■ Cancelación de una operación undo (redo)

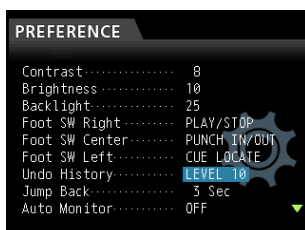
Pulse el botón **UNDO/REDO** cuando esté iluminado.

La operación que fue anulada será hecha de nuevo, la unidad volverá a su estado más moderno y el botón **UNDO/REDO** se apagará.

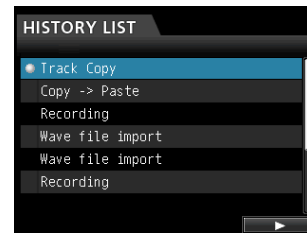
Anulación de operaciones antiguas (undo múltiple)

Para ejecutar el undo múltiple, primero deberá ajustar Undo History en el menú PREFERENCE a LEVEL 10. (Vea "Configuración de la función Undo" en pág. 40).

- Ajuste Undo History en el menú PREFERENCE a LEVEL 10.



- Con la pantalla inicial activa, pulse el botón **UNDO/REDO** para hacer que aparezca HISTORY LIST.



El número máximo para el historial de "undos" es 10. En otras palabras, no puede anular más de 10 operaciones.

A esta operación se le llama "undo múltiple" porque le permite anular varios eventos y volver a un estado anterior.

- Use el dial **JOG/DATA** para elegir (resaltar en azul) el evento al que quiera volver (todos los eventos que vayan después de ese serán anuladas).
- Pulse el botón **F4** (▶).

El undo múltiple será ejecutado y la canción volverá al estado que tenía justo después de ejecutar el evento elegido.



En este estado, el botón **UNDO/REDO** se iluminará.

La información de los eventos anulados con la operación anterior no será borrada. Simplemente la unidad habrá vuelto al estado que tenía antes de ejecutarlos.

En la pantalla HISTORY LIST, aparecerá el icono ● al lado del último evento tras el proceso. Cuando elija el evento más reciente en la pantalla HISTORY LIST, el pulsar el botón **F4** (▶) hará que vuelva a la última operación.

CUIDADO

- A la hora de almacenar una canción, solo pueden ser almacenados un máximo de 10 eventos de historial de operaciones con los datos de canción. Si el número de estos eventos supera los 10, los eventos más antiguos del historial serán borrados y no podrá recuperarlos.
- Dado que la información de ese historial es almacenada como información de canción, incluso tras apagar la unidad (standby), la información anterior seguirá almacenada, por lo que podrá volver a ejecutar la operación undo la siguiente vez que encienda la unidad.
- Si ejecuta una operación que es añadida al historial con el botón **UNDO/REDO** encendido tras una operación de undo múltiple, el historial tras ese undo múltiple será borrado.

7 - Funciones de la grabadora

Pinchado y despinchado

El pinchado/despinchado es una técnica con la que sustituir una parte de la pista ya grabada.

Inicie la reproducción y cuando llegue a la parte que quiera sustituir, active la grabación (pinchado) y vuelva de nuevo a la reproducción (o parada) cuando haya finalizado la parte a sustituir (despinchado).

1. Elija la parte de la pista a sustituir.
Elija un punto de inicio en el que la nueva grabación encaje bien con la ya existente.
2. Pulse el botón **REC** de las pistas a sustituir para activar la espera de grabación en ellas (botones **REC** parpadeando).
3. Inicie la reproducción antes de la parte a sustituir.
4. Cuando llegue a la parte a sustituir, pulse el botón **RECORD** (●) y comience su nueva interpretación.
La unidad activará la grabación (pinchado).
5. Cuando termine de tocar su nueva interpretación, pulse el botón **PLAY** (▶).
La unidad cambiará a reproducción (despinchado).

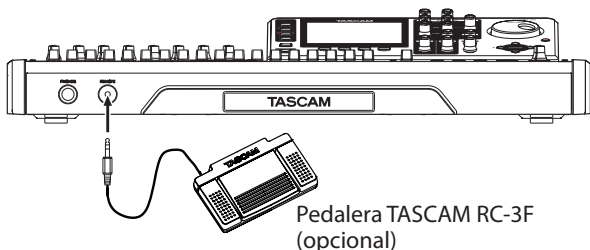
AVISO

También puede pulsar el botón **STOP** (■) para realizar el despinchado al final de la nueva interpretación.

Uso de un pedal para el pinchado/despinchado

Puede conectar una pedalera específica (TASCAM RC-3F) a la toma **REMOTE** del panel frontal y usarla para el pinchado y despinchado.

En el paso 4 anterior, pulse el pedal en lugar de pulsar el botón **RECORD** (●) y en el paso 5, pulse de nuevo el pedal en lugar de usar el botón **PLAY** (▶).



Pedalera TASCAM RC-3F (opcional)

NOTA

Pulse en el interruptor (pedal) que haya asignado a **PUNCH IN/OUT** en los ajustes de pedalera. Con los valores iniciales, el pedal C (central) es el asignado a **PUNCH IN/OUT**. (Vea "Configuración de la pedalera" abajo).

Configuración de la pedalera

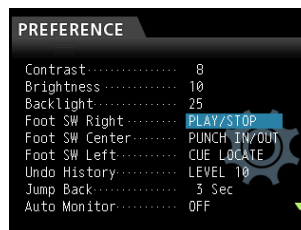
Configure la pedalera en el menú **PREFERENCE**.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).



Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.

3. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir (zona resaltada en azul) **Foot SW Right**.



4. Use el dial **JOG/DATA** para elegir la función que quiera asignar al pedal R (derecho) de la pedalera TASCAM RC-3F.
Opciones: **PLAY, REC, STOP, FF, REW, PUNCH IN/OUT, PLAY/STOP (Por defecto: Pedal R), CUE LOCATE**
5. De igual forma, ajuste las funciones para el pedal C (central) en **Foot SW Center** y para el L (izquierdo) en **Foot SW Left**.
Opciones: **PLAY, REC, STOP, FF, REW, PUNCH IN/OUT (Por defecto: Pedal C), PLAY/STOP, CUE LOCATE (Por defecto: Pedal L)**
6. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

■ Listado de funciones de la pedalera

Función	Descripción
PLAY	Misma función que el botón PLAY (▶)
REC	Misma función que el botón RECORD (●)
STOP	Misma función que el botón STOP (■)
FF	Misma función que el botón F FWD (▶▶) (TO LAST REC)
REW	Misma función que el botón REW (◀◀) (TO ZERO)
PUNCH IN/OUT	Produce el pinchado cuando lo pulse durante la reproducción y el despinchado cuando lo pulse durante la grabación.
PLAY/STOP	Inicia la reproducción si la unidad está parada y la detiene en el resto de estados.
CUE LOCATE	Hace que la unidad se coloque en el último punto en el que fue iniciada la reproducción.

Volcado de pistas

Al igual que muchos multipistas, esta unidad le permite volcar pistas (técnica de grabación en ping-pong). Este volcado le permite agrupar las señales de varias pistas y disponer así de más pistas libres para realizar grabaciones mono o stereo. De esta forma puede grabar virtualmente más de 24 pistas. No obstante, tenga en cuenta que ya no podrá separar las pistas originales una vez volcadas.

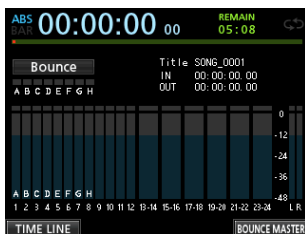
En este modo de volcado, las señales de pista de fuente de grabación pasan a través de las pistas del mezclador a través del bus de volcado y son enviadas a las pistas de volcado.

Si comete un error puede usar la función undo para deshacer la operación incorrecta (vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).

Realización del volcado de pistas

1. Con la unidad en el modo **Multi Track** y la unidad parada, pulse el botón **BOUNCE**.

La unidad cambiará al modo **Bounce**.



NOTA

En el modo de volcado aparecerá **Bounce** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.

2. Pulse el botón **REC** de la pista que quiera que sea el destino del volcado y el botón **REC** empezará a parpadear.

Cuando realice un volcado stereo, pulse dos botones **REC** de las pistas 1 a 12, o pulse un botón **REC** de una pista stereo de 13/14 a 23/24 (esos botones parpadearán).

Para un volcado mono (volcado a una única pista), pulse el botón **REC** de una de las pistas 1 a 12 y dicho botón empezará a parpadear.

También debería ajustar el fader de la pista destino del volcado a 0 dB.

NOTA

Aunque el fader de la pista y el fader **STEREO** del destino del volcado afectan al volumen de monitorización, no afectan a nivel de la grabación. Si quiere que el nivel de la monitorización sea igual que el de grabación, ajuste el fader de la pista de destino del volcado a 0 dB.

3. Pulse el botón **SELECT** para elegir la fuente del volcado. Excepto la pista de destino del volcado, puede elegir todas las pistas y entradas como fuente del volcado. Para ajustar una entrada como fuente del volcado, asígnela a un bus stereo y pulse su botón **SOURCE**. Use el fader de pista y el mando **PAN** en la pantalla Mixer para ajustar la pista especificada como destino. Para un volcado stereo, la pista con número más bajo será el canal izquierdo. En el caso de un volcado mono, ajuste el mando **PAN** en la pantalla Mixer para la pista que vaya a ser fuente del volcado en el tope izquierdo o **L**. Para ajustar el nivel máster de volcado en el modo de volcado, pulse el botón **F4** (**BOUNCE MASTER**) para hacer que aparezca un fader y use el dial **JOG/DATA** para ajustarlo.

CUIDADO

Si elige la fuente del volcado antes de elegir el destino, las señales audio de la fuente del volcado no serán emitidas por la toma **STEREO OUTPUT** o por la salida **STEREO** del monitor hasta que elija el destino del volcado.

4. Colóquese en el punto en el que quiera iniciar el volcado y pulse el botón **RECORD** (●) para ejecutarlo. Comenzará el volcado de pista. Pulse el botón **STOP** (■) cuando llegue a la posición en la que quiera que termine el volcado.

Verificación del resultado

Anule las pistas originales del volcado y reproduzca la canción. (Vea "Anulación de pistas" en pág. 39).

Si no queda satisfecho con el resultado porque piensa que el balance entre los instrumentos o el ajuste del panorama no es el correcto, por ejemplo, anule la operación. (Vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).

Si ha quedado satisfecho, pulse el botón **BOUNCE** para volver al modo **Multi Track**.

Una vez que haya terminado con el volcado de las pistas podrá realizar nuevas grabaciones (sobregabaciones) en las pistas, a excepción de en la de destino del volcado.

AVISO

Si piensa que puede necesitar las pistas originales más adelante, antes de realizar el volcado, copie o haga una copia de seguridad de los datos de canción en un ordenador. (Vea "Copia de canciones" en pág. 32 y "Conexión a un ordenador" en pág. 67).

CUIDADO

Si quiere monitorizar el sonido original grabado en la pista de destino, ajuste el destino de monitorización a **BOUNCE** para que pueda monitorizar el bus de volcado.

Función de localización directa

Gracias a las marcas, puede especificar un punto de tiempo o un compás/tiempo musical en el que quiere que la unidad se sitúe. En la pantalla inicial, use el dial **JOG/DATA** para especificar ese punto de localización.

El contado de la pantalla inicial tiene dos tipos de indicación: **ABS** (tiempo absoluto) y **BAR** (compás/tiempo musical).

La indicación **BAR** se basa en el ajuste del metrónomo.

En el modo **BAR** puede localizar una posición en unidades de tiempos musicales. La posición actual de la unidad aparece como un valor de tiempo (compás-tiempo musical) en la parte superior de la pantalla inicial. El tempo también aparece.

La indicación **ABS** se basa en el tiempo absoluto. En este modo **ABS** podrá hacer que la unidad se coloque en una posición en unidades de fotograma o secuencia. La posición actual de la unidad es mostrada como un punto de tiempo (horas : minutos : segundos) en la parte superior de la pantalla inicial (30 fotogramas por segundo).

Puede especificar un valor de tiempo en esta zona de pantalla y hacer que la unidad se desplace hasta esa posición.

7 - Funciones de la grabadora

Localización de un punto de tiempo concreto

En el modo **ABS** puede hacer que la unidad se sitúe directamente en un punto de tiempo a través de estos dos métodos. Esta localización directa no puede ser ejecutada de esta forma durante la grabación.

1. Pulse el botón **HOME** para acceder a la pantalla inicial.
2. En la parte izquierda del contador de la pantalla inicial aparecerá **ABS**.

Si no aparece, pulse el botón **METRONOME** para acceder al menú **METRONOME**.

Use los botones **CURSOR** (**▲** / **▼**) para elegir el elemento **BAR DISP** de la pantalla **METRONOME** y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor a **OFF**, lo que hará que aparezca **ABS**.

3. Gire el dial **JOG/DATA** para cambiar el valor de tiempo (la velocidad con la que irá cambiando ese valor dependerá de la velocidad de giro del dial).
4. Tras ajustar el valor que quiera, pulse el botón **PLAY** (**▶**) para que comience la reproducción.

Localización de un tiempo musical/compás concreto

Al igual que la localización de un punto de tiempo anterior, puede hacer que la unidad se coloque en una posición especificando un punto musical en el modo **BAR**.

Puede realizar la localización directa del punto prefijado con los pasos siguientes.

Esta localización directa no puede ser ejecutada de esta forma durante la grabación.

1. Pulse el botón **HOME** para acceder a la pantalla inicial.
2. En la parte izquierda del contador de la pantalla inicial aparecerá **BAR**.

Si no aparece, pulse el botón **METRONOME** para acceder al menú **METRONOME**.

Use los botones **CURSOR** (**▲** / **▼**) para elegir el elemento **BAR DISP** de la pantalla **METRONOME** y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor a **ON**, lo que hará que aparezca **BAR**.

3. El valor saltará automáticamente cuando llegue al más alto más bajo de un campo.

Por ejemplo, con un ajuste de 4/4 y si el campo de tiempo musical supera el **04**, el valor del compás será aumentado en uno y el campo de tiempo musical volverá a **01**.

De igual forma, cuando gire el dial **JOG/DATA** para reducir un valor y pase por debajo de **01**, el valor del compás disminuirá en uno y el valor cambiará de forma sucesiva. Por ejemplo, con el ajuste 4/4, si el valor pasa por debajo de **01** cuando el cursor esté situado en el campo de los tiempos musicales, el valor del compás se reducirá en uno y el de los tiempos volverá a **04**.

4. Tras ajustar el valor que quiera, pulse el botón **PLAY** (**▶**) para que comience la reproducción.

Marcas de localización

Esta unidad le permite ajustar hasta 99 marcas de localización en cada canción.

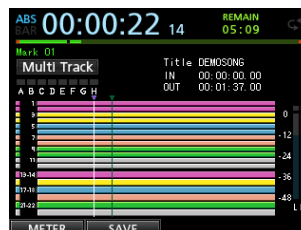
Por ejemplo, puede marcar la entrada, los puntos de entrada de voces, el inicio de las estrofas, etc.

Configuración de una marca de localización

Con la unidad parada, durante la grabación o reproducción, pulse el botón **MARK SET** en el punto en el que quiera fijar la marca de localización.

Aparecerá un número de marca (**MARK xx**) en la pantalla inicial (**xx** es el número de la marca).

El número de marca en pantalla indica la marca de posición activa o la marca justo anterior. Aparece también el icono de una banderita encima de la línea de tiempo.



NOTA

*Las marcas son numeradas en el orden de entrada y no de acuerdo a su posición en la canción. Por este motivo, **MARK 05** puede aparecer antes que **MARK 01** en una canción.*

Salto a una marca de localización

Pulse el botón **F FWD** (**▶▶**) (**TO LAST REC**) o el botón **REW** (**◀◀**) (**TO ZERO**) para pasar a la marca anterior o siguiente.

Supresión de una marca de localización

Puede eliminar marcas con la unidad parada.

1. Pulse el botón **F FWD** (**▶▶**) (**TO LAST REC**) o el botón **REW** (**◀◀**) (**TO ZERO**) para que la unidad se desplace hasta la marca a eliminar.
2. Pulse el botón **MARK SET** para eliminar la marca.

NOTA

- *Las marcas son mostradas de acuerdo a su valor de tiempo y no a su número de marca.*
- *No puede anular esta operación. Asegúrese de que quiere eliminar una marca antes de hacerlo.*

Vuelta a la última posición de grabación o a cero

Puede hacer fácilmente que la unidad se desplace al principio de la canción (00:00:00:00 = punto ZERO) o a la última posición de grabación (punto LAST REC) con solo pulsar un botón.

Para volver al principio de la canción (00:00:00:00 = punto ZERO), mantenga pulsado el botón **STOP** (**■**) y pulse el botón **REW** (**◀◀**) (**TO ZERO**) (función TO ZERO).

Para ir a la última posición de grabación (punto LAST REC), mantenga pulsado el botón **STOP** (**■**) y pulse el botón **F FWD** (**▶▶**) (**TO LAST REC**) (función TO LAST REC).

Esta función es muy útil cuando quiera volver a grabar tras terminar la grabación.

Avance rápido y rebobinado

Durante la reproducción o con la unidad parada, pulse el botón **REW** (◀◀) (**TO ZERO**) o el botón **F FWD** (▶▶) (**TO LAST REC**) para producir un rebobinado o avance rápido mientras mantenga el botón pulsado. La velocidad de este desplazamiento está fija a 10 veces la de reproducción.

Barrido con el dial JOG/DATA

Puede usar el dial **JOG/DATA** para ubicar la posición de reproducción con total precisión. Existen dos métodos para esto: mientras visualiza la forma de onda de la pista y mientras escucha el sonido de la pista.

Barrido con visualización de una forma de onda

1. Use los botones de transporte o la función de localización para colocar la posición de la reproducción cerca de la posición sobre la que quiera hacer el barrido.
2. Pulse el botón **JOG PLAY** para acceder al modo de búsqueda.
Puede cambiar entre la indicación de línea de tiempo y la de forma de onda pulsando la tecla **F1**. Elijamos aquí la forma de onda.



3. Pulse el botón **SELECT** de la pista cuya forma de onda quiera visualizar.
Aparecerá la forma de onda de la pista elegida.
Si elige una pista stereo, la pista visualizada (par o impar) cambiará cada vez que pulse el botón **SELECT** y solo podrá monitorizar la pista visualizada.
4. Use los botones **CURSOR** (◀/▶) para producir un escalado horizontal (tiempo) si le interesa.
Pulse el botón **CURSOR** (◀) para reducir el escalado o el botón **CURSOR** (▶) para ampliarlo.
De la misma forma, use los botones **CURSOR** (▲/▼) para hacer un escalado vertical (nivel audio).
Pulse el botón **CURSOR** (▲) para hacer un ampliar el escalado (nivel audio) o el botón **CURSOR** (▼) para reducirlo.
Este escalado puede facilitar el ajuste de la posición de escucha con mayor precisión.
5. Use el dial **JOG/DATA** para localizar el punto de escucha.
6. Cuando haya elegido el punto de escucha, pulse el botón **JOG PLAY** para volver a la pantalla inicial.

Barrido con escucha del audio

1. Use los botones de transporte o la función de localización para colocar la posición de la reproducción cerca de la posición sobre la que quiera hacer el barrido.
2. Pulse el botón **JOG PLAY** para acceder al modo de búsqueda.

Puede cambiar entre la indicación de línea de tiempo y la de forma de onda pulsando la tecla **F1**. Elijamos aquí la forma de onda.

3. Use los botones **CURSOR** (◀/▶) para producir un escalado horizontal (tiempo) si le interesa.
Pulse el botón **CURSOR** (◀) para reducir el escalado o el botón **CURSOR** (▶) para ampliarlo.
Este escalado puede facilitar el ajuste de la posición de escucha con mayor precisión.
Ahora podrá escuchar el barrido. (Este barrido hace referencia a una reproducción repetida de un periodo corto).
4. Use el dial **JOG/DATA** para localizar un punto de escucha mientras cambia la posición del barrido.
5. Una vez que haya elegido la posición de escucha, pulse el botón **JOG PLAY** para volver a la pantalla inicial.

NOTA

*El transporte está activo incluso en el modo de búsqueda. No obstante, mientras esté visualizando la línea de tiempo, el pulsar el botón **PLAY** hará que la unidad cambie entre la reproducción normal y el barrido y el botón **STOP** ejecutará el barrido.*

*En el modo de barrido podrá moverse en unidades de 1/10 de fotograma (1/300 de segundo). También puede ajustar puntos **IN** y **OUT** con una precisión de 1/10 de fotograma.*

Reproducción repetida

Use la reproducción repetida para reproducir una misma parte de forma continua.

El intervalo a repetir en esta función es la sección comprendida entre los puntos **IN** y **OUT**.

Configuración de los puntos IN/OUT

Además de para el ajuste de este intervalo de repetición, los puntos **IN** y **OUT** sirven también para la edición de pista y como puntos de pinchado y despinchado durante el pinchado y despinchado automático. Además, estos puntos se usan como puntos inicial y final para la remezcla del fichero máster durante su creación.

Puede ajustar estos puntos durante la grabación, reproducción o con la unidad parada.

NOTA

*No puede ajustar o editar los puntos **IN** y **OUT** en los casos siguientes.*

- En el modo de reproducción repetida
- En el modo **Auto Punch**
- En el modo **Mastering**

■ Adición de puntos IN/OUT

Independientemente de si la unidad está parada, en reproducción o grabación, cuando la unidad esté en la posición que quiera, mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **IN** o **OUT**.


La posición en la que haya pulsado el botón **IN/OUT** será ajustada y dicho valor de tiempo aparecerá en la pantalla inicial.

■ Localización de los puntos IN/OUT

Con la unidad parada o durante la reproducción, pulse el botón **IN** o **OUT**.

7 - Funciones de la grabadora

Uso de la reproducción repetida


1. Ajuste los puntos IN y OUT que quiera que sean los puntos inicial y final del intervalo a repetir y vuelva a la pantalla inicial.
2. Pulse el botón **REPEAT**.
El icono  aparecerá en la pantalla inicial y comenzará la reproducción repetida.



Icono de repetición

Una vez que la reproducción comience en el punto IN y llegue al OUT, volverá al punto IN y se repetirá.

La reproducción se repetirá entre los puntos IN y OUT.

3. Para cancelar la repetición, pulse el botón **REPEAT** de forma que el icono  desaparezca de la pantalla inicial.

Reproducción con salto atrás

Pulse el botón **JUMPBACK (PREVIEW)** durante la reproducción para volver atrás unos pocos segundos (ajustables) y reiniciar la reproducción (función de salto atrás).

Si quiere volver a escuchar de nuevo un pasaje durante la reproducción, pulse el botón **JUMPBACK (PREVIEW)** para volver atrás unos segundos y volver a escuchar el pasaje.

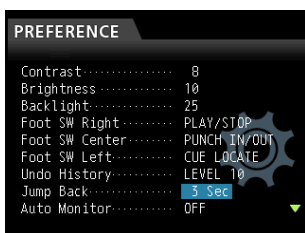
1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR (▲/▼/◀/▶)** para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4 (▶)**.



Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.

3. Use los botones **CURSOR (▲/▼)** para elegir (zona resaltada en azul) **JUMP Back**, use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor de la reproducción con salto atrás.

Opciones: 1 Sec a 10 Sec, 20 Sec, 30 Sec (Por defecto: 3 Sec)

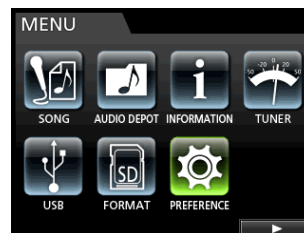


4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.
5. Pulse el botón **JUMPBACK** durante la reproducción para volver atrás la cantidad de tiempo fijada en el paso 3.

Verificación de los puntos de escucha (previsualización)

Puede realizar una reproducción para comprobar si los puntos de escucha son correctos.

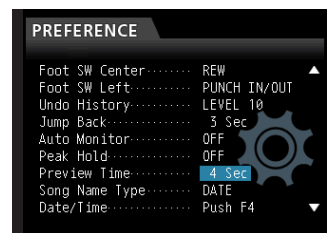
1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR (▲/▼/◀/▶)** para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4 (▶)**.



Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.

3. Use los botones **CURSOR (▲/▼)** para elegir (zona resaltada en azul) **Preview Time**, use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor para esta previsualización.

Tiempo de previsualización: 1 Sec a 10 Sec (pasos de 1 segundo) (Por defecto: 4 Sec)



4. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.
5. Realice la previsualización usando cualquiera de estos métodos:

Con la reproducción parada, mantenga pulsado el botón **PREVIEW** y pulse el botón **OUT** para que la unidad se ponga en marcha desde el punto activo, siga durante el tiempo de previsualización ajustado, vuelva y se detenga.

Con la reproducción parada, mantenga pulsado el botón **PREVIEW** y pulse el botón **IN** para que la unidad vuelva atrás en el tiempo indicado, reproduzca el sonido hasta el tiempo activo y se detenga después.

Pinchado y despinchado automático

Puede usar esta función para realizar una grabación automática entre los puntos de pinchado y despinchado ajustados antes.

Cuando realice este tipo de grabación, la reproducción comenzará desde el punto de pre-rebobinado previo al punto de inicio de grabación (punto de pinchado) y cuando la unidad llegue al punto de pinchado comenzará la grabación. Tras ello, cuando la unidad llegue al punto de final de grabación (punto de despinchado), cambiará al modo de reproducción durante el periodo de post-rebobinado y se detendrá.

En esta forma de grabación, la monitorización de la pista cambia de la siguiente forma.

- Periodo de pre-rebobinado: Señal de reproducción de pista + señal de fuente de entrada
- Intervalo de pinchado-despinchado: Señal de fuente de entrada

- Periodo de post-rebobinado: Señal de reproducción de pista + señal de fuente de entrada

En la función de pinchado/despinchado automático de esta unidad, los cambios de monitorización anteriores se producen no solo durante la grabación real, si no también en el modo de ensayo.

En el modo de ensayo puede simular la grabación de pinchado/despinchado automático. Así puede ensayar su interpretación y comprobar también si los puntos IN y OUT están ajustados correctamente.

También puede usar esta función combinada con la de repetición. Usando esta combinación podrá ensayar de forma repetida la grabación de pinchado/despinchado automático, o grabar la misma sección varias veces (multi-toma) haciendo que la unidad funcione de forma automática. Cuando realice una grabación multipistas podrá elegir después la mejor de las tomas grabadas.

Configuración de los puntos de pinchado/despinchado

Hay dos formas de ajustar estos puntos.

LAST REC:

Esta opción ajusta los puntos inicial y final de la última grabación (o ensayo) como puntos de pinchado/despinchado.

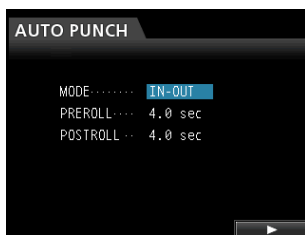
La pantalla vuelve a la inicial y aparece **Auto Punch** en la parte superior.

IN - OUT:

Esto ajusta los puntos IN y OUT como puntos de pinchado/despinchado. El primero de esos puntos será usado como punto de pinchado y el segundo como el de despinchado.

La pantalla vuelve a la inicial y aparece **Auto Punch** en la parte superior.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **HOME** para acceder a la pantalla inicial.
2. Pulse el botón **REC** de la pista en la que quiera aplicar este pinchado/despinchado automático.
3. Pulse el botón **AUTO PUNCH** para acceder al menú **AUTO PUNCH**.



4. Use los botones **CURSOR** (**▲** / **▼**) para elegir (zona resaltada en azul) **MODE**, **PREROLL** o **POSTROLL** y use después el dial **JOG/DATA** para elegir el valor.

```
MODE:LAST REC o IN-OUT
PREROLL:1.0 a9.9 sec
POSTROLL:1.0 a9.9 sec
```

Tras ajustar **MODE**, **PREROLL** y **POSTROLL**, pulse el botón **F4** (**▶**).

Puede pulsar el botón **AUTO PUNCH** para volver a la pantalla inicial sin activar el modo de pinchado/despinchado automático.

NOTA

*Puede pulsar el botón **AUTO PUNCH** antes de activar la espera de grabación en las pistas. Pulse el botón **REC** de cualquier pista para activarla en espera de grabación tras activar el pinchado automático.*

Verificación de los puntos de pinchado/despinchado

Cuando haya ajustado los puntos de pinchado/despinchado, podrá comprobar su ajuste pulsando el botón **PLAY** (**▶**).

La reproducción comenzará desde el punto de pre-rebobinado y seguirá hasta el punto de post-rebobinado. Cuando la unidad llegue al punto de pinchado, en las pistas armadas para la grabación será anulado el audio ya grabado y solo escuchará el sonido de las señales de entrada. Cuando la unidad llegue al punto de despinchado, escuchará tanto el audio ya grabado como las señales de entrada.

Si quiere cambiar los puntos de puntos de pinchado/despinchado, colóquese en los puntos que quiera y vuelva a ajustarlos.

Si los puntos de pinchado/despinchado y los tiempos de pre y post-rebobinado son correctos, ensaye la grabación como lo hemos explicado antes.

Ensayo con el pinchado automático

Puede realizar un ensayo sin ejecutar en firme el pinchado/despinchado. En este ensayo, el monitor actuará de la misma forma que en la grabación real, pero no se producirá esta.

1. Con el botón **AUTO PUNCH** encendido y una de las pistas en espera de grabación, pulse el botón **REHEARSE**. El botón **REHEARSE** se iluminará.
2. Pulse el botón **RECORD** (**●**). Empezará el ensayo de pinchado/despinchado automático.
 - La reproducción empezará desde el punto de pre-rebobinado. Podrá monitorizar tanto la señal de reproducción de pista como la de la fuente de entrada.
 - Cuando la unidad llegue al punto de pinchado, será monitorizada solo la señal de la fuente de entrada y el botón **RECORD** (**●**) parpadeará (para indicarle que esto es un ensayo y no la grabación real).
 - Cuando la unidad llegue al punto de despinchado, volverá a ser monitorizada tanto la señal de reproducción de la pista como la de la fuente de entrada y el botón **RECORD** (**●**) se apagará.
 - La reproducción seguirá hasta que la unidad llegue al punto de post-rebobinado y se detendrá después.

Antes de empezar con el ensayo, pulse pulsar el botón **REPEAT** (de forma que los tres botones **AUTO PUNCH**, **REHEARSE** y **REPEAT** queden iluminados), para repetir el ensayo de forma indefinida hasta que pulse el botón **STOP** (**■**).

7 - Funciones de la grabadora

Grabación con el pinchado automático

Después del ensayo, ejecute la grabación con pinchado/despinchado automático.

1. Pulse el botón **REHEARSE** para desactivar el ensayo.
2. Pulse el botón **RECORD (●)**.
 - La reproducción empezará desde el punto de pre-rebobinado. Puede monitorizar tanto la señal de reproducción de pista como la de fuente de entrada.
 - Cuando llegue al punto de pinchado, la monitorización cambiará a solo la fuente de entrada y el botón **RECORD (●)** se iluminará.
 - Cuando la unidad llegue al punto de despinchado, volverá la monitorización de la señal de reproducción de pista y la de fuente de entrada y el botón **RECORD (●)** se apagará.
 - La reproducción seguirá hasta el punto de post-rebobinado y después se detendrá.

Antes de iniciar la grabación con pinchado/despinchado puede pulsar el botón **REPEAT** de forma que su piloto se ilumine y después, usando la función de pista virtual, repetir la grabación con pinchado/despinchado hasta 8 veces (8 tomas).

Tras la grabación podrá elegir su toma favorita de entre las 8 grabadas en pistas virtuales. (Vea "Verificación de una toma" abajo).

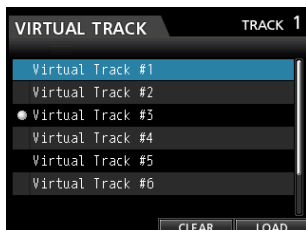
NOTA

También puede anular las operaciones de pinchado/despinchado automático.

Verificación de una toma

Tras grabar una toma, siga estos pasos para comprobarla.

Una vez que haya terminado la grabación con pinchado/despinchado, aparecerá la pantalla **VIRTUAL TRACK** siguiente.



1. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR (▲/▼)** para elegir (zona resaltada en azul) una toma de las del listado.
2. Pulse el botón **F4 (LOAD)** para cargar, asignar cada pista virtual a una pista física y verificar la reproducción. Repita los **1** y **2** para verificar otras tomas.
3. Si está satisfecho con el resultado, pulse el botón **VIRTUAL TRACK** para salir del modo de pistas virtuales. Si quiere salir también del modo de pinchado automático, pulse el botón **AUTO PUNCH**. Si no le gusta el resultado, pulse de nuevo el botón **RECORD (●)** y grabe otra toma.

Pistas virtuales

Esta unidad dispone de 8 pistas virtuales de cada pista.

Dado que hay estas 8 pistas virtuales de cada pista puede grabar varias tomas de su voz solista o improvisar solos y elegir después la mejor toma de entre las posibles.

Tras la grabación, asigne una pista virtual independiente a una pista física y grabe después otra toma. Repitiendo este proceso puede usar varias pistas virtuales para conservar varias tomas.

Grabación en las pistas virtuales

Siga estos pasos para grabar una pista virtual.

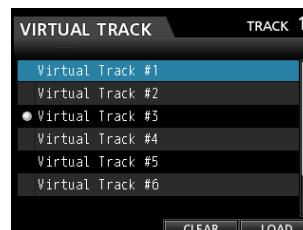
1. Elija la pista.
2. Pulse el botón **VIRTUAL TRACK**.
3. Elija **UNUSED**.
4. Pulse el botón **F4 (LOAD)** para asignar la pista virtual en la que vaya a grabar.
5. Una vez que haya terminado el ajuste, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Asignación de pistas virtuales

Siga estos pasos para asignar una pista virtual a una pista física.

1. Pulse el botón **SELECT** de la pista a la que quiera asignar una pista virtual con la pantalla inicial activa y pulse después el botón **VIRTUAL TRACK**.

Aparecerá la pantalla **VIRTUAL TRACK**.



También puede pulsar primero el botón **VIRTUAL TRACK** y elegir después una pista en la pantalla **VIRTUAL TRACK**.

NOTA

Al crear una canción, la pista virtual #1 es asignada a cada una de las pistas físicas.

Solo es posible la grabación, reproducción y edición con las pistas virtuales asignadas a pistas físicas.

También puede asignar una pista virtual ya grabada a una pista física y grabar de nuevo en ella.

2. Use el dial **JOG/DATA** para elegir la pista virtual que quiera asignar.
3. Pulse el botón **F4 (LOAD)** para asignar la pista virtual a una pista física.

La asignación a la pista física aparecerá en forma de un icono en la pantalla.

NOTA

- *Para eliminar una pista virtual, pulse el botón **F3 (CLEAR)** en el paso 3 anterior.*
- *Una pista virtual asignada a una pista física no puede ser eliminada.*
- *Puede asignar una pista virtual sin usar. Dicha pista pasará a ser una pista vacía.*

8 - Edición de pista

Antes, la edición en las antiguas grabadoras de cinta convencionales requería técnicas muy avanzadas, pero ahora con esta unidad la edición de pistas es algo fácil y preciso.

Además, con las grabadoras antiguas, un error en la edición no podía ser anulado, pero ahora con esta unidad y gracias a sus funciones de edición no-destructivas, puede realizar una edición sin modificar los datos originales. Esto implica que puede usar la función undo para corregir fácilmente un error en la edición. (Vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).

Resumen de la edición de pista

Esta unidad le ofrece las siguientes funciones de edición.

- COPY/PASTE
- COPY/INSERT
- MOVE/PASTE
- MOVE/INSERT
- OPEN (Inserción de silencio)
- CUT (Supresión de una parte)
- SILENCE (Borrado de una parte)
- CLONE TRACK (Duplicación de una pista)
- CLEAN OUT (Supresión de una pista)

Puntos de edición

En las funciones de edición de pista COPY/PASTE, COPY/INSERT, MOVE/PASTE y MOVE/INSERT use los puntos IN/OUT/TO como puntos de edición.

Las funciones OPEN, CUT y SILENCE usan solo los puntos IN/OUT como puntos de edición.

Estos puntos IN/OUT son los mismos usados durante la reproducción repetida.

■ Punto IN

Este es el punto inicial de la parte de la pista sujeta a la edición.

Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **IN** para establecer la posición activa como punto IN.

■ Punto OUT

Este es el punto final de la parte de la pista sujeta a la edición.

Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **OUT** para establecer la posición activa como punto OUT.

■ Punto TO

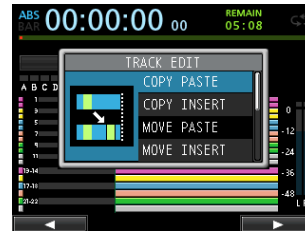
- El punto TO es la posición o punto activo.

NOTA

*Si pulsa el botón **JOG PLAY** para activar el modo de barrido podrá ajustar los puntos IN y OUT con precisión de subfotogramas (1/10 de fotograma).*

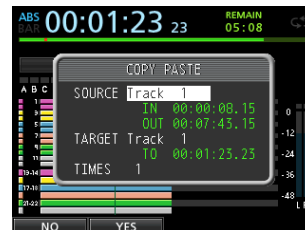
Procesos básicos de edición

1. Con la unidad parada, pulse el botón **TRACK EDIT** para acceder al menú **TRACK EDIT**.



2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir (zona resaltada en azul) la función de edición de pista que quiera y pulse después el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá la pantalla de la función correspondiente.



Pantalla COPY/PASTE

3. Elija el valor del elemento de ajuste.
Si hay varios elementos, use los botones **CURSOR** (**▲/▼**) para elegir uno y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor.
4. Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar la función.

NOTA

*Pulse el botón **F1** (**NO**) para volver a la pantalla **TRACK EDIT** sin ejecutar la función.*

Explicación de los elementos

■ SOURCE Track

Pista fuente para la edición.

Las opciones disponibles dependen de la función de edición.

- 1 a 12: Pista única
- 13/14 a 23/24: Pista stereo
También puede usar los botones **SELECT** de las pistas.
- ALL: pistas 1 a 24



Pantalla COPY/PASTE

8 - Edición de pista

■ IN/OUT/TO

Para ajustar los puntos IN/OUT/TO de nuevo, salga de la pantalla **TRACK EDIT** y ajústelos de nuevo desde el principio.

■ TARGET Track

Pista de destino de la edición. En el caso de OPEN, CUT, SILENCE y CLEAN OUT, es la misma pista que la origen.

Las opciones disponibles dependen de lo que haya elegido en **SOURCE Track**.

Cuando haya elegido una pista única en **SOURCE Track**, las opciones de **TARGET Track** serán 1 a 12 (pistas únicas).

Cuando haya elegido una pista stereo (p.e. 13/14) en **SOURCE Track**, las opciones de **TARGET Track** serán 13/14 a 23/24 (pista stereo).

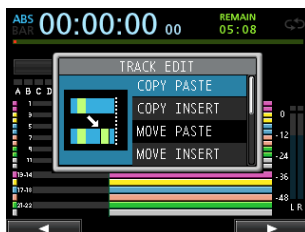
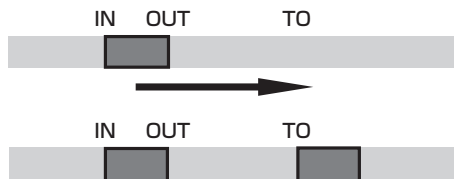
• También puede usar los botones **SELECT** de las pistas.

Cuando haya elegido **ALL** (todas las pistas) en **SOURCE Track**, la única opción para **TARGET Track** será también **ALL** (todas las pistas).

■ TIMES

Ajusta el número de veces que será pegada la sección copiada. Ajuste este número entre 1 y 99.

COPY/PASTE



Esta función copia los datos audio comprendidos entre los puntos IN y OUT de la pista fuente y los pega en la pista de destino empezando desde el punto TO. Esta operación no modifica los datos de la pista fuente.

Esta operación sobregaba los datos ya grabados en la pista de destino a partir del punto TO. Por tanto, la longitud total de la pista de destino no variará.

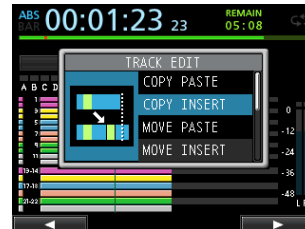
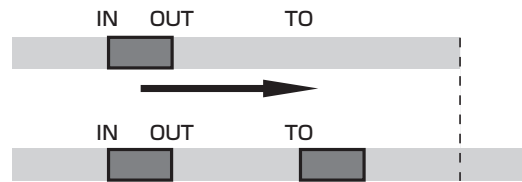
Puede realizar varias copias en una única operación.

En otras palabras, puede sobregabar la pista de destino desde el punto TO con varias repeticiones de los datos copiados.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **SOURCE Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT/TO**
- **TARGET Track**
- **TIMES**

COPY/INSERT



Esta función copia los datos audio comprendidos entre los puntos IN y OUT de la pista fuente y los inserta en la pista de destino a partir del punto TO. Esta operación no modifica los datos de la pista fuente.

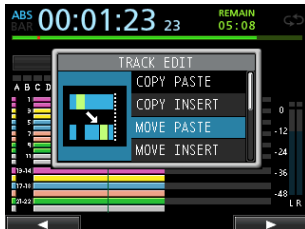
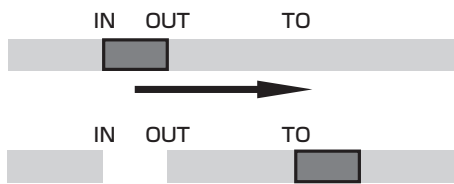
Al insertar los datos en la pista de destino tras el punto TO, los datos existentes en la pista de destino serán desplazados en la cantidad de tiempo correspondiente a los datos insertados. Por este motivo, la pista de destino será más larga tras esta operación.

Puede realizar varias copias en una única operación. En resumen, puede insertar varias repeticiones de los datos copiados en la pista de destino a partir de su punto TO.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **SOURCE Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT/TO**
- **TARGET Track**
- **TIMES**

MOVE/PASTE



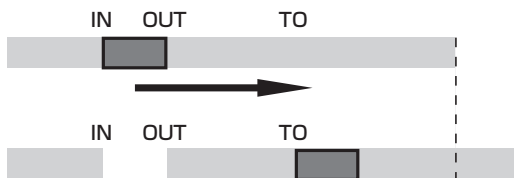
Los datos audio existentes entre los punto IN y OUT de la pista fuente son eliminados y pegados en la pista de destino a partir del punto TO. Esta operación deja un espacio de silencio entre los puntos IN y OUT de la pista fuente.

Esta operación sobregaba los datos ya grabados en la pista de destino a partir del punto TO. Por tanto, la longitud total de la pista de destino no variará.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **SOURCE Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT/TO**
- **TARGET Track**

MOVE/INSERT



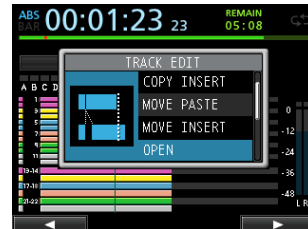
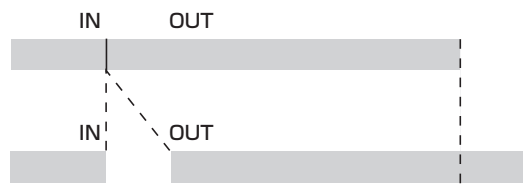
Los datos audio comprendidos entre los puntos IN y OUT de la pista fuente son eliminados e insertados en la pista de destino a partir del punto TO. Esta operación deja un espacio de silencio entre los puntos IN y OUT de la pista fuente.

Al insertar los datos en la pista de destino tras el punto TO, los datos existentes en la pista de destino serán desplazados en la cantidad de tiempo correspondiente a los datos insertados. Por este motivo, la pista de destino será más larga tras esta operación.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **SOURCE Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT/TO**
- **TARGET Track**

OPEN (Inserción de silencio)



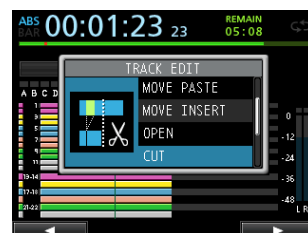
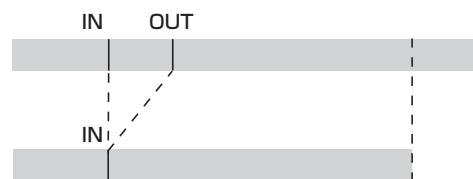
Esta función inserta un silencio en el periodo comprendido entre los puntos IN y OUT de la pista elegida.

Esta función divide la pista en el punto IN y mueve los datos que estaban grabados tras el punto IN para hacer que queden tras el punto OUT. De esta forma, la pista pasa a ser más larga.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **TARGET Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT**

CUT (Supresión de una parte)



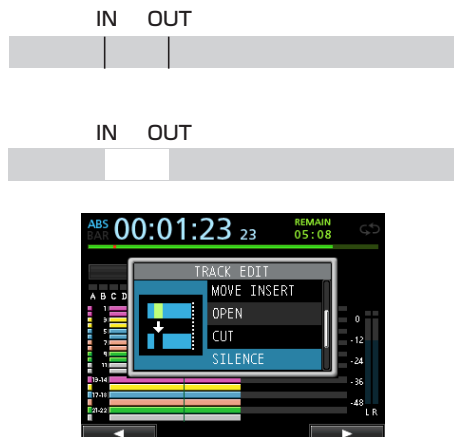
Esta función corta (elimina) los datos audio comprendidos entre los puntos IN y OUT de la pista elegida y mueve los datos audio que están detrás del punto OUT hasta dejarlos justo detrás del punto IN. De esta forma, la pista pasa a ser más corta.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **TARGET Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT**

8 - Edición de pista

SILENCE (Borrado de una parte)



Esta función corta (elimina) los datos audio comprendidos entre los puntos IN y OUT de la pista elegida.

El resultado es el mismo que crear un espacio de silencio entre los puntos IN y OUT, como si no hubiese grabado nada en ellos.

Esta operación no modifica la longitud de la pista.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **TARGET Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)
- **IN/OUT**

AVISO

Puede usar esta función para eliminar pequeños ruidos grabados accidentalmente, por ejemplo.

CLONE TRACK (Duplicación de una pista)



Use esta función para duplicar una pista única o una pista stereo sobre otra pista.

Esto copia la pista completa, por lo que no son necesarios los puntos IN/OUT/TO.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **SOURCE Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24)
- **TARGET Track**

NOTA

Si elige la misma pista para los elementos SOURCE Track y TARGET Track, aparecerá el mensaje Same Track y la operación no será ejecutada.

CLEAN OUT (Supresión de una pista)



Use esta función para borrar completamente la pista elegida.

Esto suprime la pista completa, por lo que no son necesarios los puntos IN/OUT/TO.

En esta operación se usan los siguientes parámetros.

- **TARGET Track** (1 a 12, 13/14 a 23/24, ALL)

9 - Uso de los efectos internos

Aquí le explicamos los efectos dinámicos, los de guitarra y los efectos de envío que puede aplicar a las entradas de micro y guitarra individuales.

Puede elegir uno de entre los cuatro efectos dinámicos disponibles (COMPRESSOR, NOISE SUPPRESSOR, DE-ESSER, EXCITER) y aplicarlo a todas las entradas (INPUT A a H).

Los datos de la biblioteca también pueden ser usados para otras canciones.

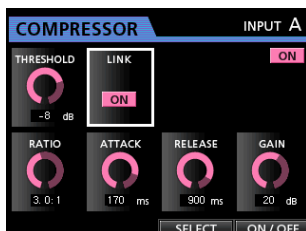
Incluso cuando los parámetros no hayan sido almacenados en la biblioteca, las asignaciones y parámetros de efectos siempre serán almacenadas como parte de una.

Efectos dinámicos

Cuando pulse el botón **DYNAMICS**, aparecerá el último efecto insertado en la última entrada seleccionada (INPUT A a H).

Puede elegir uno de los cuatro tipos de efectos (COMPRESSOR, NOISE SUPPRESSOR, DE-ESSER, EXCITER) y aplicarlo a todas las entradas (INPUT A a H) (aunque la aplicación simultánea tiene algunas limitaciones).

No puede usar a la vez varios tipos de efectos.



CUIDADO

Cuando use un efecto de guitarra junto con uno dinámico, solo podrá insertar el efecto dinámico en un máximo de 2 canales.

La entrada elegida aparecerá en la pantalla. (INPUT A a H)

También aparecerá en pantalla el estado on/off.

Inserción de un efecto dinámico

Pulse el botón **DYNAMICS** para acceder al menú **DYNAMICS**. Pulse el botón **SOURCE** para elegir la entrada (INPUT A a H) en la que quiera insertar el efecto.

Pulse el botón **F3** (SELECT) para elegir el efecto a insertar. Pulse el botón **F4** (ON/OFF) para ajustar al ON el efecto elegido e insertarlo.

También puede alinear el cursor con **INSERT EFFECT** en la pantalla Mixer y usar el dial **JOG/DATA** para activar/desactivar el efecto.

Edición de un efecto dinámico

Puede editar los parámetros del efecto elegido. Los parámetros disponibles dependen del tipo de efecto.

Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir el parámetro a modificar y use después el dial **JOG/DATA** para elegir el valor.

NOTA

Aquí no dispone de funciones de almacenamiento o valores prefijados.

Efectos de guitarra

Esta unidad dispone de un multiefectos para guitarra. Puede insertar estos efectos en las pistas.



Inserción de un efecto de guitarra

Pulse el botón **EFFECT** para acceder a la pantalla **GUITAR EFFECT/SEND EFFECT** (aparecerá el último efecto).

Con la pantalla **SEND EFFECT** activa, pulse el botón **F1** (GUITAR) para acceder al menú **GUITAR EFFECT**.

Si ya hay un efecto insertado en una pista, el botón **SELECT** estará iluminado y el número de pista aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla.

Si no hay ningún efecto insertado, el botón **SELECT** estará apagado y aparecerá **TRACK --** en la esquina superior derecha.

Pulse el botón **SELECT** de la pista en la que quiera insertar el efecto y el efecto elegido será insertado.

También puede alinear el cursor con **INSERT EFFECT** en la pantalla Mixer y usar el dial **JOG/DATA** para activar/desactivar el efecto.

CUIDADO

Los efectos de guitarra también pueden ser insertados en pistas stereo. Cuando haya esto, aunque puede conseguir un efecto stereo dependiendo del efecto concreto usado, dado que la entrada es mono y la salida es mono/stereo, deberá tener en cuenta estas precauciones.

- Dado que la entrada del efecto es monoaural, cuando lo inserte en una pista stereo, la pista de entrada impar será la activa. Por tanto, si quiere conseguir un efecto stereo al grabar una pista stereo con un efecto insertado, ajuste la asignación de entrada a monoaural.*

Ejemplo: asigne H/H a las pistas 13/14

Edición de efectos de guitarra

Puede editar los parámetros del efecto elegido. Los parámetros disponibles dependen del tipo de efecto.

Pulse el botón **F3** (SELECT) para elegir el efecto a editar.

Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir el parámetro a modificar y use después el dial **JOG/DATA** para elegir el valor.

Elija si quiere aplicar el efecto durante la grabación o durante la reproducción con el parámetro **POSITION** del efecto de guitarra.

9 - Uso de los efectos internos

Carga de efectos desde la biblioteca de efectos de guitarra

1. En la pantalla de efectos de guitarra, pulse el botón **F2** (**LIBRARY**) para que aparezca la biblioteca.
2. Use el dial **JOG/DATA** para elegir el ajuste de efecto a cargar y pulse después el botón **F4** (**►**).
3. El efecto será cargado y volverá a aparecer la pantalla de efectos de guitarra.
Pulse el botón **F1** (**◀**) para volver a la pantalla de efectos de guitarra sin elegir nada.

NOTA

Los datos prefijados están almacenados en las posiciones **PRESET** y los de usuario en las posiciones **USER**.

Almacenamiento de efectos de guitarra en la biblioteca

Puede almacenar un ajuste editado como un ajuste de usuario dentro de la biblioteca.

1. Con la pantalla de efectos de guitarra activa, pulse el botón **F2** (**LIBRARY**) para hacer que aparezca la biblioteca **PRESET/USER**.
Use el dial **JOG/DATA** para elegir la zona **USER** y pulse después el botón **F3** (**SAVE**).

NOTA

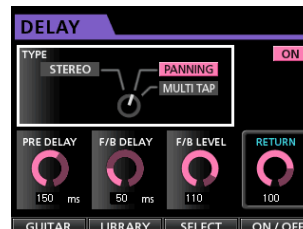
La biblioteca contiene una zona **PRESET** y una **USER**. Los datos de la zona **PRESET** no pueden ser sobregabados.

2. Introduzca un nuevo nombre, si quiere.
Los nombres de los ajustes de la zona **PRESET** de la biblioteca no pueden ser modificados.

Efectos de envío

Puede usar los efectos de envío para pasar señales a través del efecto de envío 1.

Puede elegir entre 3 tipos de efectos de envío (**REVERB**, **DELAY**, **CHORUS**). No puede usar varios tipos simultáneamente.



Uso de los efectos de envío

Puede enviar las señales de canal de entrada o de pista a los efectos de envío. El ajuste del nivel de envío de la señal de canal y la selección pre/post es controlada en el menú **Mixer**. (Vea "Envío de señales a efectos internos/externos" en pág. 38).

El retorno de este efecto es enviado al bus stereo. No obstante, en el modo **Bounce** o de volcado, el retorno es enviado al bus de volcado. (Vea "Volcado de pistas" en pág. 43).

Edición de efectos de envío

La edición de parámetros es ejecutada en la pantalla **EFFECT**.

Pulse el botón **EFFECT** para acceder a la pantalla **EFFECT** y mientras visualiza el efecto de guitarra, pulse el botón **F1** (**SEND**) para cambiar al efecto de envío.

Pulse el botón **F3** (**SELECT**) para elegir el tipo de efecto (**REVERB**, **DELAY**, **CHORUS**).

Use los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir el parámetro a modificar y use el dial **JOG/DATA** para elegir el valor.

Carga de la biblioteca de efectos de envío

1. En la pantalla de efectos de envío, pulse el botón **F2** (**LIBRARY**) para visualizar la biblioteca.
2. Use el dial **JOG/DATA** para elegir el ajuste a cargar y pulse después el botón **F4** (**►**).
3. El efecto será cargado y volverá a aparecer la pantalla de efectos de envío.
Pulse el botón **F1** (**◀**) para volver a la pantalla de efectos de envío sin elegir nada.

Almacenamiento de efectos de envío en la biblioteca

Puede almacenar un ajuste editado como un ajuste de usuario dentro de la biblioteca.

1. Con la pantalla de efectos de envío activa, pulse el botón **F2** (**LIBRARY**) para hacer que aparezca la biblioteca **PRESET/USER**.
Use el dial **JOG/DATA** para elegir la zona **USER** y pulse después el botón **F3** (**SAVE**).

NOTA

La biblioteca contiene una zona **PRESET** y una **USER**. Los datos de la zona **PRESET** no pueden ser sobregabados.

2. Introduzca un nuevo nombre, si quiere.
Los nombres de la zona **PRESET** no pueden ser modificados.

10 - Remezcla y masterización de pistas

Remezcla de pistas

La remezcla de pistas es el proceso en el que se ajusta el volumen y la posición stereo de cada pista grabada y son mezcladas en una pista stereo con un buen balance global. Incluyendo las pistas grabadas (24 máximo) y las entradas (8 máximo) puede remezclar hasta 32 pistas en total.

Niveles y balance

Use los faders de pista para ajustar el balance relativo entre ellas. Use después el fader **STEREO** para ajustar el nivel global. Mientras comprueba los medidores de nivel stereo en la pantalla, ajuste el nivel hasta que consiga el más adecuado. Si el volumen es excesivo, el sonido distorsionará.

NOTA

Las medidores de pista de la pantalla le muestran el nivel de la señal grabada en las pistas. Por tanto, estos medidores no cambiarán cuando ajuste los faders **TRACK**.

AVISO

No hace falta que conserve toda la canción al mismo volumen. Por ejemplo, puede aumentar gradualmente el volumen durante el solo de guitarra.

Grupo de fader

Puede controlar varios faders simultáneamente. Ajuste o deshaga un grupo cuando el botón **FADER GROUP** esté iluminado.

■ Agrupamiento de pistas

1. Pulse el botón **FADER GROUP**.
2. Ajuste el nivel y balance entre las pistas que quiera controlar.
3. Pulse los botones **SELECT** de las pistas a controlar.

El botón **SELECT** iluminado le indicará una pista configurada dentro de un grupo.

El fader de pista con un pequeño número será el fader máster que controlará a los faders del grupo. Cuando use un fader que no sea el máster, el botón **SELECT** del fader máster parpadeará.

El grupo de fader conserva las diferencias de nivel relativas con respecto al fader máster (en dB). Las diferencias de los faders físicos no son conservadas.

NOTA

Una vez configurado un grupo, no será cancelado incluso aunque pulse el botón **FADER GROUP**. (El botón **FADER GROUP** parpadeará).

En este caso, si usa el fader máster, los botones **SELECT** de las pistas configuradas dentro del grupo se iluminarán.

Si usa otro fader, el botón **SELECT** del fader máster parpadeará.

■ Desagrupamiento de pistas

1. Pulse para desactivar todos los botones **SELECT** de las pistas agrupadas.
2. Pulse el botón **FADER GROUP**.

Si pulsa el botón **FADER GROUP** antes de desactivar todos los botones selectores (si sigue iluminado al menos un botón), el botón **FADER GROUP** parpadeará para indicarle que el grupo sigue activo.

CUIDADO

Tras cancelar el ajuste del grupo, las posiciones de los faders físicos y los niveles reales (fader interno) es posible que no coincidan. En ese caso, cuando mueva un fader físico, el fader interno se adaptará a ese nuevo valor y el fader físico volverá a controlar el nivel. En ese caso es posible que se produzca un salto brusco en el nivel.

NOTA

Tras configurar un grupo, si elimina o añade una pista al mismo y cambia el fader máster, el nivel de la pista será reiniciado al valor del fader físico.

Posición stereo (panorama)

Use los mandos **PAN** de la pantalla Mixer de cada pista para ajustar la posición stereo de la señal de pista.

Ecuador de pista

Cada pista dispone de un ecualizador de 3 bandas.

Los ajustes de este ecualizador se realizan en la pantalla Mixer (**TRACK 1** a **TRACK 23/24**).

Para una pista stereo, el ajuste es el balance (**BAL**).

1. Pulse el botón **MIXER** para acceder al menú Mixer.



2. Ajuste el ecualizador de pista.

Los parámetros del ecualizador son los siguientes.

	GAIN	FREQ
HIGH	Ganancia de agudos Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de agudos Rango de ajuste: 1.7 a 18 kHz (Por defecto: 10 kHz)
MID	Ganancia de medios Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de medios Rango de ajuste: 32 Hz a 18 kHz (Por defecto: 1.0 kHz)
LOW	Ganancia de graves Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de graves Rango de ajuste: 32 Hz a 1.6 kHz (Por defecto: 100 Hz)

Use el botón **SELECT** de cada pista para elegir la pista a tratar.

Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW GAIN** para ajustar la ganancia de cada pista.

Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW FREQ** para ajustar la frecuencia central de cada pista.

Use el mando **MID Q** para ajustar la resonancia (amplitud) de la banda **MID FREQ**.

Rango de ajuste: 0.25 a 16 (Por defecto: 0.5)

Pulse el botón **EQUALIZER ON/OFF** para activar o desactivar el ecualizador.

Use **INPUT SOURCE (A-H)** para elegir las entradas a las que quiera ajustar el ecualizador. (Vea "Uso del ecualizador de entrada" en pág. 37).

10 - Remezcla y masterización de pistas

- Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Efectos de envío

Esta unidad le ofrece 3 tipos de efectos de envío.

Ajuste el nivel de la señal enviada al efecto desde cada pista usando sus mandos **SEND EFF 1/EFF 2**.

NOTA

El nivel de retorno del efecto de envío (RETURN LEVEL) puede ser ajustado en la pantalla de efecto de envío Send Effect.

- Pulse el botón **EFFECT** para acceder al menú Effect.



- Ajuste el efecto de envío.

Pulse el botón **EFFECT** para acceder a la pantalla Effect en la que fue realizada la última operación. Pulse el botón **F3 (SELECT)** para elegir uno de los 3 tipos disponibles (REVERB, DELAY, CHORUS). No puede usar varios tipos de efectos simultáneamente.

Alinee el cursor con el parámetro a elegir y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el valor.

El retorno del efecto de envío será mezclado con la señal stereo.

- Tras realizar los ajustes con el efecto de envío, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.
- Use el mando **SEND EFF 1** para ajustar el nivel de la señal enviada al efecto de envío de cada pista.

AVISO

Cuando use un efecto externo, conecte la salida de dicho efecto (retorno) a las entradas INPUT A a H. Asignando la entrada conectada al bus stereo podrá hacer que el retorno del efecto vaya al bus stereo. (Vea "Asignación a un bus stereo" en pág. 35).

Creación de un fichero máster

Cuando haya quedado satisfecho con su mezcla, podrá grabar las pistas remezcladas y crear un fichero máster.

Un fichero máster grabado con esta unidad es almacenado como parte de la canción.

Este fichero máster puede ser grabado en una grabadora stereo externa y también puede convertirlo en esta unidad en un fichero WAV y almacenarlo con el mismo nombre de canción en la carpeta de canciones de la tarjeta SD.

NOTA

Solo puede crear un único fichero máster (nombre de canción ".wav") dentro de una canción (durante la masterización habrá otro fichero aparte del fichero máster (nombre de canción ".wav"), pero solo se usa de forma interna por la unidad).

Ajuste de los puntos inicial y final

Antes de crear un fichero máster, ajuste los puntos inicial y final del fichero máster remezclado. El rango comprendido entre los puntos IN y OUT de la canción será grabado como fichero máster.

Por lo general, ajuste el principio de la canción como punto IN y el final de la misma como punto OUT.

Mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **IN** en el punto que quiera establecer como punto IN (inicial) del fichero máster y mantenga pulsado el botón **MARK SET** y pulse el botón **OUT** donde quiera ajustar el punto OUT (final).

Si quiere ver más información acerca de cómo modificar los puntos IN/OUT, vea "Configuración de los puntos IN/OUT" en pág. 45.

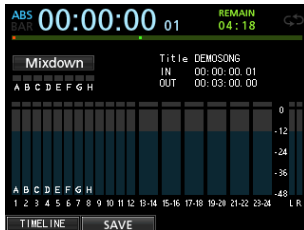
10 - Remezcla y masterización de pistas

Creación de un fichero máster

Tras ajustar los puntos IN y OUT ya estará listo para crear el fichero máster.

1. Con la unidad en el modo **Multi Track**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING**.

El modo de grabadora cambiará a **Mixdown** y volverá a aparecer la pantalla inicial.



Si reproduce los datos o grabar podrá escuchar la señal de las pistas mezcladas (la señal a ser grabada) a través de los auriculares o el sistema de monitorización.

NOTA

- En el modo **Mixdown**, aparecerá **Mixdown** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.
 - Si el intervalo entre los puntos **IN** y **OUT** es inferior a 4 segundos, cuando inicie la grabación aparecerá el mensaje **Trk Too Short** y no podrá realizar la grabación de la remezcla.
 - Con la unidad en el modo **Mixdown**, algunas funciones de reproducción no estarán operativas. Si trata de usar una de esas funciones, aparecerá el mensaje **In Mixdown Mode**.
2. Pulse el botón **RECORD** (●).

Comenzará la remezcla y el botón **RECORD** (●) se iluminará.

Independientemente de la posición activa de la grabadora, la remezcla comenzará desde el punto **IN**.

Si es necesario, use los faders de pista o los mandos **PAN** de la pantalla **Mixer** para remezclar las pistas en stereo. Estos ajustes se reflejarán en el fichero máster.

Cuando la grabadora llegue al punto **OUT**, la grabación se detendrá de forma automática.

3. Si quiere rehacer el proceso de creación de la pista máster stereo, pulse el botón **RECORD** (●).

Será creado un nuevo fichero máster y el fichero anterior será sustituido.

NOTA

Tras grabar el fichero máster puede reproducirlo para verificar el resultado. (Vea "Verificación del fichero máster" en la columna de la derecha).

Salida del modo de remezcla

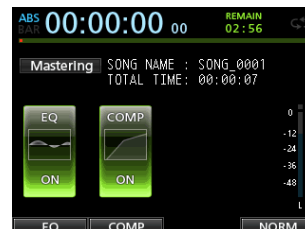
Pulse dos veces el botón **MIXDOWN/MASTERING** para volver al modo **Multi Track**.

Verificación del fichero máster

Siga los pasos siguientes para verificar el fichero máster una vez que haya terminado de grabarlo.

1. Con la unidad en el modo **Mixdown**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING**.

La grabadora cambiará al modo **Mastering** y volverá a aparecer la pantalla **Mastering**.



NOTA

- En el modo **Mastering**, aparecerá **Mastering** en la esquina superior izquierda de la pantalla inicial.
 - Con la unidad en el modo **Multi Track**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING** para cambiar al modo **Mixdown** y pulse después de nuevo el botón **MIXDOWN/MASTERING** para pasar al modo **Mastering**.
 - No podrá cambiar al modo **Mastering** si no existe ningún fichero máster.
2. En este estado, pulse el botón **PLAY** (▶) para reproducir el fichero máster que ha creado.

CUIDADO

*Compruebe que tanto el elemento **EQ** como **COMP** estén ajustados a **OFF**. Si alguno de ellos está en **ON**, el sonido se verá afectado por el ecualizador y/o compresor. (Vea "Uso del ecualizador de masterización" en pág. 59 y "Uso de la compresión de masterización" en pág. 59).*

3. Con la unidad en el modo **Mastering**, los botones de transporte funcionarán de la siguiente forma:
 - Pulse el botón **PLAY** (▶) para reproducir el fichero máster desde la posición activa hasta el final.
 - Use el botón **REW** (◀◀) (**TO ZERO**) y el **F FWD** (▶▶) (**TO LAST REC**) para producir un rebobinado/avance rápido como en el modo normal de la grabadora.
 - Pulse el botón **STOP** (■) para detener la reproducción.
 - Aquí no es posible la grabación de pistas.
 - No puede usar la reproducción repetida y ni las funciones de marcas de localización.

Dado que la señal de reproducción del fichero máster es emitida por la toma **STEREO OUT**, podrá grabar dicha señal de salida en una grabadora stereo externa.

Si no queda satisfecho con el resultado de su fichero de remezcla, realice una nueva remezcla.

NOTA

*Para escuchar un fichero máster grabado en una canción almacenada, cargue la canción, cambie el modo de la grabadora a **Mastering** y pulse después el botón **PLAY** (▶) para iniciar la reproducción.*

Finalización de la verificación del fichero máster

Tras comprobar el fichero máster, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING** para volver al modo **Multi Track** de la grabadora.

10 - Remezcla y masterización de pistas

Finalización de un fichero máster (masterización)

Esta unidad dispone de herramientas especializadas para mejorar el sonido del fichero máster. Use el ecualizador, compresor y la función de normalización para ajustar el volumen global y la calidad del sonido.

Cambie al modo **Mastering** y use las herramientas de masterización para mejorar el fichero máster.

Pasos de la masterización

Siga estos pasos para realizar la masterización.

■ Paso 1 - Acceda al modo de masterización.

Con la unidad en el modo **Mixdown**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING**.

La grabadora cambiará al modo **Mastering** y se abrirá la pantalla **Mastering**.



NOTA

- Con la unidad en el modo **Multi Track**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING** para cambiar al modo **Mixdown** y pulse después de nuevo el botón **MIXDOWN/MASTERING** para cambiar al modo **Mastering**.
- No puede cambiar al modo **Mastering** si no existe ningún fichero máster.

■ Paso 2 - Use las herramientas de masterización para ajustar el sonido.

Puede usar las siguientes funciones como herramientas de masterización: función ECUALIZADOR (botón **F1 (EQ)**), función COMPRESOR (botón **F2 (COMP)**) y función de NORMALIZACIÓN (botón **F4 (NORM)**).

También puede escoger entre un compresor multibandas y uno de banda única en la pantalla **COMP MULTI** pulsando el botón **F2 (SINGLE)** o **F2 (MULTI)**.

Para usar el compresor multibandas, la zona del parámetro de la pantalla **COMP MULTI** se divide en las bandas **LOW BAND**, **MID BAND** y **HIGH BAND** para el ajuste independiente de las frecuencias graves, medias y agudas.

Realice los ajustes necesarios con cada una de las herramientas. (Para más detalles, vea las secciones siguientes "Uso del ecualizador de masterización", "Uso de la compresión de masterización" y "Uso de la normalización").

Con la unidad en el modo **Mastering**, dado que puede usar los botones de transporte **PLAY (▶)**, **STOP (■)**, **REW (◀◀)** (**TO ZERO**) y **F FWD (▶▶)** (**TO LAST REC**), ajuste los valores para que pueda monitorizar la señal de reproducción.

■ Paso 3 - Grabe un nuevo fichero máster usando las herramientas de masterización.

Tras ajustar los parámetros de las herramientas de masterización, pulse el botón **RECORD (●)** para iniciar la grabación.

La grabación comenzará y los botones **PLAY (▶)** y **RECORD (●)** se iluminarán.

La grabación empezará siempre desde el punto **00:00:00:00** independientemente de la posición activa.

La grabación en el modo **Mastering** sustituye cualquier otro fichero máster existente en esa canción.

Al final del fichero máster, la grabación acabará automáticamente y la unidad volverá a la posición **00:00:00:00**.

NOTA

Si detiene la grabación a mitad, será creado un fichero máster que comprenderá la señal desde el punto inicial hasta el punto en el que detuvo la unidad.

■ Paso 4 - Verifique la grabación.

Desactive el ecualizador y el compresor antes de reproducir el fichero máster para comprobar el resultado de la masterización.

Dado que puede usar las funciones **undo** y **redo**, puede comparar el sonido antes y después de realizar la masterización.

■ Si no ha quedado satisfecho con el resultado

Anule (**undo**) la operación para devolver el fichero máster al estado que tenía tras la remezcla y vuelva a aplicar las herramientas de masterización desde el paso 1.

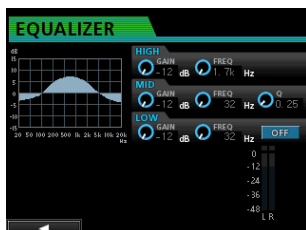
NOTA

*No puede usar el **undo** y **redo** múltiples cuando la grabadora esté en el modo **Mastering**.*

10 - Remezcla y masterización de pistas

Uso del ecualizador de masterización

1. Con la pantalla **Mastering** activa, pulse el botón **F1 (EQ)** para acceder al menú **EQUALIZER**.



La ecualización de masterización se ajusta en esta pantalla.

2. Ajuste el ecualizador de masterización en esta pantalla. Estos son los parámetros disponibles.

	GAIN	FREQ
HIGH	Ganancia de agudos Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de agudos Rango de ajuste: 1.7 a 18 kHz (Por defecto: 10 kHz)
MID	Ganancia de medios Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de medios Rango de ajuste: 32 Hz a 18 kHz (Por defecto: 1.0 kHz)
LOW	Ganancia de graves Rango de ajuste: ±12dB (Por defecto: 0dB)	Frecuencia de graves Rango de ajuste: 32 Hz a 1.6 kHz (Por defecto: 100 Hz)

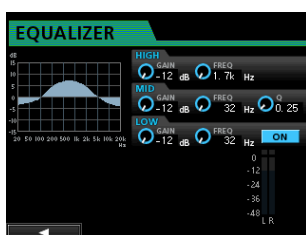
Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW GAIN** para ajustar la ganancia.

Use los mandos **HIGH**, **MID** y **LOW FREQ** para ajustar la frecuencia central.

Use el mando **MID Q** para ajustar el ancho de banda de **MID FREQ**.

Rango de ajuste: 0.25 a 16 (Por defecto: 0.5)

Use el botón **EQUALIZER ON/OFF** para activar o desactivar el ecualizador.



NOTA

Q hace referencia a la frecuencia central del ecualizador dividida por la anchura de banda. Un valor de **Q** elevado reduce el corte y/o realce aplicado a las frecuencias. Dependiendo de los ajustes del ecualizador, el gráfico de la parte superior de la pantalla variará.

3. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **F1 (◀)** para volver a la pantalla **Mastering**.
4. El estado del elemento **EQ** de la pantalla **Mastering** aparecerá como **ON** u **OFF**.



Uso de la compresión de masterización

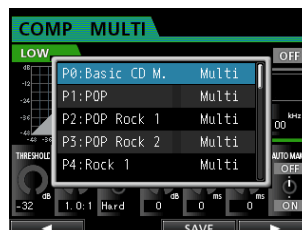
Puede elegir entre un compresor de banda única o uno multibandas.

Los compresores multibandas permiten ajustes independientes de los rangos de frecuencias agudas, medias y graves, para que pueda ajustar el balance de volumen global. Gracias a la compresión también podrá reducir los picos no deseados y aumentar la ganancia global para así aumentar el volumen, creando un sonido masterizado con mayor impacto.

1. Con la pantalla **Mastering** activa, pulse el botón **F2 (COMP)** para acceder al menú **COMP MULTI**.



2. Pulse el botón **F3 (LIBRARY)** para acceder al listado desplegable de biblioteca.



3. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR (▲/▼)** para elegir (zona resaltada en azul) la biblioteca que quiera y pulse después el botón **F4 (▶)**.

Una vez que la biblioteca haya sido leída, volverá a aparecer la pantalla **COMP MULTI**.

4. Cuando use el compresor multibandas, mueva el cursor a la zona de pantalla de la banda, use el dial **JOG/DATA** para cambiar entre la bandas y ajuste después como quiera el parámetro para cada una de las bandas.



Tipo multibandas



Tipo banda única

En ese momento, la banda seleccionada aparecerá en la esquina superior izquierda.

10 - Remezcla y masterización de pistas

- Use los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir el elemento cuyo valor quiera cambiar y use después el dial **JOG/DATA** para modificarlo.

THRESHOLD

Ajusta el valor de umbral que determina en qué momento empieza a actuar el compresor.

RATIO

Ajusta el ratio o porcentaje de compresión.

KNEE

Selección la curva de transición o "codo".

GAIN

Ajusta el nivel de salida.

ATTACK

Ajusta el tiempo de ataque del compresor.

RELEASE

Ajusta el tiempo de salida.

AUTO MAKE

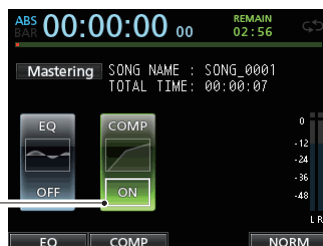
Esta función ajusta de forma automática el volumen para evitar que sea reducido por el compresor.

- Cuando use el tipo de compresor multibandas, lleve el cursor hasta **CROSSOVER** y use después el dial **JOG/DATA** para ajustar el rango de frecuencias (puntos de separación o crossover) de cada banda.



- Pulse el botón **F4** (ON/OFF) para activar o desactivar el compresor. El estado ON/OFF aparecerá en la pantalla **Mastering**.
- Tras ajustar los parámetros, pulse el botón **F1** (◀) para volver a la pantalla **Mastering**.

Compresor ON/OFF



Uso de la normalización

Use la función de normalización para ajustar el volumen de forma automática.

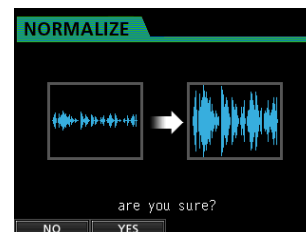
Esta función detecta el nivel de volumen más alto y aumenta el volumen global hasta que el nivel más alto llega al límite máximo.

CUIDADO

Si utiliza la ecualización o la compresión después de esta normalización de pista, se puede producir una distorsión.

Use la función de normalización únicamente después de ajustar la calidad del sonido con la ecualización y compresión.

- Con la pantalla **Mastering** activa, pulse el botón **F4** (NORM) para acceder al menú **NORMALIZE**.



- Pulse el botón **F2** (YES) para ejecutar la normalización.
- Una vez que la normalización haya terminado, volverá a aparecer la pantalla **Mastering**.

Salida del modo de masterización

Para salir del modo **Mastering** y volver a **Multi Track**, pulse el botón **MIXDOWN/MASTERING**.

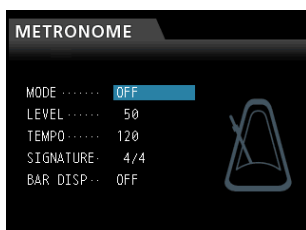
Metrónomo

Esta unidad dispone de un metrónomo interno.

Este metrónomo actúa durante el uso de la unidad como grabadora.

Puede configurar el metrónomo para que funcione durante la grabación y reproducción o solo durante la grabación.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **METRÓNOME** para acceder al menú **METRÓNOME**.



2. Ajuste los elementos siguientes.

Use los botones **CURSOR (▲/▼)** para elegir el elemento deseado y use después el dial **JOG/DATA** para cambiar su valor.

MODE

Puede elegir entre los modos siguientes.

Modo	Descripción
OFF	Por defecto, metrónomo en OFF
REC&PLAY	Actúa durante la grabación y la reproducción
REC	Actúa solo durante la grabación

TEMPO

Ajusta la velocidad o tempo del metrónomo.

El rango de ajuste es de 20 a 250 (BPM). (Por defecto: 120)

SIGNATURE

Ajusta el tipo de ritmo o compás a 4/4, 3/4, etc.

El rango de ajuste es de 1/1 a 12/8. (Por defecto: 4/4)

BAR DISP

Ajusta la indicación **BAR** a ON/OFF. (Por defecto: OFF)

LEVEL

Ajusta el volumen del metrónomo.

El rango de ajuste es de 0 a 127. (Por defecto: 100)

3. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

El metrónomo actuará de acuerdo al valor **MODE** ajustado en el paso 2 anterior.

Cuando esta función esté activada, el botón **METRÓNOME** parpadeará de acuerdo al tempo ajustado.

La señal de este metrónomo no es grabada incluso aunque lo active durante la grabación.

NOTA

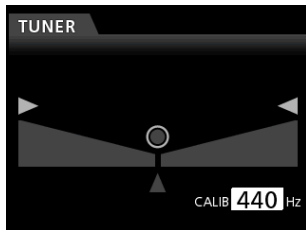
- Cuando el metrónomo esté activo podrá monitorizar su sonido a través de los altavoces conectados. No obstante, debe tener en cuenta que este sonido también será grabado si usa un micrófono para la grabación en este escenario.
- Cuando el metrónomo esté en marcha podrá ajustar el elemento **LEVEL** en la pantalla de ajuste **METRÓNOME**, pero no podrá modificar el resto de ajustes.
- Puede usar este metrónomo como una pista guía para que le sirva de ayuda de cara a seguir el ritmo al grabar una guitarra rítmica, bajo, etc. al principio de una canción.
- Si quiere usar el metrónomo para ensayar puede colocar al mínimo el fader de cada pista durante la reproducción o reproducir una canción que no contenga ninguna grabación.

11 - Otras funciones

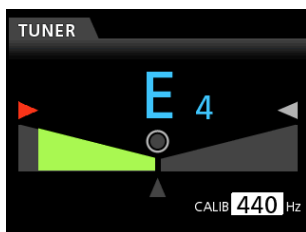
Afinador

Puede usar el afinador cromático interno para afinar su guitarra.

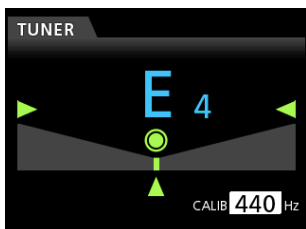
1. Conecte la guitarra o bajo a la toma MIC/LINE INPUTS H.
La afinación no puede ser realizada con los instrumentos que estén conectados a las tomas **MIC/LINE INPUTS A a G**.
2. Ajuste el interruptor LINE-GUITAR del panel trasero a GUITAR. (Vea "Selección de fuentes de entrada" en pág. 35).
3. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
4. Use el dial **JOG/DATA** para elegir el elemento de menú **TUNER** y pulse después el botón **F4** (▶).
Aparecerá la pantalla **TUNER**.



5. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir la frecuencia standard A4 (La).
El rango de ajuste es de 435Hz a 445Hz. (Por defecto: 440Hz)
6. Toque el instrumento y comience a afinarlo.
El nombre del tono más cercano a la cuerda que haya tocado aparecerá encima de los medidores.
Afine su instrumento de forma que en la pantalla aparezca el nombre de la nota de destino y se ilumine la parte central del medidor de afinación.
Aparecerá una barra a la izquierda o derecha del centro si el sonido está bemolado o sostenido con respecto al destino. Esa barra será mayor cuanto mayor sea la desafinación de la nota con respecto al tono de destino.



Cuando el tono tocado coincida con la nota en pantalla, se iluminarán en verde los pilotos "○", "▶" y "◀" que están en el centro.



7. Tras terminar con la afinación, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

NOTA

Puede controlar los siguientes botones en el modo de afinador.

INPUT TRIM (analógico)

Dial JOG/DATA (calibración)

Nivel de monitor

Configuración (PREFERENCE)

Puede usar la pantalla **PREFERENCE** para realizar diversos cambios con los que optimizar esta unidad para usarla en su entorno concreto y para otras necesidades, así como para restaurar los valores de fábrica.

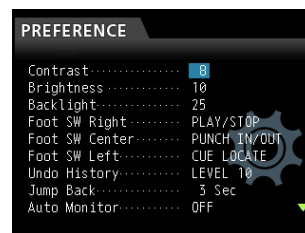
El menú **PREFERENCE** le permite personalizar la unidad para adaptarla a sus preferencias y necesidades.

Siga los pasos siguientes para acceder a la pantalla **PREFERENCE**.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir **PREFERENCE** y pulse después **F4** (▶).



Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.



3. En la pantalla **PREFERENCE**, use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir un parámetro y use después el dial **JOG/DATA** para cambiar su valor.
 - Auto Power Save (Ajusta la función de ahorro de energía)
 - Contrast (Ajuste de la LCD)
 - Brightness (Ajuste de la LCD)
 - Backlight (Ajuste de la LCD)
 - Foot SW Right (Asignación del pedal R)
 - Foot SW Center (Asignación del pedal C)
 - Foot SW Left (Asignación del pedal L)
 - Undo History (Cambia entre nivel 1 y nivel 10)
 - Jump Back (Ajuste del tiempo de salto)
 - Auto Monitor (Monitorización automática)
 - Preview Time (Tiempo de previsualización)
 - Peak Hold (Tiempo de mantenimiento de picos)
 - Song Name Type (Cambia entre DATE y WORD)
 - Date/Time (Ajuste de fecha/hora del sistema)
 - Initialize (Reset a valores de fábrica)

Ahorro automático de energía

Use el elemento **Auto Power Save** para elegir el tiempo que debe transcurrir sin que el usuario haga ninguna operación hasta que la unidad se apague de forma automática.

Las opciones y valores por defecto son los siguientes.

Opciones: OFF, 3Min, 5Min, 10Min, 30Min (valor por defecto)

CUIDADO

Por defecto, la unidad está configurada para apagarse automáticamente tras 30 minutos de inactividad. Ajuste este valor a "OFF" si no quiere que la unidad se apague de forma automática.

NOTA

Esta función queda desactivada en los casos siguientes.

- Durante la grabación o reproducción
- Cuando esté usando el metrónomo
- Cuando la función de grabación esté en ON
- Cuando esté siendo emitida una señal a través de la salida **STEREO OUT**

Monitorización automática

Es posible la monitorización de entrada cuando esté activa la grabación y el sistema de transporte esté parado.

Si esta monitorización automática está en ON, cuando comience la reproducción, el sonido de entrada será anulada y solo podrá monitorizar el sonido de reproducción.

Use el elemento **AUTO MONITOR** para ajustar esta función.

OFF (Por defecto):

Los sonidos de entrada no son anulados incluso cuando comience la reproducción.

Cuando esté activa la grabación, sonarán mezclados los sonidos de entrada y reproducción.

ON:

Cuando comience la reproducción, los sonidos de entrada serán anulados.

Cuando esté activa la grabación, solo escuchará el sonido de entrada.

Formato de nombre de canción

Use el elemento **Song Name Type** para ajustar el formato usado para el nombre de las canciones creadas por esta unidad a **WORD** (por defecto) o **DATE**.

WORD: Serán usados los caracteres ajustados de antemano para la parte inicial del nombre de la canción.

Ejemplo (ajustado a "TASCAM"): "TASCAM0001"

DATE: Se usará la fecha para la parte inicial del nombre de la canción.

Ejemplo (creado el 10 de julio de 2012): "201207100001"

■ Ajuste a WORD

Cuando el elemento **Song Name Type** de la pantalla **PREFERENCE** esté ajustado a **WORD**, pulse el botón **F4** (▶) para acceder al menú de ajuste.

La longitud de esta palabra de usuario está limitada a XX caracteres alfanuméricos de un solo byte. (Vea "Edición del nombre" en pág. 30).

Restauración de las preferencias iniciales

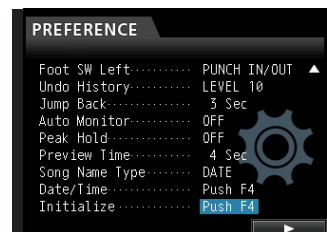
Puede restaurar los ajustes de la pantalla **PREFERENCE** a sus valores iniciales (valores de fábrica). A esta operación se le conoce como inicialización.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **PREFERENCE** y pulse después el botón **F4** (▶).

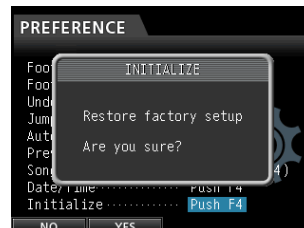


Aparecerá la pantalla **PREFERENCE**.

3. Use los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir **Initialize** y pulse después el botón **F4** (▶).



4. Aparecerá un mensaje de confirmación y deberá pulsar el botón **F2** (YES) para confirmar su elección.



5. Una vez que haya terminado la inicialización, volverá a aparecer la pantalla **PREFERENCE**.

NOTA

*Si quiere cancelar la inicialización, pulse el botón **F1** (NO).*

6. Tras realizar los ajustes, pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

11 - Otras funciones

Visualización de información

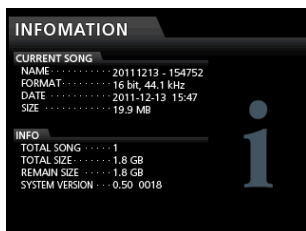
Puede visualizar información relativa a la canción activa (la canción cargada en ese momento), la tarjeta SD y el firmware.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **INFORMATION** y pulse después el botón **F4** (▶).



Aparecerá la pantalla **INFORMATION**.

En esta pantalla **INFORMATION** aparecerá la información siguiente.



CURRENT SONG

NAME
FORMAT
DATE
SIZE

INFO

TOTAL SONG
TOTAL SIZE
REMAIN SIZE
SYSTEM VERSION

12 - Gestión de la tarjeta SD

Los ficheros de grabación son almacenados en las tarjetas SD. Dependiendo de la capacidad de la tarjeta SD, la tarjeta será formateada con el sistema de ficheros FAT16 o FAT32.

Capacidad	Sistema de ficheros
512 MB a 2 GB	FAT16
Por encima de 2 GB	FAT32

Además, esta unidad es compatible con la función de protección contra grabación de tarjetas SD por lo que puede proteger contra escritura sus tarjetas para evitar borrados accidentales si las formatea por error. (Vea "Protección contra grabación de la tarjeta" en pág. 26).

Cuando introduzca una tarjeta SD, la unidad realizará un proceso de montaje de la misma y hará que la tarjeta quede activa para su uso. En ese momento, si la tarjeta introducida no ha sido formateada por esta unidad, aparecerá un mensaje que le indicará que debe formatearla.

Si la tarjeta SD no contiene ficheros de configuración, aparecerá un mensaje que le solicitará que cree un fichero de configuración.

Cuando extraiga una tarjeta SD, la unidad realizará un proceso de desmontaje de la misma y tras él aparecerá el mensaje No Card.

CUIDADO

- No puede extraer una tarjeta durante la grabación.
- No puede deshacer (undo) el formateo de una tarjeta.

NOTA

- El formato FAT (tabla de ubicación de ficheros) es un formato de disco que puede ser leído por un ordenador.
- Debe usar tarjetas SD y SDHC con una capacidad mínima de 512MB.

En la página web global de TASCAM (<http://teac-global.com/>) encontrará un listado de tarjetas SD cuyo funcionamiento ha sido verificado con esta unidad.

Formateo rápido de una tarjeta SD

Use el elemento QUICK FORMAT para formatear rápidamente una tarjeta SD. El uso de esta función QUICK FORMAT borra todos los ficheros de la tarjeta y crea de forma automática nuevas carpetas MUSIC, UTILITY y AudioDepot, así como el fichero dp-24.sys que es necesario para que esta unidad pueda usar una tarjeta SD.

CUIDADO

Esta operación borra todos los datos de la tarjeta SD y no puede ser deshecha (undo).

Compruebe que no va a ser borrado ningún dato importante antes de formatear una tarjeta.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú MENU.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **FORMAT** y pulse después el botón **F4** (▶).

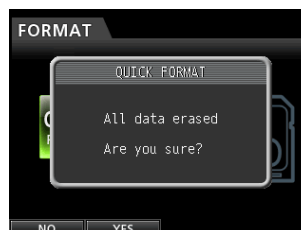


Aparecerá la pantalla de selección Quick Format/Full Format.



3. Use el dial **JOG/DATA** para elegir **QUICK FORMAT** y pulse el botón **F4** (▶).

Aparecerá el mensaje de confirmación (QUICK FORMAT).



4. Pulse el botón **F2** (YES) para ejecutar el formateo rápido. Si quiere cancelar este formateo antes de que se produzca, pulse el botón **F1** (NO).
5. Una vez que el formateo haya terminado, volverá a aparecer la pantalla **FORMAT**.

NOTA

Cuando formatee una tarjeta, será creada automáticamente una canción en la carpeta MUSIC.

12 - Gestión de la tarjeta SD

Formateo completo de una tarjeta SD

Use el elemento **FULL FORMAT** para formatear a fondo una tarjeta SD. Esta función **FULL FORMAT** borra todos los ficheros de la carpeta y crea de forma automática nuevas carpetas **MUSIC**, **UTILITY** y **AudioDepot**, así como el fichero **dp-24.sys** que es necesario para que esta unidad utilice una tarjeta.

Con esta opción, la unidad verifica posible errores de memoria durante el formateo. El proceso de formateo completo es más largo que el formateo rápido.

Esta operación ejecutará un formateo completo en la tarjeta SD.

CUIDADO

Esta operación borra todos los datos de la tarjeta SD y no puede ser deshecha (undo).

Compruebe que no va a ser borrado ningún dato importante antes de formatear una tarjeta.

1. Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
2. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (**▲/▼/◀/▶**) para elegir (resaltar en verde) **FORMAT** y pulse después el botón **F4** (**▶**).

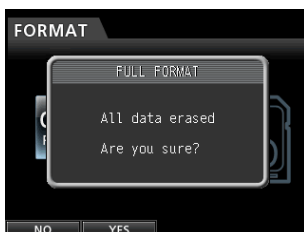


Aparecerá la pantalla de selección Quick Format/Full Format.



3. Use el dial **JOG/DATA** para elegir **FULL FORMAT** y pulse el botón **F4** (**▶**).

Aparecerá el mensaje de confirmación (**FULL FORMAT**).



4. Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar el formateo completo. Si quiere cancelar el formateo antes de que sea ejecutado, pulse el botón **F1** (**NO**).
5. Una vez que haya terminado el formateo, volverá a aparecer la pantalla **FORMAT**.

NOTA

*Cuando formatee una tarjeta, será creada automáticamente una canción en la carpeta **MUSIC**.*

13 - Intercambio de datos con un ordenador

Si conecta esta unidad con un ordenador a través del cable USB, podrá transferir ficheros audio de la tarjeta SD de esta unidad al ordenador, así como transferir ficheros audio del ordenador a la tarjeta SD de la unidad. Además, podrá exportar ficheros de pista y ficheros máster stereo de sus canciones al ordenador, así como importar ficheros audio desde el ordenador a la unidad.

Los datos almacenados pueden ser restaurados a una unidad DP-24SD diferente de la que los creó. En otras palabras, puede intercambiar libremente ficheros entre unidades DP-24SD, lo que hace muy fácil añadir grabaciones adicionales o mezclar grabaciones ya existentes en dos ubicaciones distintas.

CUIDADO

Si quiere extraer una tarjeta SD de esta unidad y hacer una copia de sus datos en un ordenador usando un lector de tarjetas, apague siempre esta unidad antes de extraer la tarjeta para evitar posibles daños en los datos.

NOTA

En este capítulo, cuando hablamos de "ordenador" nos referimos a un ordenador Windows o Mac conectado a esta unidad. (Vea "Requisitos de sistemas operativos" a la derecha).

Puede transferir los siguientes tipos de datos desde esta unidad a un ordenador.

■ Canciones completas

Puede transferir los datos de una canción completa desde la carpeta MUSIC de esta unidad a un ordenador. A esta operación se le llama "copia de seguridad". Además, los datos copiados en un ordenador pueden ser transferidos a la carpeta MUSIC y restaurados después como un fichero de canción. A esta operación se le llama "restauración".

■ Pistas en formato WAV

Exporte ficheros de pista concretos como ficheros WAV a la carpeta AudioDepot de la tarjeta SD. Además, puede importar ficheros de pista específicos almacenando previamente ficheros WAV de un ordenador en la carpeta AudioDepot.

En otras palabras, la transferencia de datos entre el ordenador y los ficheros de pista se realiza a través de la carpeta AudioDepot.

■ Máster fichero

Puede transferir a un ordenador un fichero máster creado en esta unidad como un fichero WAV stereo (desde la carpeta "Nombre de canción" que encontrará dentro de la carpeta MUSIC).

Solo es posible la exportación del fichero máster.

Requisitos de sistemas operativos

Puede conectar esta unidad a ordenadores que tengan los siguientes sistemas operativos.

■ Windows

Windows 8 (incluyendo 8.1)
Windows 7
Windows Vista
Windows XP

■ Mac OS X

OS X Yosemite (10.10)
OS X Mavericks (10.9)
OS X Mountain Lion (10.8)
OS X Lion (10.7)
Mac OS X Snow Leopard (10.6)

Cuando esta unidad esté conectada a un ordenador, el ordenador la reconocerá como un disco extraíble. No necesitará ningún driver o controlador especial.

NOTA

La transferencia de datos entre esta unidad y el ordenador se produce a una velocidad USB 2.0 (máximo). Es posible también la transferencia de datos si la conexión con el ordenador es USB 1.1, pero será más lenta. Además, para asegurar la velocidad USB 2.0, use un cable que cumpla con los standards USB 2.0.

Conexión a un ordenador

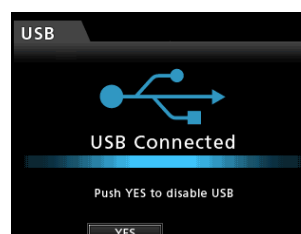
Cuando esta unidad esté conectada vía USB, no podrá usar las funciones de grabación, reproducción y otras operaciones de la grabadora.

Para conectar esta unidad al ordenador, conecte el puerto USB del panel trasero de esta unidad al puerto **USB** del ordenador usando un cable USB 2.0 de tipo mini B.

No importa si enciende esta unidad antes o después de realizar la conexión USB.

Cuando esta unidad esté encendida, active la conexión USB en el elemento **USB** de la pantalla **MENU**.

La canción activa será almacenada antes de que sea activada la conexión USB. Una vez conectada, aparecerá la siguiente indicación en la pantalla.



Tras realizar la conexión USB deberá encender la unidad y activar la conexión USB en el elemento **USB** de la pantalla **MENU**.

Esta unidad aparecerá en la pantalla del ordenador como un dispositivo extraíble externo llamado DP-24SD.

Si hace clic en ese dispositivo DP-24SD verá las carpetas **MUSIC**, **UTILITY** y **AudioDepot**.

13 - Intercambio de datos con un ordenador

CUIDADO

- *Asegúrese de usar el adaptador GPE248-120200-Z para dar corriente a esta unidad, ya que no recibe corriente vía USB.*
- *No desconecte el adaptador ni corte la corriente durante la transferencia de datos. El hacerlo provocaría una pérdida de los mismos y no podría recuperarlos.*
- *No cambie los nombres de las carpetas de DP-24SD.*

NOTA

La carpeta UTILITY se usa, por ejemplo, para actualizar el software de sistema usado por la unidad. Además, no cambie los nombres ni elimine los ficheros individuales contenidos en la carpeta Song que está dentro de la carpeta MUSIC. No hay problema si elimina la carpeta Song entera.

Desconexión

Siga estos pasos para desconectar correctamente la conexión USB.

CUIDADO

Durante la transferencia de datos, no desconecte la unidad ni extraiga el cable USB. Esto podría dañar los datos de esta unidad o del ordenador.

NOTA

Para desconectar esta unidad del ordenador, realice el proceso de "expulsión" o "desmontaje" en el ordenador.

■ Desconexión de ordenadores Windows

Cuando use Windows 8 (incluyendo 8.1), Windows 7, Windows Vista o Windows XP, siga estos pasos para la desconexión.

En la barra de tareas aparecerá el icono de una tarjeta de PC y una flecha (habitualmente en la parte inferior derecha).



1. Haga clic en ese icono para abrir una barra desplegable. Haga clic en ella para desconectar la unidad del ordenador.
2. Una vez que aparezca un mensaje en la pantalla del ordenador indicándole que puede desconectar la unidad, pulse la tecla de función aplicable para desconectar esta unidad y el ordenador. Tras ello podrá quitar el cable USB. Volverá a aparecer la pantalla inicial.

CUIDADO

Si aparece un mensaje en la pantalla del ordenador indicándole que esta unidad no puede ser desconectada de forma segura, no desconecte el cable USB.

En ese caso, cierre todos los programas y ventanas del ordenador y repita el proceso anterior.

■ Desconexión de ordenadores Mac

1. Arrastre a la papelera el icono DP-24SD que representa esta unidad o use Comando + E para expulsar el DP-24SD.

AVISO

Dependiendo de la versión o ajustes del OS es posible que pueda expulsar el icono DP-24SD haciendo clic en un icono de expulsión del Finder o usando una tecla de control.

2. Una vez que el icono DP-24SD desaparezca de la pantalla, púlsela tecla de función para desconectar esta unidad del ordenador. Tras ello podrá quitar el cable USB. Volverá a aparecer la pantalla inicial.

Importación y exportación de pistas

Puede importar y exportar pistas individual entre un ordenador y esta unidad a través de la carpeta AudioDepot.

Los ficheros que pueden ser importados/exportados como pistas deben estar en formato WAV (extensión ".WAV").

Puede importar tanto ficheros mono como stereo y exportar ficheros mono.

Si quiere importar un fichero audio de otro tipo de formato en esta unidad, primero deberá convertirlo a un fichero WAV.

Importación de pistas

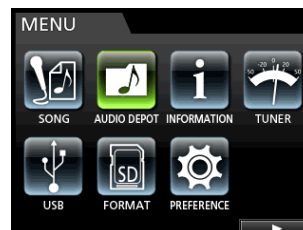
1. Conecte esta unidad a un ordenador. (Vea "Conexión a un ordenador" en pág. 67).
2. Realice los pasos necesarios en el ordenador para copiar los ficheros WAV en la carpeta AudioDepot de esta unidad.

NOTA

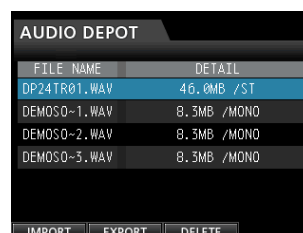
Los ficheros a ser copiados deben tener nombres de fichero con caracteres alfanuméricos de un solo byte.

Si trata de copiar un fichero cuyo nombre contenga caracteres orientales, no podrá importarlo dado que no aparecerá el nombre de ese fichero en el paso 6 siguiente.

3. Desconecte correctamente la unidad del ordenador y después retire el cable USB. (Vea "Desconexión" en pág. 68).
4. Pulse el botón **MENU** para acceder al menú MENU.
5. Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **AUDIO DEPOT** y pulse después el botón **F4** (▶).



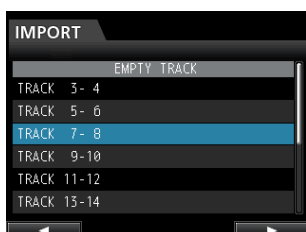
Aparecerá un listado con los ficheros WAV que pueden ser importados.



13 - Intercambio de datos con un ordenador

- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir el fichero WAV a importar y pulse después el botón **F1** (**IMPORT**).

Aparecerán las pistas vacías que pueden recibir la importación.



NOTA

- Si trata de importar un fichero WAV cuyos atributos no coincidan con los de la canción activa, aparecerá un mensaje desplegable de error. Por ejemplo, esto ocurrirá si los atributos de la canción son 44.1 kHz y está tratando de importar un fichero WAV a 48 kHz. Cuando no haya ningún fichero que pueda ser importado, en pantalla aparecerá el error FILE NOT FOUND.
 - Cuando el nombre del fichero sea muy corto, aparecerán espacios tras el nombre, pero dichos espacios no serán incluidos en el nombre real del fichero (solo serán visualizados).
- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir la pista a ser importada y pulse después el botón **F4** (▶).

Aparecerá un mensaje de confirmación.



NOTA

Cuando el fichero WAV que vaya a importar sea un fichero stereo deberá elegir un par de pistas.

- Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar la importación. La importación comenzará.

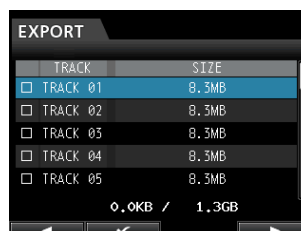
NOTA

- Si no hay suficiente espacio o el formato del fichero es incorrecto, aparecerá un mensaje de error.
 - El principio del fichero será ajustado como principio de la canción (00:00:00:00). De igual forma que con el resto de las pistas de grabación, podrá editar la pista que haya recibido el fichero importado. (Vea "8 - Edición de pista" en pág. 49).
 - Para importar un fichero WAV stereo, deberá disponer de una pista stereo vacía.
- Una vez que haya terminado la importación y tras aparecer una pantalla desplegable, volverá a aparecer la pantalla **Audio Depot**.
 - Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.

Exportación de pistas

- Con la unidad parada, pulse el botón **MENU** para acceder al menú **MENU**.
- Use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) para elegir (resaltar en verde) **AUDIO DEPOT** y pulse después el botón **F4** (▶).
- Pulse el botón **F2** (**EXPORT**).

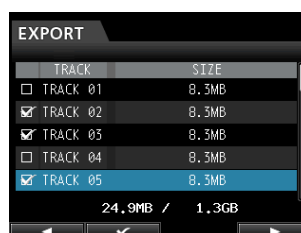
Aparecerá la pantalla **EXPORT** en la que podrá ver un listado de las pistas que contienen datos audio almacenados.



NOTA

Las pistas de canción que no contengan grabaciones audio no aparecerán en este listado.

- Use el dial **JOG/DATA** para elegir (resaltar en azul) la pista a exportar y pulse después el botón **F2** (✓). Aparecerá una marca de comprobación ✓ en el recuadro que está al lado de la pista elegida.



Puede marcar varios de estos recuadros (✓) si quiere exportar más de una pista a la vez.

NOTA

Si quiere quitar la marca de comprobación ✓ del recuadro, pulse de nuevo el botón **F2** (✓) mientras esa canción está seleccionada (zona resaltada en azul).

- Cuando haya marcado los recuadros que quiera (✓) de las pistas a exportar, pulse el botón **F4** (▶). Aparecerá un mensaje de confirmación.



- Pulse el botón **F2** (**YES**) para exportar las pistas elegidas a la carpeta **AudioDepot**.

NOTA

Cuando ya exista en la carpeta **AudioDepot** un fichero de pista con el mismo nombre, será añadido un número al final del nombre del fichero, por lo que la pista no será sobregrabada.

- Aparecerá una ventana desplegable y después volverá a aparecer la pantalla **Audio Depot**.

13 - Intercambio de datos con un ordenador

8. Pulse el botón **HOME** para volver a la pantalla inicial.
9. Conecte la unidad al ordenador. (Vea "Conexión a un ordenador" en pág. 67).
10. Realice los pasos adecuados en el ordenador para copiar los ficheros de pista desde la carpeta **AudioDepot** de la tarjeta SD en el ordenador.
11. Tras exportar los ficheros de pista en el ordenador, desconecte la unidad del ordenador usando el procedimiento adecuado y después quite el cable USB. (Vea "Desconexión" en pág. 68).

Supresión de ficheros de la carpeta **AudioDepot**

1. Con el listado de ficheros en pantalla, use el dial **JOG/DATA** o los botones **CURSOR** (▲/▼) para elegir los ficheros que quiera eliminar.
2. Pulse el botón **F3** (**DELETE**), tras lo que aparecerá en pantalla un mensaje de confirmación.



3. Pulse el botón **F2** (**YES**) para ejecutar el borrado. Si quiere eliminar varios ficheros, repita este proceso.

14 – Resolución de problemas

Si observa algún problema al utilizar esta unidad, pruebe estos consejos antes de llevar el aparato al servicio técnico. Aquí puede encontrar solución a algunos de los problemas más habituales junto con sus posibles causas. Vea también en “15 – Mensajes” en pág. 72 el significado de los mensajes que es posible que aparezcan en pantalla. Consulte esa tabla si aparece un mensaje al tratar de ejecutar una operación.

La tarjeta SD no es reconocida.

- Compruebe que la tarjeta SD esté totalmente introducida.

¿Por qué no puedo escuchar ningún sonido al activar la reproducción?

- ¿Están ajustados los faders de las pistas a un nivel adecuado?
- ¿Está ajustado el fader **STEREO** a un nivel adecuado?
- ¿Ha conectado correctamente la toma **PHONES** o **MONITOR OUT** a su sistema de monitorización?
¿Está configurado correctamente ese sistema de monitorización?
- ¿Está ajustado el mando **MONITOR LEVEL** a un nivel adecuado? (solo conector **PHONES**)

El sonido que estoy tratando de grabar distorsiona.

- Quizá los mandos **INPUT A** a **A TRIM** del panel superior de la unidad están ajustados a un valor excesivo
¿El nivel de la fuente de entrada es excesivo?
- Puede que el sistema de monitorización distorsione porque el nivel de monitorización sea excesivo?

¿Por qué no puedo grabar?

- Debe haber como mínimo una pista en el modo de espera de grabación (piloto **REC** parpadeando) para que pueda iniciar la grabación pulsando el botón **RECORD (●)**.
- ¿Están las fuentes de entrada asignadas a las pistas? (Vea “Asignación de entradas” en pág. 35).

Se producen ruidos si conecto una guitarra o bajo pasivo directamente.

- La conexión de otro dispositivo a las tomas de salida stereo de esta unidad (**STEREO OUT**) pueden reducir ese ruido.
- Estos ruidos puede que se produzcan por interferencias procedentes de otros dispositivos. Si en su sistema hay una etapa de potencia u otro dispositivo que use un gran transformador, un fluorescente u otro aparato similar en las inmediaciones de esta unidad es posible que pueda reducir estos ruidos simplemente separando más y/o cambiando la orientación de dichos aparatos con respecto a esta unidad.

La unidad se apaga.

- Este aparato cumple con la legislación europea en cuanto a ahorro de energía ErP. De cara a cumplir con esta normativa, la función de ahorro automático de energía está ajustada de fábrica a 30 minutos. De esta forma, por defecto, la unidad se apaga de forma automática tras 30 minutos de inactividad. Si quiere, cambie el ajuste de esta función para desactivar el ahorro automático de energía. (Vea “Ahorro automático de energía” en pág. 63).

15 – Mensajes

Mensajes generales

A continuación puede ver un listado de los mensajes que pueden aparecer en esta unidad en determinados casos. Consulte esta lista si se encuentra con alguno de estos mensajes para saber lo que significan y cómo actuar.

Mensaje	Descripción y respuesta
Can not Import	Este mensaje aparece cuando la frecuencia de muestreo o la profundidad de bits del fichero elegido en el menú AUDIO DEPOT-IMPORT son distintos a los de la canción activa.
Cannot Clear Current	La pista activa no puede ser eliminada. Una pista virtual asignada a una pista física no puede ser eliminada.
Card Error	La tarjeta no puede ser gestionada correctamente. Sustituya la tarjeta.
Card Full	No queda suficiente espacio en la tarjeta. Borre ficheros que ya no necesite o trasládelos a su ordenador para dejar espacio libre.
Empty Export Track	Ha tratado de exportar una pista que no contiene datos de grabación. Este mensaje desplegable aparece si trata de exportar una pista de canción que no contiene ninguna grabación. (Vea “Exportación de pistas” en pág. 69). Exporte una pista de canción que haya sido grabada.
Export File Too Big	La pista a exportar supera la capacidad disponible de la tarjeta SD. Ha tratado de exportar una pista a la carpeta AudioDepot, pero es superior en tamaño al espacio disponible en la tarjeta SD. Elimine canciones o ficheros innecesarios de la carpeta AudioDepot para conseguir más espacio en la tarjeta SD y después vuelva a tratar de exportar la pista.
File Not Found	El fichero a ser importado no ha sido localizado. Ha tratado de importar un fichero WAV desde la carpeta AudioDepot, pero no hay ningún fichero WAV allí. (Vea “Importación de pistas” en pág. 68). Conecte la unidad a un ordenador y transfiera los ficheros que quiera importar desde el ordenador a la carpeta AudioDepot de esta unidad.
Format Error Format CARD	El formateo FAT de la tarjeta es anormal o está dañado. Este mensaje aparece también si ha formateado en FAT la tarjeta usando un ordenador conectado vía USB y si ha introducido una nueva tarjeta en la unidad. Utilice siempre el DP-24SD para ejecutar el formateo FAT de las tarjetas que vaya a usar en él. Cambie la tarjeta o formatee la tarjeta en cuestión usando el menú FORMAT. La ejecución del formateo FAT borra todos los datos existentes en la tarjeta.
I/O Too Short	El intervalo entre los puntos IN y OUT es demasiado pequeño. Ha tratado de activar el modo de repetición, pero el intervalo entre los puntos IN y OUT es muy corto.
Import Failed Export Failed	La importación o exportación ha fallado.
Import File Too Large	El tamaño del fichero a importar es excesivo. Ha tratado de importar un fichero WAV desde la carpeta AudioDepot que es excesivo para el espacio restante en la tarjeta SD. Libere algo de espacio en la carpeta AudioDepot eliminando canciones que ya no necesite y vuelva a probar.
In Bounce Mode	El modo Bounce está activo. Ha tratado de realizar una acción que no puede ser ejecutada en el modo Bounce.
In Master Mode	El modo Mastering está activo. Ha tratado de realizar una acción que no puede ser ejecutada en el modo Mastering.
In Punch Mode	El modo Auto Punch está activo. Ha tratado de realizar una acción que no puede ser ejecutada en el modo Auto Punch.
In Repeat Mode	El modo Repeat Playback está activo. Ha tratado de realizar una acción que no puede ser ejecutada en el modo Repeat Playback.
Invalid Card	El formato de la tarjeta SD insertada no puede ser usado en esta unidad. Introduzca otra tarjeta SD tras apagar la unidad o formatee la tarjeta usando el elemento FORMAT de la pantalla MENU.
Invalid Card Change Card	Algo parece estar mal en la tarjeta. Sustitúyala.
Mark Full	No es posible registrar más marcas de localización. Ha tratado de almacenar más de 99 marcas de localización en una canción. (Vea “Marcas de localización” en pág. 44). Elimine algunas de estas marcas de localización y vuelva a probar.
Master File Not Found	El fichero máster no puede ser localizado. Este mensaje aparece si trata de acceder al modo Mastering, pero todavía no ha creado ninguna remezcla de grabación. Realice primero la remezcla.
Master Track Too Large	El fichero máster es demasiado grande. Ha tratado de crear un fichero máster que es superior al espacio disponible restante de la tarjeta SD. Formatee la tarjeta SD (vea “Formateo rápido de una tarjeta SD” en pág. 65 y “Formateo completo de una tarjeta SD” en pág. 66), o conecte esta unidad a un ordenador y elimine ficheros que ya no necesite para dejar más espacio disponible en la tarjeta.

MBR Error Init CARD	La tarjeta no ha sido formateada correctamente o el formateo está dañado. Cambie la tarjeta o formatee la tarjeta usando el menú FORMAT . La ejecución del formateo FAT borra todos los datos existentes en la tarjeta.
No Card	No hay ninguna tarjeta introducida en la unidad. Introduzca una tarjeta SD grabable.
No Armed Track	No hay ninguna pista en el modo de espera de grabación. Ha tratado de activar el modo de pinchado o pulsar el botón RECORD cuando no había ninguna pista en el modo de espera de grabación. (Vea "Pinchado y despinchado automático" en pág. 46). Coloque una pista en espera de grabación antes de pulsar el botón RECORD o activar el modo de pinchado automático.
No Undo History	No hay historial de "undo". No hay acciones que puedan ser anuladas. (Vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).
Not Stopped	La grabadora no está parada. Cuando la grabadora no está parada aparece este mensaje cuando pulsa un botón que solo actúa cuando la unidad está parada, tal como ocurre con el botón UNDO/REDO , etc.
OUT point must be set after the IN point.	No puede ajustar el punto OUT por delante del punto IN. Ajuste el punto OUT por detrás del punto IN.
Protected Card	La tarjeta SD insertada está protegida contra la grabación. Para realizar una grabación o edición, apague la unidad y desproteja la tarjeta SD.
Recorded Track Not Found	Durante la ejecución de la exportación, la canción activa no tiene pistas grabadas. No hay pistas grabadas en la canción activa, o las pistas virtuales no están asignadas a pistas físicas. Elija una canción grabada, asigne la pista que quiera exportar a una pista física y después expórtela. (Vea "Pistas virtuales" en pág. 48).
Revert to discard changes.	La edición y los cambios realizados desde el momento en que fue cargada la canción serán borrados y la unidad volverá al mismo estado que tenía tras la carga. Siga adelante solo si está seguro de que quiere que esos cambios sean eliminados.
Same Track	Ha indicado la misma pista. Este mensaje aparece en el ajuste de la pista a clonar cuando ha elegido la misma pista las dos veces.
Song Protected	La canción está protegida. La canción que está tratando de modificar (grabar, editar, etc.) está protegida. (Vea "Protección de canciones" en pág. 33). Desproteja la canción.
Stereo Track Full	La pista stereo ya está grabada. Este mensaje aparece si trata de importar un fichero stereo cuando ya está grabada una pista stereo en la canción.
Track Full	La pista ya está grabada. Este mensaje aparece si trata de importar un fichero cuando ya están grabadas todas las pistas. (Vea "Importación de pistas" en pág. 68).
Trk Edit Fail	Ha fallado la edición de la pista. Almacene la canción, apague y vuelva a encender la unidad y vuelva a ejecutar de nuevo la edición.
Trk Too Short	La pista es demasiado corta. Está tratando de iniciar una grabación en el modo de remezcla, pero el intervalo entre los puntos IN y OUT es demasiado pequeño. Los puntos IN y OUT deben estar separados como mínimo en 4 segundos. (Vea "Configuración de los puntos IN/OUT" en pág. 45).
Turn off the Guitar Effect or use two or less Dynamic Effects.	Cuando está usando un efecto de guitarra, el uso de los efectos dinámicos está limitado a solo 1–2 canales. Para usar los efectos dinámicos en 3 o más canales, desactive el efecto de guitarra.
Virtual Track has different Track Type	Dado que ha sido grabada una pista virtual, el tipo de pista no puede ser modificado. Si quiere modificarlo, borre primero la pista virtual grabada.
Work Memory Full	La memoria de trabajo está llena. Incluso aunque quede suficiente espacio disponible en la tarjeta SD, este error se puede producir si realiza muchas operaciones de edición. Es posible que pueda seguir con su trabajo si ejecuta el elemento DELETE UNUSED del menú SONG para aumentar el espacio disponible de la memoria de trabajo. (Vea "Anulación (undo) de una operación" en pág. 40).

15 – Mensajes

Audio Rst Fail	
Device Error	
File Error	
Not Continued	
Remote Cmd	
Remote Rx	
Sys Rom Err	
System Err 50	
System Error 1	Si aparece alguno de estos mensajes de error, apague la unidad y vuélvala a encender.
System Error 2	Si el mensaje de error sigue apareciendo, póngase en contacto con el servicio técnico TEAC.
System Error 3	
System Error 4	
System Error 5	
System Error 6	
System Error 7	
System Error 8	
System Error 9	
Writing Failed	

16 – Especificaciones técnicas

Formatos y soportes

Soporte de grabación

Tarjeta SD (512 MB a 2 GB)

Tarjeta SDHC (4 GB a 32 GB)

Sistema de ficheros

Tarjeta SD (512 MB a 2 GB) : FAT16

Tarjeta SDHC (4 GB a 32 GB) : FAT32

Entradas/salidas

Entrada/salida audio analógica

Toma INPUT A a H

- **Tipo XLR (balanceado)**

Conector: XLR-3-31 (1 : masa, 2 : activo, 3 : pasivo)

Impedancia de entrada: 2.4 k Ω

Nivel de entrada medio: -14 dBu

Nivel de entrada máximo: +2 dBu

- **Tipo de toma standard (balanceado)**

Conector: TRS de 6.3 mm (1/4") standard

Impedancia de entrada:

Superior a 22 k Ω

1 M Ω (solo INPUT H, cuando el interruptor **LINE-GUITAR** esté ajustado a **GUITAR**)

Nivel de entrada medio: +4 dBu

Nivel de entrada máximo: +20 dBu

Toma STEREO OUT

Conector: RCA

Nivel de salida medio: -10 dBV

Nivel de salida máximo: +6 dBV

Impedancia de salida: 200 Ω

Toma EFFECT SENDS

Conector: TS de 6.3 mm (1/4") standard

Nivel de salida medio: -10 dBV

Nivel de salida máximo: +6 dBV

Impedancia de salida: 200 Ω

Toma MONITOR OUT

Conector: TS de 6.3 mm (1/4") standard

Nivel de salida medio: -2 dBu

Nivel de salida máximo: +14 dBu

Impedancia de salida: 200 Ω

Toma PHONES

Conector: 6.3 mm stereo

Nivel de salida máximo: 70 mW+70 mW o superior

(THD+N 0.1% o inferior, 32 Ω carga)

Entrada/salida de control

Puerto USB

Conector: USB de 4 puntas y tipo mini-B

Formato: Mass Storage Class USB 2.0 HIGH SPEED

Toma REMOTE

Conector: TRS de 2.5 mm

Rendimiento audio

Respuesta de frecuencia

INPUT (MIC/LINE) → STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR

OUT: 20 Hz a 20 kHz, +1 dB/-1 dB

Distorsión

INPUT (MIC/LINE) → STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR

OUT: 0.01% o inferior

Relación señal-ruido

INPUT (MIC/LINE) → STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR

OUT: 90 dB o superior

Requisitos operativos

Vea en la página web global de TEAC (<http://teac-global.com/>) la información más actualizada acerca de los sistemas operativos compatibles con esta unidad.

Windows

Pentium 300 MHz o más rápido

128 MB o más de memoria interna

Puerto USB (recomendado USB 2.0)

Mac

Power PC, iMac, G3, G4 266 MHz o más rápido

64 MB o más de memoria interna

Puerto USB (recomendado USB 2.0)

Controlador USB recomendado

Intel chipset

Sistemas operativos admitidos

Windows:

Windows 8 (incluyendo 8.1)

Windows 7

Windows Vista

Windows XP

Macintosh:

OS X Yosemite (10.10)

OS X Mavericks (10.9)

OS X Mountain Lion (10.8)

OS X Lion (10.7)

Mac OS X Snow Leopard (10.6)

16 – Especificaciones técnicas

General

Alimentación

Adaptador de corriente (GPE248-120200-Z)

Consumo

12 W (con alimentación fantasma activa ON)

Dimensiones

514 x 100.4 x 336.9 mm (anchura x altura x profundidad, sin incluir salientes)

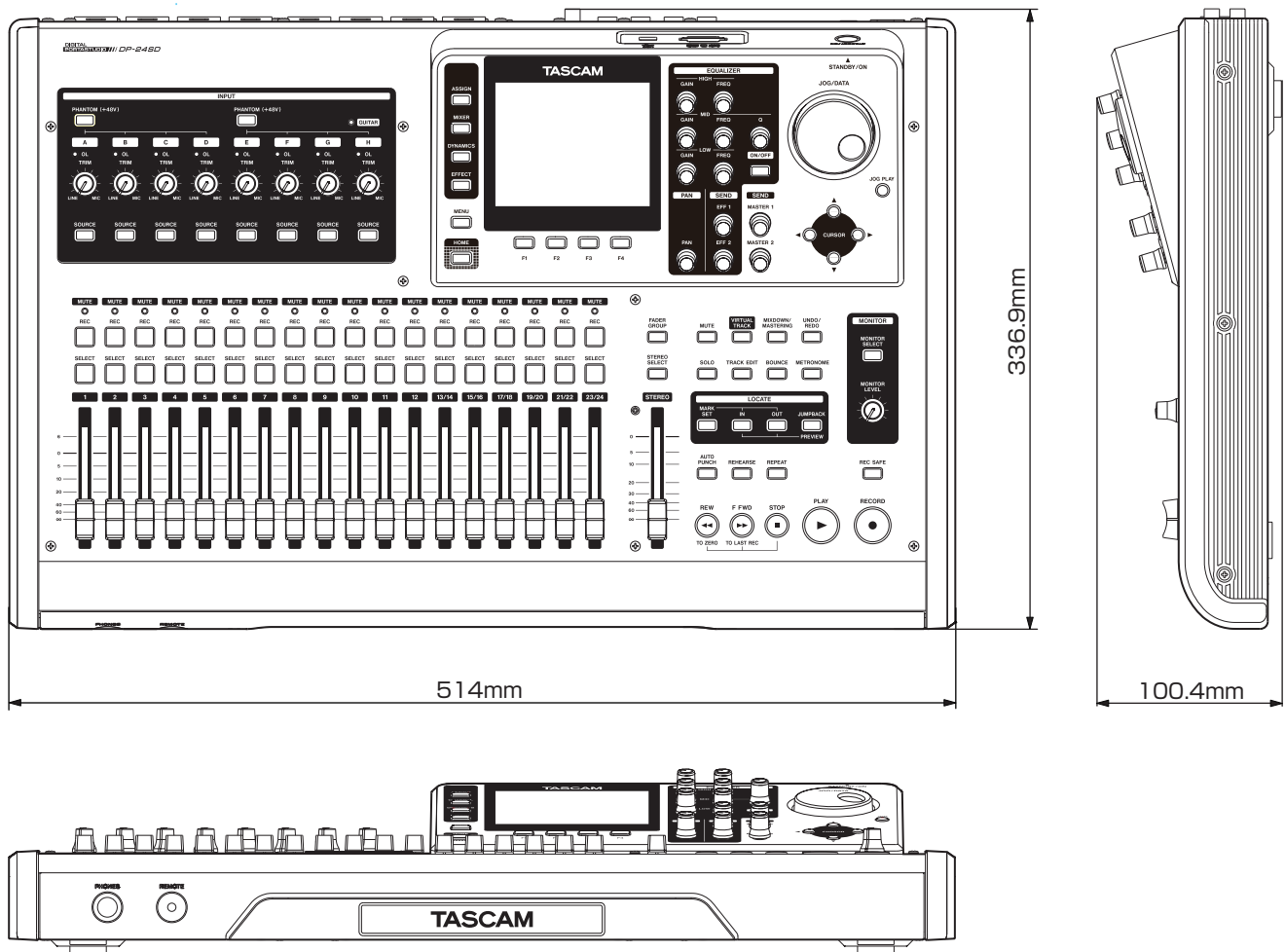
Peso

6.2 kg/13.67 lb

Rango de temperaturas de funcionamiento

5 a 35° C / 41 a 95° F

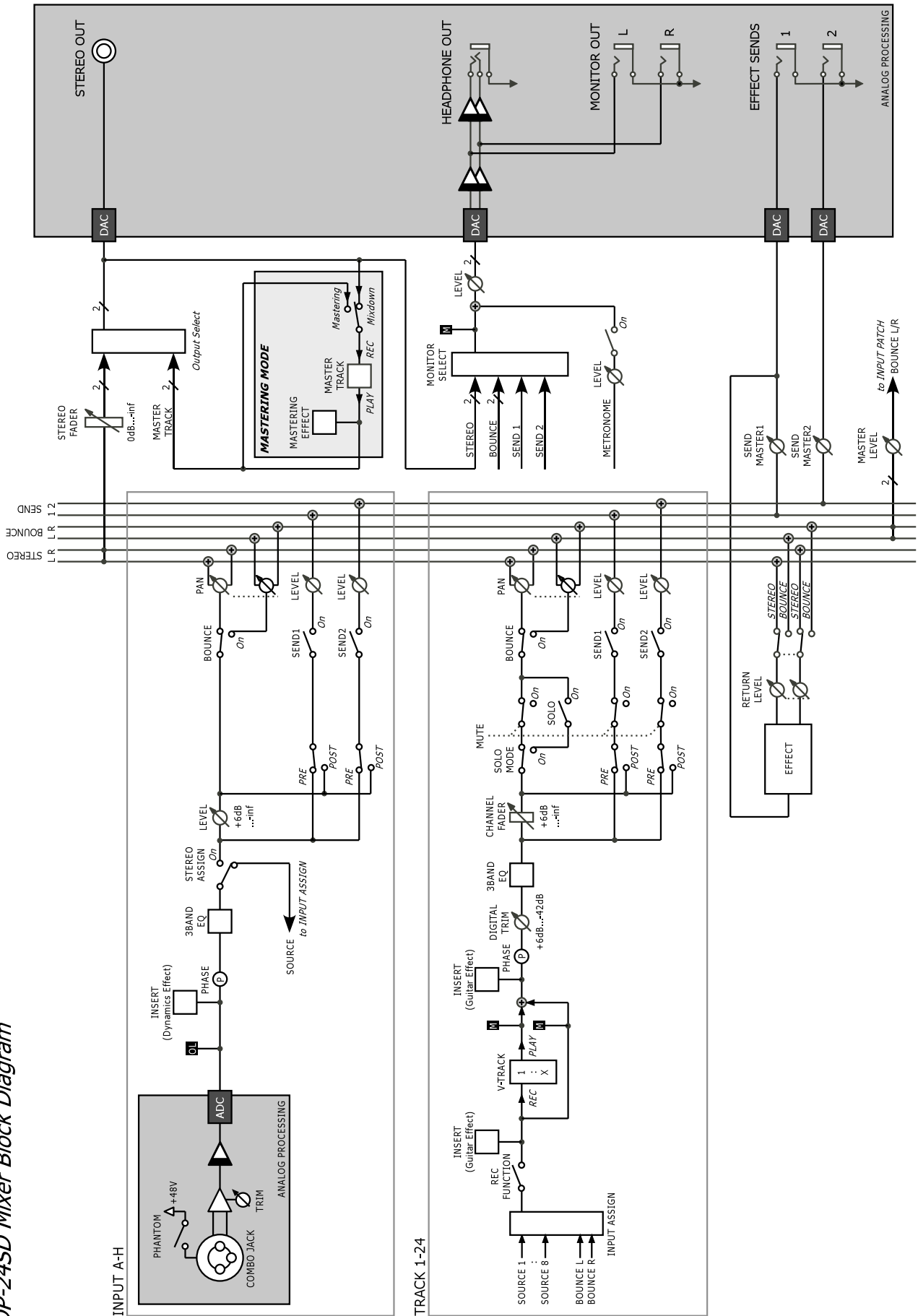
Esquema de dimensiones



* Las ilustraciones y otras imágenes mostradas aquí pueden variar con respecto a las del aparato real. De cara a mejoras en el producto, tanto las especificaciones como el aspecto exterior están sujetos a cambios sin previo aviso.

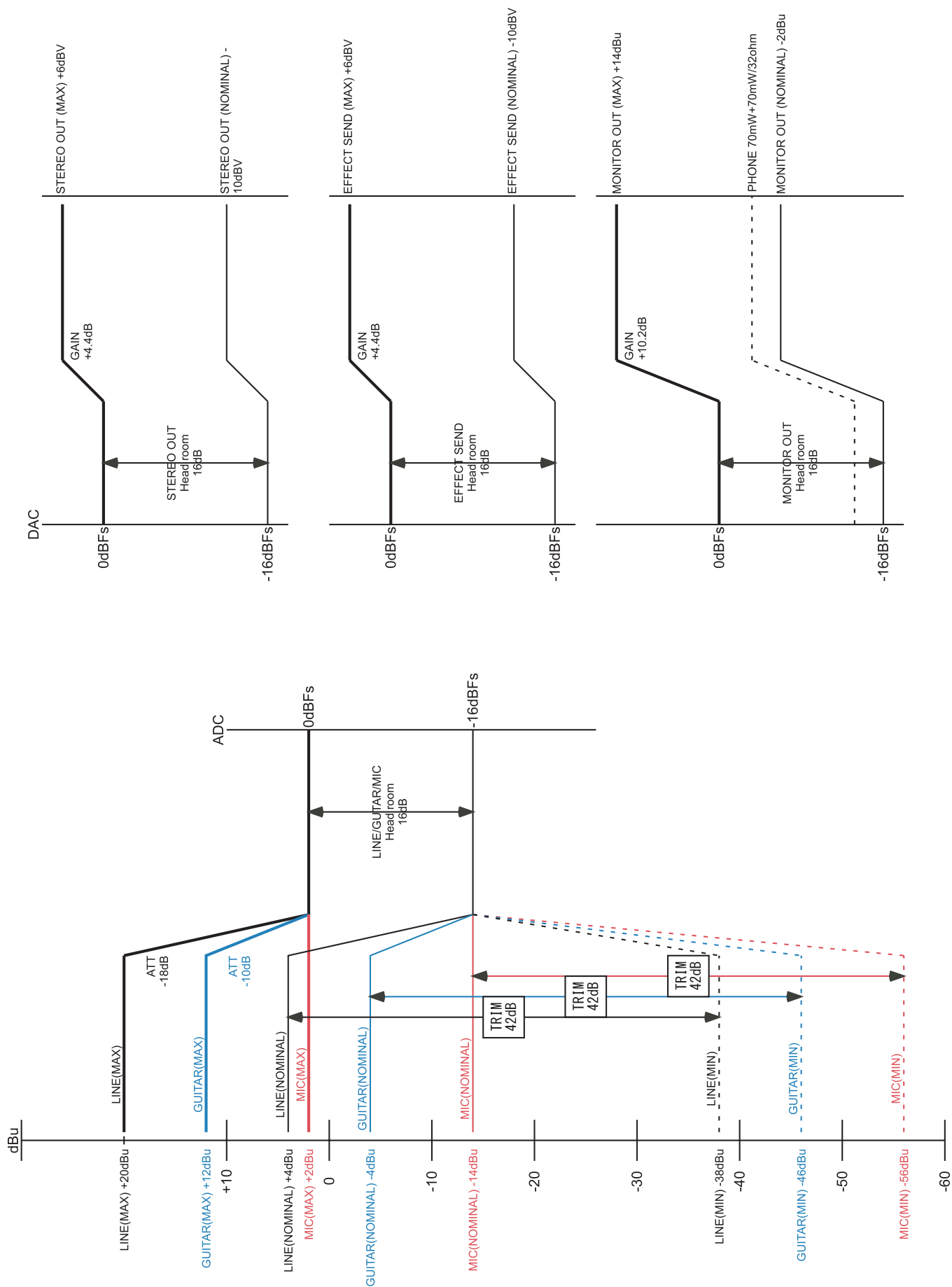
Diagrama de bloques

DP-24SD Mixer Block Diagram



16 - Especificaciones técnicas

Diagrama de niveles



Información de GARANTÍA

< Europa >

Este aparato está sujeto a una serie de normativas legales relativas a la garantía que dependen del país de compra. En caso de cualquier defecto o problema, póngase en contacto con el comercio en el que adquirió este aparato.

Si adquirió este aparato en un país que no pertenezca a la Unión Europea, encontrará los datos sobre su garantía en el manual en inglés. Esta garantía sólo es válida dentro de las fronteras del país en el que adquirió originalmente este aparato.

TASCAM

TEAC CORPORATION

Phone: +81-42-356-9143
1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530 Japan

<http://tascam.jp/>

TEAC AMERICA, INC.

Phone: +1-323-726-0303
1834 Gage Road, Montebello, California 90640 USA

<http://tascam.com/>

TEAC MEXICO, S.A. de C.V.

Phone: +52-55-5010-6000
Río Churubusco 364, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, CP 04100, México DF, México

<http://teacmexico.net/>

TEAC UK LIMITED

Phone: +44-8451-302511
Meridien House, Ground Floor, 69 - 71, Clarendon Road, Watford, Hertfordshire, WD17 1DS, UK

<http://tascam.eu/>

TEAC EUROPE GmbH

Phone: +49-611-71580
Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

<http://tascam.eu/>

TEAC SALES & TRADING(SHENZHEN) CO., LTD

Phone: +86-755-88311561~2
Room 817, Block A, Hailrun Complex, 6021 Shennan Blvd., Futian District, Shenzhen 518040, China

<http://tascam.cn/>