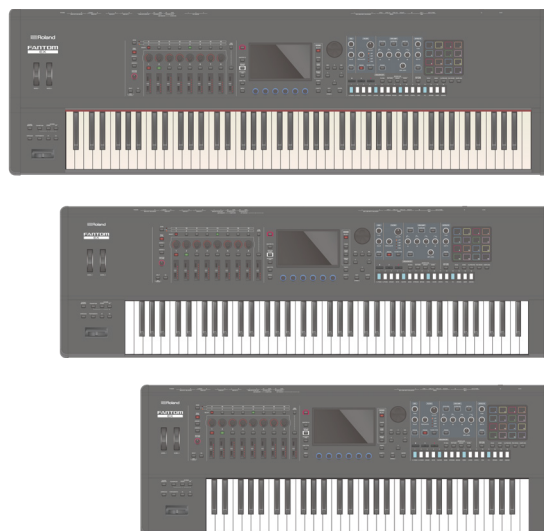


# FANTOM 6 EX

# FANTOM 7 EX

# FANTOM 8 EX

Manual del usuario **FANTOM EX** ver.1.0



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

## Contenido

<b>UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD</b> .....	<b>2</b>	<b>Sampler</b> .....	<b>16</b>
<b>NOTAS IMPORTANTES</b> .....	<b>4</b>	Reproducción de una muestra pulsando un pad .....	16
<b>Descripción de los paneles</b> .....	<b>5</b>	Reproducción continua de una muestra (hold) .....	16
Panel superior .....	5	Cambio de bancos.....	16
Panel trasero (conexión de equipos externos) .....	7	Mover/copiar muestras .....	16
<b>Introducción</b> .....	<b>8</b>	Muestreo.....	17
Encendido de la unidad .....	8	<b>Secuenciador</b> .....	<b>18</b>
Apagado de la unidad .....	8	Cómo está estructurado el secuenciador .....	18
Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (Auto Off) .....	8	Reproducción del secuenciador .....	18
Operaciones básicas.....	9	Grabación de un patrón .....	19
Descripción general de la unidad.....	11	Creación de un grupo.....	21
Unidades de sonido .....	11	Creación de una canción .....	21
<b>Interpretación</b> .....	<b>12</b>	<b>Control</b> .....	<b>22</b>
Selección de un sonido (SCENE/TONE).....	12	Interpretación en directo con un sintetizador conectado ..	22
Superposición de zonas en capas (layer).....	12	Conexión a su ordenador.....	22
División del teclado en dos partes (split) .....	12	Configuración del controlador USB .....	22
Subida/bajada del rango de teclas en semitonos (transpose) ..	12	Control de un dispositivo MIDI externo (EXT MIDI OUT) .....	22
Subida/bajada del rango de teclas en octavas (octave) ....	12	Uso de USB Audio .....	22
Reproducción de arpeggios.....	12	Configuración del botón ZONE INT/EXT .....	23
Reproducción de acordes (chord memory) .....	13	(control de zone int/ext).....	23
Selección/reproducción de patrones de ritmo .....	13	Control de un sintetizador analógico (CV/GATE OUT) .....	23
Modificación del tempo.....	13	<b>Ajustes</b> .....	<b>24</b>
Uso de controles deslizantes y mandos de control.....	13	Ajustes de función detallados (menu) .....	24
Uso del filtro analógico.....	13	Copia de seguridad de los datos del usuario (backup/restore) ..	24
Modificación simultánea del volumen de varias zonas (motional pad).....	13	Restablecimiento de los ajustes de fábrica (factory reset) ...	24
<b>Edición</b> .....	<b>14</b>	Especificaciones principales .....	24
Edición de una zona .....	14		
Edición de un tono .....	14		
Edición de efectos .....	14		
Almacenamiento de una escena o de un tono .....	15		
Recuperación de escenas en el orden de las canciones (scene chain).....	15		



### Manual del usuario (este documento)

Lea este documento primero. En él se explican cuestiones básicas que debe conocer para usar la unidad FANTOM.



### Manual en formato PDF (descargar de Internet)

- **Reference Manual (Manual de referencia, en inglés)**  
Aquí se explican todas las funciones de la unidad FANTOM.
- **Parameter Guide (Guía de parámetros, en inglés)**  
Aquí se explican todos los parámetros de la unidad FANTOM.
- **MIDI Implementation (Implementación MIDI, en inglés)**  
Aquí encontrará información detallada sobre los mensajes MIDI.



### Para conseguir el manual en formato PDF

1. **Acceda a la URL siguiente en su ordenador.**

<http://www.roland.com/manuals/>



2. **Seleccione "FANTOM-6EX", "FANTOM-7EX" o "FANTOM-8EX".**

Antes de usar esta unidad, lea detenidamente las "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (en el interior de la portada), "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" (p. 2) y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 4). Tras su lectura, guarde el documento o documentos en un lugar accesible para que pueda consultarlos de inmediato si le hiciera falta.

# UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD

## INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS O LESIONES PERSONALES

Acerca de los avisos ⚠️ ADVERTENCIA y ⚠️ PRECAUCIÓN

<b>⚠️ ADVERTENCIA</b>	Se utiliza para destacar las instrucciones cuyo objeto es advertir al usuario sobre el riesgo de lesiones graves o mortales si la unidad no se utiliza correctamente.
<b>⚠️ PRECAUCIÓN</b>	Se utiliza para destacar las instrucciones cuyo objeto es advertir al usuario sobre el riesgo de lesiones o daños materiales si la unidad no se utiliza correctamente. * Por daños materiales se entienden los daños o efectos adversos causados en el hogar y su contenido, así como a los animales domésticos o mascotas.

Acerca de los símbolos

	El símbolo ⚠️ tiene por objeto advertir al usuario sobre instrucciones o advertencias importantes. El significado concreto del símbolo viene determinado por el dibujo que hay dentro del triángulo. Por ejemplo, el símbolo de la izquierda se usa para precauciones generales, advertencias o alertas de peligro.
	El símbolo ⚡ tiene por objeto advertir al usuario sobre acciones que nunca deben realizarse (están prohibidas). La acción concreta que no debe realizarse viene indicada por el dibujo que hay dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, significa que la unidad nunca debe desmontarse.
	El símbolo ⚡ tiene por objeto advertir al usuario sobre acciones que es necesario realizar. La acción concreta que debe realizarse viene indicada por el dibujo que hay dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, significa que el enchufe del cable de alimentación debe desenchufarse de la toma de corriente.

## ----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

### ⚠️ ADVERTENCIA

#### Asegúrese de que el cable de alimentación está puesto a tierra

Conecte el cable de alimentación eléctrica a una toma de red con una puesta a tierra de conexión.



#### Para apagar la unidad por completo, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente

Aunque el interruptor de encendido esté apagado, la unidad no queda completamente aislada de la fuente de alimentación principal. Cuando necesite apagar la unidad por completo, apague el interruptor de encendido y desenchufe el cable de la toma de corriente. Por este motivo, es conveniente poder acceder fácilmente a la toma de corriente en la que vaya a enchufar el cable de alimentación.



#### Acerca de la función Auto Off

Esta unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off). Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off (p. 8).



#### No desmonte ni modifique la unidad usted mismo

No lleve a cabo ninguna acción a menos que así se indique en el manual del usuario. En caso contrario, podría provocar fallos de funcionamiento.



#### No repare ni sustituya ninguna pieza usted mismo

Póngase en contacto con su proveedor, con un centro de servicio Roland o con un distribuidor Roland autorizado.

Para obtener una lista de los centros de servicio Roland y distribuidores Roland autorizados, visite el sitio web de Roland.



### ⚠️ ADVERTENCIA

#### No use ni almacene la unidad en lugares

- expuestos a temperaturas extremas (por ejemplo, bajo la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de algún equipo que genere calor, etc.);
- mojados (por ejemplo, cuartos de baño o suelos mojados);
- expuestos al vapor o a humos;
- expuestos a entornos salinos;
- expuestos a la lluvia;
- con polvo o con arena;
- expuestos a niveles altos de vibración y sacudidas;
- con poca ventilación.



#### Utilice solo el soporte recomendado

Esta unidad solo se debe utilizar con el soporte recomendado por Roland.



#### No coloque la unidad en un lugar inestable

Cuando utilice la unidad con un soporte recomendado por Roland, el soporte deberá colocarse de forma que quede nivelado y estable. Si no va a utilizar ningún soporte, debe asegurarse igualmente de que el lugar donde coloca la unidad tiene una superficie nivelada capaz de aguantarla y evitar que se tambalee.



#### Precauciones referentes a la colocación de esta unidad sobre un soporte

Asegúrese de seguir con cuidado las instrucciones del manual del usuario cuando vaya a colocar esta unidad sobre un soporte (\*2).



Una colocación incorrecta puede dar lugar a cierta inestabilidad y provocar que la unidad se caiga o que el soporte vuelque, con el consiguiente riesgo de que se produzcan lesiones.

#### Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente con la tensión correcta

La unidad debe conectarse solamente a una fuente de alimentación del tipo descrito, como se indica en la parte trasera de la unidad.



### ⚠️ ADVERTENCIA

#### Utilice únicamente el cable de alimentación suministrado

Utilice exclusivamente el cable de alimentación incluido. Del mismo modo, el cable de alimentación suministrado tampoco debe usarse con ningún otro dispositivo.



#### No doble el cable de alimentación ni coloque objetos pesados sobre él

En caso contrario, podría producirse un incendio o una descarga eléctrica.



#### Evite el uso prolongado a un volumen alto

La utilización de la unidad a un volumen alto durante periodos prolongados de tiempo puede provocar la pérdida de audición. Si experimenta pérdida de audición o zumbido en los oídos, debe dejar de utilizarla inmediatamente y consultar a un otorrinolaringólogo.



#### No permita que penetren en la unidad objetos extraños ni líquidos; no coloque nunca recipientes con líquido sobre la unidad

No coloque ningún recipiente con agua encima de este producto (p. ej. floreros). No permita que entren objetos (p. ej. materiales inflamables, monedas, alambres) ni líquidos (p. ej. agua o zumo) en el interior de este producto. Si esto sucede podría producirse un cortocircuito, derivar en un funcionamiento incorrecto o alguna otra deficiencia.



**⚠ ADVERTENCIA****Apague la unidad si se produce alguna anomalía o fallos de funcionamiento**

En los casos siguientes, apague de inmediato la unidad, retire el cable de alimentación de la toma de corriente y póngase en contacto con su proveedor, con un centro de servicio Roland o con un distribuidor Roland autorizado para que la reparen.

- El cable de alimentación haya sufrido daños;
- la unidad genere humo u olores extraños;
- haya penetrado algún objeto o se haya derramado algún líquido en el interior de la unidad;
- la unidad haya estado expuesta a la lluvia o se haya mojado por algún otro motivo;
- la unidad no funcione con normalidad o muestre cambios notables de rendimiento.

Para obtener una lista de los centros de servicio Roland y distribuidores Roland autorizados, visite el sitio web de Roland.

**Proteja a los niños de posibles lesiones**

Cuando la unidad se vaya a usar en lugares donde hay niños, o si es un niño quien va a utilizar la unidad, procure siempre que haya un adulto presente que supervise y oriente la utilización de la unidad.

**No deje que la unidad se caiga ni sufra un impacto fuerte**

En caso contrario, podría provocar daños o deficiencias de funcionamiento.

**No use la misma toma de corriente para un número excesivo de dispositivos**

En caso contrario, corre el riesgo de provocar un sobrecalentamiento o un incendio.

**No utilice la unidad en otro país**

Antes de utilizar la unidad en otro país, póngase en contacto con su proveedor, con el centro de servicio Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado.

Para obtener una lista de los centros de servicio Roland y distribuidores Roland autorizados, visite el sitio web de Roland.

**No coloque objetos con llama sobre la unidad**

No coloque ningún objeto con llama (por ejemplo, una vela) sobre la unidad.

**Tenga en cuenta las condiciones meteorológicas**

Use el aparato en climas moderados.

**⚠ PRECAUCIÓN****Utilice únicamente los soportes que se hayan especificado**

Esta unidad está diseñada para ser utilizada junto con soportes específicos (\*1) fabricados por Roland. Si se utiliza con otros soportes distintos, la unidad podría caerse o volcar por falta de estabilidad, y provocar lesiones.

**Considere todas las cuestiones de seguridad antes de utilizar un soporte**

Aunque se sigan las precauciones indicadas en el manual del usuario, determinados tipos de manipulación pueden hacer que el producto se caiga del soporte, o que este vuelque. Tenga en cuenta todas las precauciones de seguridad antes de utilizar este producto.

**Al desconectar el cable de alimentación, sujételo por el enchufe**

Para evitar daños en los conductores, cuando desconecte el cable de alimentación sujételo siempre por el enchufe.

**Limpié periódicamente el enchufe**

La acumulación de polvo o de partículas de suciedad entre el enchufe y la toma de corriente puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.

Desconecte de vez en cuando el enchufe y limpie con un paño seco el polvo y las partículas de suciedad que puedan haberse acumulado.

**Desconecte el enchufe cuando no vaya a utilizar la unidad durante un periodo prolongado de tiempo**

Podría producirse un incendio en el caso improbable de que se produzca una avería.

**Tienda todos los cables de alimentación y el resto de los cables de forma que no puedan enredarse entre sí**

Si alguien tropezara con el cable y la unidad se cayera o volcara, podrían producirse lesiones.

**No se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima**

En caso contrario, podría lesionarse si la unidad vuelca o se cae.

**Nunca conecte/desconecte un enchufe con las manos mojadas**

En caso contrario, podría recibir una descarga eléctrica.

**Desconecte todos los cables antes de mover la unidad**

Antes de mover la unidad, desconecte el enchufe de la toma de corriente y retire todos los cables de los dispositivos externos.

**⚠ PRECAUCIÓN****Precauciones al mover la unidad**

Si necesita mover el instrumento, tenga en cuenta las siguientes precauciones. Para levantar y mover la unidad de una forma segura, hacen falta dos personas como mínimo. Se debe manipular con cuidado y manteniéndola siempre horizontal. Asegúrese de sujetarla firmemente para evitar lesiones o dañar el instrumento.

- Desconecte el cable de alimentación.
- Desconecte todos los cables de los dispositivos externos.

**Antes de limpiar la unidad, desconecte el enchufe de la toma de corriente**

Si no retira el enchufe de la toma de corriente, existe el riesgo de recibir una descarga eléctrica.

**Si existe la posibilidad de que se produzca una tormenta eléctrica, desconecte el enchufe de la toma de corriente**

Si no desenchufa el cable de la toma de corriente, existe el riesgo de que se produzca un fallo de funcionamiento o de recibir una descarga eléctrica.

**Precauciones relacionadas con el uso de fuentes de potencia fantasma**

Apague siempre la potencia fantasma al conectar dispositivos distintos de micrófonos de condensador que precisen de este tipo de potencia. Si suministra potencia fantasma a micrófonos dinámicos, dispositivos de reproducción de audio u otros equipos que no necesiten este tipo de potencia, corre el riesgo de provocar daños. Compruebe las especificaciones de todos los micrófonos que vaya a usar en el manual suministrado con cada modelo.

(Potencia fantasma de este instrumento: 48 V CC, 10 mA máx.)

\*1 FANTOM-6EX, FANTOM-7EX: KS-10Z / KS-12, FANTOM-8EX: KS-10Z / KS-12 / KS-G8B

\*2 Para obtener más información sobre cómo colocar la unidad en un soporte, consulte el "Manual de referencia" (PDF).

## Alimentación

- No conecte la unidad a la misma toma de corriente utilizada por un aparato eléctrico controlado por un inversor o un motor (como un frigorífico, una lavadora, un microondas o un aparato de aire acondicionado). Dependiendo de cómo se utilice dicho aparato eléctrico, el ruido de la fuente de alimentación puede hacer que la unidad no funcione correctamente o que produzca un ruido perceptible. Si no fuera posible usar una toma de corriente distinta, conecte un filtro de ruido de fuente de alimentación entre la unidad y la toma de corriente.

## Colocación

- La utilización de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de energía de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o aléjela de la fuente emisora de las interferencias.
- Esta unidad puede interferir en la recepción de radio y televisión. No utilice esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- La utilización de dispositivos de comunicación inalámbricos (por ejemplo, los teléfonos móviles) cerca de la unidad puede originar ruidos. Este tipo de ruido se puede producir al recibir o hacer una llamada, o bien durante la conversación. Si experimenta este tipo de problemas, aleje los dispositivos inalámbricos de la unidad o apáguelos.
- Si se traslada la unidad a un lugar cuyas condiciones de temperatura y/o humedad sean sustancialmente diferentes, es posible que en su interior se origine condensación. Si intenta utilizar la unidad en estas circunstancias, podrían producirse daños o fallos de funcionamiento. En consecuencia, antes de utilizar la unidad déjela en reposo varias horas para dar tiempo a que la condensación se haya evaporado por completo.
- No deje ningún objeto encima del teclado. Esto podría provocar fallos de funcionamiento como, por ejemplo, que las teclas dejen de sonar.
- En función del material y la temperatura de la superficie donde se va a colocar la unidad, los tacos de goma podrían decolorar o estropear la superficie.
- No coloque recipientes ni otros objetos que contengan líquidos encima de la unidad. Si se derrama líquido sobre la superficie de esta unidad, límpiela inmediatamente con un paño suave y seco.

## Mantenimiento

- No utilice aguarrás, disolvente, alcohol ni solventes de ningún tipo para evitar que la unidad se deforme y/o decolore.

## Cuidado del teclado

### Solo FANTOM-BEX

- No escriba sobre el teclado con un bolígrafo u objeto similar, ni le aplique ningún sello o marca al instrumento. La tinta podría filtrarse por las líneas de la superficie y resultar imposible de eliminar.
- No coloque adhesivos en el teclado. Es posible que los adhesivos que llevan pegamento fuerte no se puedan retirar y también es posible que produzcan decoloración.
- Para eliminar la suciedad persistente, compre y utilice un producto específico para limpiar teclados que no contenga agentes abrasivos. Empezee limpiándolo con suavidad. Si no consigue eliminar la suciedad, límpiela aplicando una presión cada vez mayor y procurando no rayar las teclas.

## Reparaciones y datos almacenados

- Si la unidad necesitara alguna reparación, antes de enviarla asegúrese de hacer una copia de seguridad de los datos que tenga almacenados en ella; o quizá prefiera anotar la información que pueda necesitar. Aunque procuraremos por todos los medios conservar los datos almacenados en la unidad cuando realicemos las reparaciones oportunas, hay casos en los que la restauración de los datos podría resultar imposible, por ejemplo cuando la sección de la memoria está físicamente dañada. Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración del contenido almacenado que se pueda perder.

## Precauciones adicionales

- Los datos almacenados en la unidad pueden perderse como resultado de un fallo del equipo o de un funcionamiento incorrecto. Para evitar la pérdida irrecuperable de datos, asegúrese de hacer una copia de seguridad de los datos almacenados en la unidad o de anotar la información que necesita.
- Roland no asume responsabilidad alguna en lo relativo a la restauración del contenido almacenado que se pueda perder.
- Utilice los botones, mandos deslizantes u otros controles de la unidad, así como los enchufes y conectores, con el cuidado necesario. Un accionamiento brusco puede dar lugar a fallos de funcionamiento.
- No golpee nunca ni aplique una presión excesiva a la pantalla.
- Para desconectar los cables, sujete siempre el propio conector, es decir, no tire nunca del cable. De este modo evitará provocar cortocircuitos o daños a los elementos internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal, la unidad generará un poco de calor.
- Para evitar molestias a terceros, mantenga el volumen de la unidad en un nivel razonable.
- El sonido de las teclas y las vibraciones producidas al tocar un instrumento pueden transmitirse de manera inesperada a través de suelos o paredes. Procure no molestar a los demás.
- Al desechar la caja de embalaje o el material acolchado en el que se empaquetó esta unidad, debe cumplir con las normas de eliminación de desechos vigentes en su localidad.
- No utilice cables de conexión con resistencias integradas.

## Utilización de memorias externas

- Tenga en cuenta las siguientes precauciones cuando utilice dispositivos de memoria externos. Asegúrese también de tener en cuenta todas las precauciones que le entregaron con el dispositivo de memoria externo.
  - No extraiga el dispositivo mientras hay un proceso de lectura o escritura en curso.
  - Para prevenir los posibles daños que puede causar la electricidad estática, descargue toda la electricidad estática de su cuerpo antes de manipular el dispositivo.

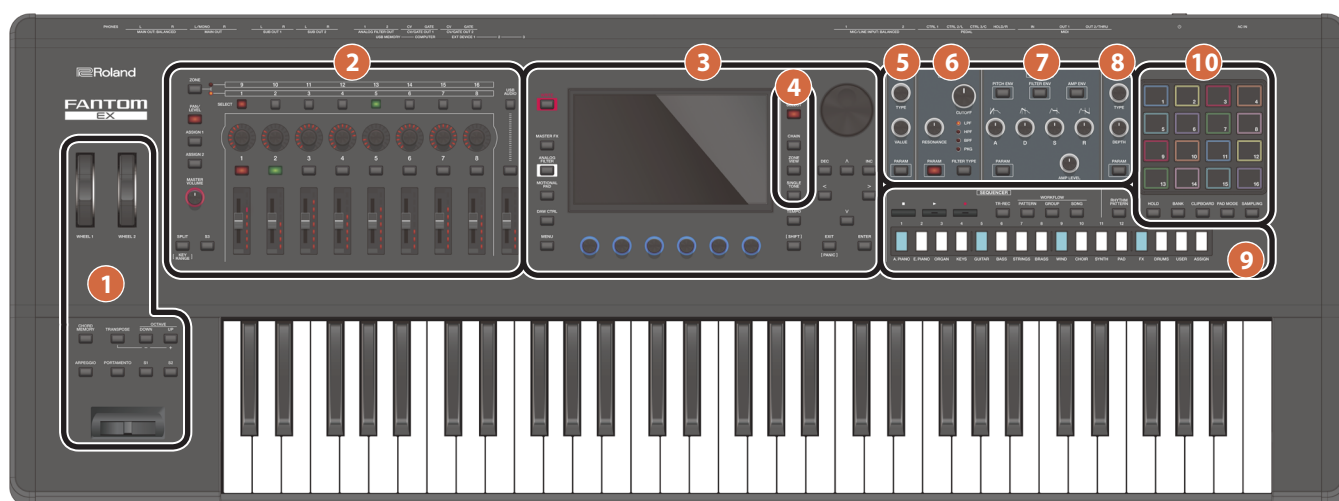
## Derechos de propiedad intelectual

- La ley prohíbe realizar grabaciones de audio o vídeo, copias o revisiones de obras protegidas por derechos de autor de terceros (obras musicales o audiovisuales, emisiones, actuaciones en directo, etc.), ya sea parcialmente o en su totalidad, así como distribuir, vender, alquilar, interpretar o emitir dichas obras sin el permiso del propietario de los derechos de autor.
- No utilice este producto con fines que puedan infringir los derechos de autor propiedad de terceros. Roland declina toda responsabilidad por cualquier infracción de los derechos de autor de terceros derivada del uso que se haga de este producto.
- Roland Corporation se reserva los derechos de autor del contenido de este producto (datos de forma de onda del sonido, datos de estilo, patrones de acompañamiento, datos de frase, bucles de audio y datos de imagen).
- Los compradores de este producto tienen autorización para utilizar dicho contenido (excepto los datos de las canciones, por ejemplo, las canciones de prueba) para crear, interpretar, grabar y distribuir obras musicales originales.
- Los compradores de este producto NO tienen autorización para extraer dicho contenido, ya sea en formato original o modificado, con el objetivo de distribuir soportes grabados de ese contenido o ponerlo a disposición de otras personas a través de una red informática.
- ASIO es una marca comercial y software de Steinberg Media Technologies GmbH.
- Este producto usa software con licencia de código abierto (GPL/LGPL). Tiene derecho a obtener, modificar y distribuir el código fuente de este software con licencia de código abierto. Puede obtener el código fuente con licencia de código abierto utilizado en este producto descargándolo a través del siguiente sitio web: <https://www.roland.com/es-es/support/>
- Este producto contiene la plataforma de software integrada eParts de eSOL Co., Ltd. eParts es una marca comercial de eSOL Co., Ltd. en Japón.
- Este producto usa el Código Fuente de µT-Kernel bajo la licencia T-License 2.0 concedida por T-Engine Forum ([www.tron.org](http://www.tron.org)).
- Roland y SuperNATURAL son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Roland Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
- Todos los nombres de empresas y de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.
- Apple Logic Pro X, Garage Band y Mainstage son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Apple Inc.



# Descripción de los paneles

## Panel superior



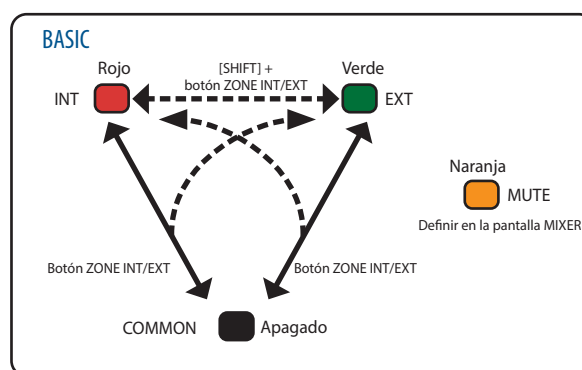
### 1 Sección de controladores

Controlador	Explicación
WHEEL1 WHEEL2	Puede asignar diversos parámetros o funciones a estas ruedas. Para usar la función asignada, mueva la rueda mientras toca. Si acciona el controlador mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], aparece la pantalla de ajustes.
Botón [CHORD MEMORY]	Activa o desactiva la función de memoria de acordes.
Botón [TRANPOSE]	Mantenga pulsado este botón y use los botones OCTAVE [DOWN] [UP] para subir o bajar la gama tonal en pasos de semitono.
Botones OCTAVE [DOWN] [UP]	Suben o bajan la gama tonal en pasos de una octava.
Botón [ARPEGGIO]	Activa o desactiva el arpeggiador.
Botón [PORTAMENTO]	Activa o desactiva el portamento.
Botones [S1] [S2]	A estos botones se les pueden asignar varios parámetros o funciones. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de estos botones para acceder a una pantalla que le permita asignar una función.
Palanca de cambio de tono/modulación	Varía la altura tonal o aplica el efecto vibrato.

### 2 Sección de zonas

Controlador	Explicación
Botón [ZONE 1-8/9-16]	Alterna las zonas en las que se está actuando.
Botón [PAN/LEVEL]	Si pulsa el botón para que se ilumine, los mandos de control [1]–[8] ajustan la posición estéreo de cada zona y los controles deslizantes [1]–[8] ajustan el volumen de cada zona.
Botón [ASSIGN1] Botón [ASSIGN2]	Asignan otras funciones a los controles deslizantes [1]–[8] y los mandos de control [1]–[8]. ASSIGN1 asigna parámetros que se pueden definir para una escena y ASSIGN2 asigna parámetros que se editan en los ajustes del sistema. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de estos botones para acceder a una pantalla que le permita asignar una función.
Mando [MASTER VOLUME]	Ajusta el volumen del sonido que se emite por los conectores MAIN OUT y el conector PHONES.
Botón [SPLIT/KEY RANGE]	Activa o desactiva la función de división. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa este botón, aparece la pantalla de ajuste del rango de teclas.
Botón [S3]	A estos botones se les pueden asignar varios parámetros o funciones. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de estos botones para acceder a una pantalla que le permita asignar una función.
Botones ZONE SELECT [1]–[8]	Seleccionan la zona que desee controlar (la zona actual). La zona seleccionada se convertirá en la zona actual.
Mandos de CONTROL [1]–[8].	A estos mandos se les pueden asignar varios parámetros o funciones. Los parámetros que se pueden controlar dependen de los botones de selección de función situados a la izquierda.
Botones ZONE INT/EXT [1]–[8]	Especifican si la zona aplicable suena o no suena cuando toca el teclado. Esto determina, en combinación con la zona actual, cómo produce sonido el motor de sonido interno (módulo de sonido externo).

Controlador	Explicación	
Estado del botón	Cuando la zona aplicable es la zona actual	Cuando la zona aplicable no es la zona actual
Apagado (COMMON)	Tanto el motor de sonido interno como el módulo de sonido externo producen sonido cuando toca el teclado.	Ni el motor de sonido interno ni el módulo de sonido externo producen sonido cuando toca el teclado. Puede utilizar el secuenciador interno o los datos MIDI de un dispositivo externo para que suene el motor de sonido interno.
Iluminado en rojo (INT)	El motor de sonido interno produce sonido cuando toca el teclado.	Cuando toca el teclado, el motor de sonido interno solo produce sonido si está encendido el botón ZONE INT/EXT de otra zona actual (iluminado en rojo o verde).
Iluminado en verde (EXT)	El módulo de sonido externo produce sonido cuando toca el teclado.	Cuando toca el teclado, el módulo de sonido externo solo produce sonido si está encendido el botón ZONE INT/EXT de otra zona actual (iluminado en rojo o verde).
Iluminado en naranja (MUTE)	El motor de sonido está silenciado. El motor de sonido interno no produce sonido.	



Si cambia la configuración de control de Zone Int/Ext en la pantalla SYSTEM a "ADVANCED", puede hacer que los LED se iluminen en amarillo (se reproducen tanto el motor de sonido interno como el módulo de sonido externo). Para obtener más información, consulte "Configuración del botón ZONE INT/EXT (control de zone int/ext)" (p. 23).

Controles deslizantes [1]–[8]	A estos controles deslizantes se les pueden asignar varios parámetros o funciones. Los parámetros que se pueden controlar dependen de los botones de selección de función situados a la izquierda.
Botón SELECT [USB AUDIO]	Aparece la pantalla de ajuste USB AUDIO.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Controlador	Explicación
Botón IN/OUT [USB AUDIO]	Alterna la función del control deslizante USB AUDIO entre entrada y salida, o desactiva la función USB AUDIO. Presione el botón IN/OUT [USB AUDIO] mientras mantiene presionado el botón [SHIFT] para cambiar entre rojo (iluminado), verde (iluminado) y apagado.
	<b>Iluminado en rojo</b> Nivel de salida de audio USB
	<b>Iluminado en verde</b> Nivel de entrada de audio USB
	<b>Apagado</b> Activa o desactiva la función.
Control deslizante [USB AUDIO]	Ajusta el nivel de entrada y el nivel de salida de USB AUDIO.

### 3 Sección común

Controlador	Explicación
Botón [WRITE]	Aparece la pantalla WRITE. Guarda una escena o tono.
Botón [MASTER FX]	Aparece la pantalla TFX ZOOM EDIT. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa este botón, aparece la pantalla de establecimiento MASTER FX.
Botón [ANALOG FILTER]	Accede a la pantalla del filtro analógico.
Botón [MOTIONAL PAD]	Aparece la pantalla MOTIONAL PAD.
Botón [DAW CTRL]	Le permite usar esta unidad como controlador DAW.
Botón [MENU]	Aparece la pantalla MENU.
Pantalla	Muestra información diversa según la operación en cuestión.
Mandos FUNCTION [E1]–[E6]	Modifican los valores de los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla y ejecutan las funciones. Estos mandos se pueden girar y presionar.
Botón [TEMPO]	Aparece la pantalla TEMPO. Puede definir el tempo pulsando repetidamente el botón al intervalo deseado.
Botón [SHIFT]	Accede a la pantalla de edición correspondiente cuando se pulsa junto con otro botón.
Dial [VALUE]	Cambia un valor. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el dial, el valor cambia más.
Botones [DEC] [INC]	Cambia un valor. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado el otro, el valor cambia con más rapidez. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], el valor cambia más.
	Mueven la posición del cursor hacia arriba/abajo/izquierda/derecha. Estos botones también alternan entre pantallas.
Botón [EXIT]	Este botón lleva de regreso a la pantalla anterior o cierra la ventana abierta.
Botón [ENTER]	Se usa para confirmar un valor, ejecutar una operación o ver listas u otros elementos.

### 4 Sección de escena

Controlador	Explicación
Botón [SCENE SELECT]	Aparece la pantalla SCENE SELECT. Aquí puede seleccionar una escena.
Botón [SCENE CHAIN]	Aparece la pantalla SCENE CHAIN. Aquí puede recuperar escenas en un orden específico.
Botón [ZONE VIEW]	Aparece la pantalla ZONE VIEW. Aquí puede comprobar el estado de cada zona.
Botón [SINGLE TONE]	Recupera un sonido de piano para la zona 1. Están desactivadas las zonas distintas de 1.

#### NOTA

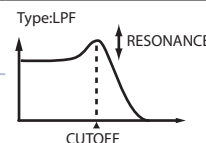
Tenga en cuenta que al pulsar este botón se perderán los ajustes de escena que no se hayan guardado.

### 5 Sección OSC (Oscilador)

Controlador	Explicación
Mando [TYPE]	Especifica el tipo de OSC.
Mando [VALUE]	Le permite realizar ajustes relacionados con OSC.
Botón [PARAM]	Accede a la pantalla de ajustes de OSC de la pantalla TONE EDIT ZOOM.

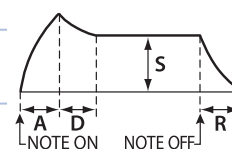
### 6 Sección FILTER

Controlador	Explicación
Mando [CUTOFF]	Especifica la frecuencia de corte del filtro.
Mando [RESONANCE]	Especifica la resonancia del filtro.
Botón [FILTER TYPE]	Especifica el tipo de filtro.
Botón [PARAM]	Accede a la pantalla de ajustes FILTER de la pantalla TONE EDIT ZOOM.



### 7 Sección ENV/AMP

Controlador	Explicación
Botón [PITCH ENV]	Use los mandos [A] [D] [S] [R] para editar la envolvente de tono (cambio en función del tiempo de la altura tonal).
Botón [FILTER ENV]	Use los mandos [A] [D] [S] [R] para editar la envolvente del filtro (cambio en función del tiempo de la frecuencia de corte).
Botón [AMP ENV]	Use los mandos [A] [D] [S] [R] para editar la envolvente de amplificación (cambio en función del tiempo del volumen).
Mando [A]	Especifica el tiempo de ataque de la envolvente.
Mando [D]	Especifica el tiempo de desvanecimiento de la envolvente.
Mando [S]	Especifica el nivel de sostenido de la envolvente.
Mando [R]	Especifica el tiempo de atenuación de la envolvente.
Mando [AMP LEVEL]	Ajusta el volumen.
Botón [PARAM]	La pantalla TONE EDIT se muestra según el estado de selección de los botones [PITCH ENV], [FILTER ENV] y [AMP ENV].



### 8 Sección EFFECTS

Controlador	Explicación
Mando [TYPE]	Especifica el MFX TYPE de la zona seleccionada.
Mando [DEPTH]	Especifica la MFX DEPTH de la zona seleccionada.
Botón [PARAM]	Accede a la pantalla MFX de EFFECTS EDIT.

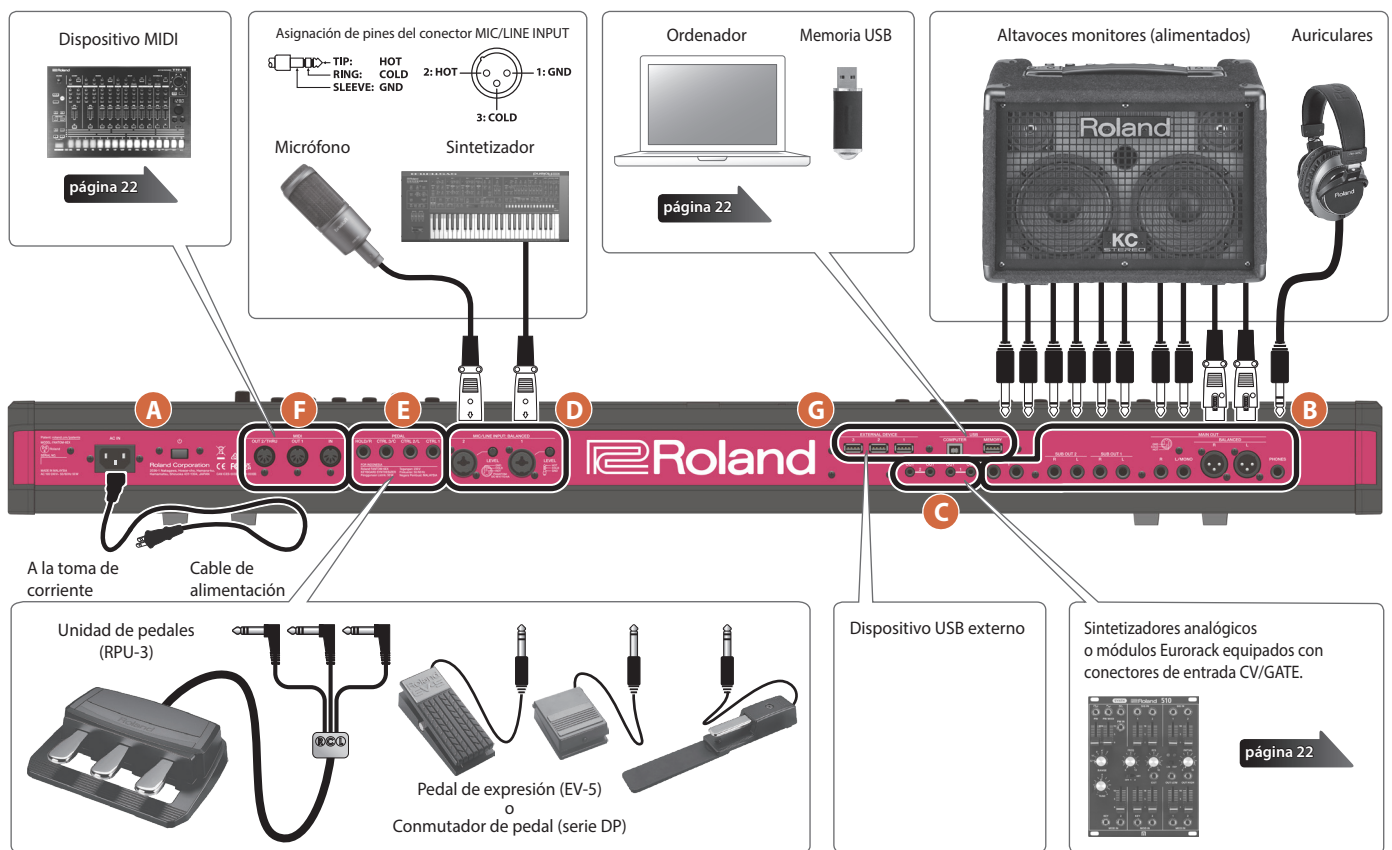
### 9 Sección del secuenciador

Controlador	Explicación
Botones TONE CATEGORY [1]–[16]	Seleccionan los tonos de cada categoría. Según la situación, estos botones también sirven para otras cosas, por ejemplo, como entrada TR-REC o como selector de la función SCENE CHAIN.
Botón [■STOP]	Detiene la reproducción del patrón o la grabación, o detiene la reproducción del grupo o canción.
Botón [▶PLAY]	Reproduce el patrón, grupo o canción.
Botón [●REC]	Entra en estado de grabación en espera.
Botón [TR-REC]	Activa TR-REC. (p. 20)
Botón [PATTERN]	Aparece la pantalla PATTERN.
Botón [GROUP]	Aparece la pantalla GROUP.
Botón [SONG]	Aparece la pantalla SONG.
Botón [RHYTHM PATTERN]	Aparece la pantalla RHYTHM PATTERN.

### 10 Sección de pad

Controlador	Explicación
Botón [HOLD]	Activa o desactiva la retención (lo que permite que el sonido siga sonando incluso después de haber soltado el pad).
Botón [BANK]	Cambia el banco de pads.
Botón [CLIP BOARD]	Le permite mover o copiar una muestra de un pad a otro.
Botón [PAD MODE]	Especifica las funciones que están asignadas a los pads. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse este botón para acceder a la pantalla de edición para el modo de pad seleccionado en ese momento y las pantallas relacionadas.
Botón [SAMPLING]	Le permite realizar muestras.
Pads [1]–[16]	Reproducen las muestras asignadas a cada pad. Puede realizar ajustes de modo de pad para asignar diversas funciones a los pads.

## Panel trasero (conexión de equipos externos)



\* Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.

**A Alimentación**

Controlador	Explicación
Interruptor [POWER]	Enciende y apaga la unidad.
Conector AC IN	Conecte aquí el cable de alimentación de AC incluido. • Para evitar que el equipo deje de funcionar correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.

**B Conector OUTPUT**

Controlador	Explicación
Conector PHONES	Aquí puede conectar unos auriculares. Incluso si hay unos auriculares conectados, la señal de audio se envía a través de los conectores OUTPUT y los conectores BALANCED OUT.
Conector MAIN OUT (L, R) (Balanceados)	Son conectores balanceados de salida para las señales de audio. Conéctelos a su mezclador. • Asignación de pines del conector MAIN OUT 1: GND 2: HOT 3: COLD
Conector MAIN OUT (L/MONO, R)	Son conectores de salida para las señales de audio. Conéctelos al amplificador. Si el sonido va a ser mono, use el conector L/MONO.
Conector SUB OUT 1 (L, R)	Son conectores de salida para audio secundario.
Conector SUB OUT 2 (L, R)	Son conectores de salida para audio secundario.
Conector ANALOG FILTER OUT (1, 2)	Emiten el sonido que ha pasado por la sección de filtro analógico.

**C Conectores CV/GATE**

Controlador	Explicación
Conector GATE OUT (1, 2)	Estos conectores emiten la activación/desactivación de notas. Emiten +5 V. En función de los ajustes definidos, GATE OUT 2 también se puede usar como CV OUT.
Conector CV OUT (1, 2)	Estos conectores emiten el tono. Si ha especificado un ajuste de cambio de octava o de transposición, la tensión cambia de conformidad con el ajuste. Estos conectores admiten OCT/V (Hz/V no es compatible).

**D Conector INPUT**

Controlador	Explicación
Conectores MIC/LINE INPUT (1, 2) (Balanced)	Conecte un micrófono, un dispositivo de audio, un sintetizador externo u otro dispositivo a estos conectores. Para recibir la señal de sonido desde un dispositivo externo enchufado a los conectores MIC/LINE INPUT, debe configurar AUDIO IN en "ON" (se configura en "OFF" al encender el instrumento). Desde [MENU] → <EFFECTS EDIT> → pestaña <AUDIO IN>, presione el mando [F1] (AUDIO IN) para activarlo.
Mando LEVEL (1, 2)	Ajusta el nivel de entrada del conector MIC INPUT. MAX MIN

**E Conector FOOT PEDAL**

Controlador	Explicación
Conector PEDAL (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Si conecta un conmutador de pedal (se vende por separado: serie DP) al conector HOLD/R, puede usarlo como pedal Damper. También puede asignar varias funciones a los pedales que están conectados a los conectores CTRL 1, CTRL 2/L y CTRL 3/C. • Utilice solo el pedal de expresión especificado. Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.

**F Conector MIDI**

Controlador	Explicación
Conectores MIDI (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	Sirven para conectar dispositivos MIDI externos y para la transmisión de mensajes MIDI. La función del conector OUT 2/THRU se puede cambiar para que actúe como MIDI THRU o como MIDI OUT.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

## G Puerto USB

Controlador	Explicación
Puerto USB MEMORY	Puede conectar aquí una memoria USB de venta en comercios. No obstante, Roland no garantiza que todas las memorias USB de venta en comercios funcionen con esta unidad.
Puerto USB COMPUTER	Use este puerto para conectar la unidad con su ordenador y transferir los datos de interpretación y las señales de audio. <ul style="list-style-type: none"> <li>No use un cable USB que esté diseñado solo para cargar dispositivos. Los cables que son solo para carga no pueden transmitir datos.</li> </ul>
Conector EXT DEVICE (1, 2, 3)	Enchufe estos conectores a un dispositivo USB MIDI externo.

# Introducción

## Encendido de la unidad

- \* Una vez que esté todo bien conectado, asegúrese de seguir el procedimiento que se indica a continuación para encender los equipos. Si los enciende en un orden distinto, corre el riesgo de provocar fallos de funcionamiento o daños en los equipos.

### 1. Baje al mínimo el volumen de esta unidad.

Baje también por completo el volumen de cualquier dispositivo externo conectado.

### 2. Pulse el interruptor [⏻].

La unidad se enciende y la retroiluminación de la pantalla se activa.

### 3. Encienda los dispositivos externos conectados.

### 4. Ajuste el volumen de los dispositivos externos conectados.

### 5. Ajuste el volumen de esta unidad.

## Apagado de la unidad

### 1. Baje al mínimo el volumen de esta unidad.

Baje también por completo el volumen de cualquier dispositivo externo conectado.

### 2. Apague los dispositivos externos conectados.

### 3. Pulse el interruptor [⏻].

Ahora la unidad está apagada.

- \* Antes de encender o apagar la unidad, asegúrese siempre de bajar el volumen. Incluso con el volumen bajado, podría oírse algún sonido al encender o apagar la unidad. No obstante, esto es normal y no indica ningún fallo de funcionamiento.
- \* Si necesita apagar la unidad por completo, primero apague la unidad y luego desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente. Consulte **“Para apagar la unidad por completo, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente”** (p. 2).

## Apagado automático de la unidad transcurrido un tiempo (Auto Off)

Esta unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off).



**Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off.**

### NOTA

- Cuando la unidad se apaga se pierden los datos que no se hayan guardado. Debe guardar de antemano cualquier dato que desee conservar.
- Para que la unidad vuelva a funcionar, enciéndala otra vez.

## Cambio del ajuste de Auto Off

### 1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

### 2. Toque <SYSTEM>.

Aparece la pantalla SYSTEM.

### 3. Toque <GENERAL>.

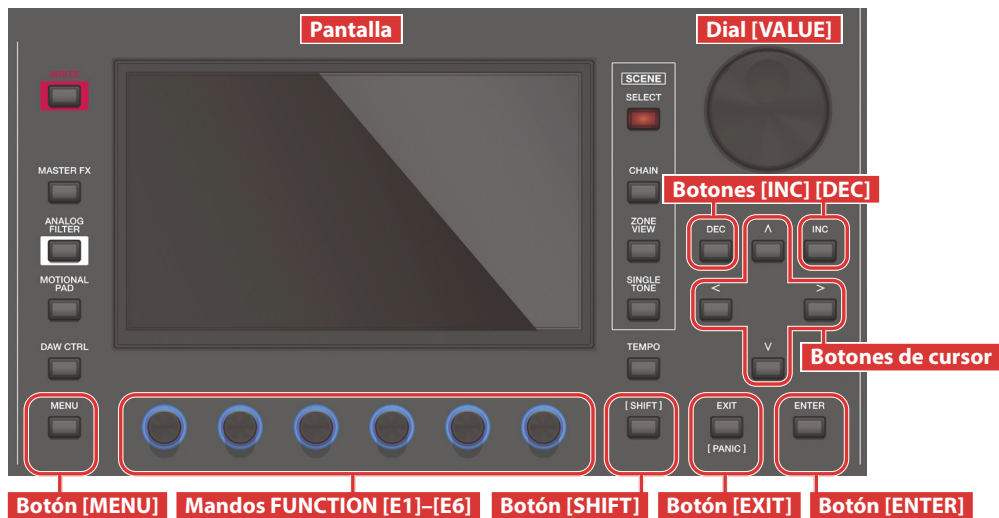
### 4. Seleccione “Auto Off” y cambie el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
Auto Off	Off	La unidad no se apagará automáticamente.
	30 min	La unidad se apagará automáticamente si no se realiza ninguna operación durante 30 minutos.
	240 min (valor predeterminado)	La unidad se apagará automáticamente si no se realiza ninguna operación durante 240 minutos (cuatro horas).

### 5. Si desea guardar el ajuste de la función Auto Off, pulse el botón [WRITE] en la pantalla SYSTEM.



## Operaciones básicas



## Edición de un valor

Use los métodos siguientes para modificar el valor de un ajuste.

**Botones [INC] [DEC]**

Pulse el botón [INC] para aumentar el valor; presione el botón [DEC] para reducir el valor.

Objetivo	Operación
Modificar un valor de forma continua	Mantenga pulsado el botón [DEC] o el botón [INC].
Modificar un valor de forma rápida	Mantenga pulsado el botón [INC] y pulse el botón [DEC]. Mantenga pulsado el botón [DEC] y pulse el botón [INC].
Modificar un valor en mayor medida	Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [DEC]. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [INC].

**Dial [VALUE]**

Gire el dial hacia la derecha para aumentar el valor, o hacia la izquierda para reducirlo.

Objetivo	Operación
Modificar un valor en mayor medida	Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y gire el dial [VALUE].

**Pantalla (Panel táctil)**

Puede tocar directamente o arrastrar un icono de activación/desactivación, icono de mando o icono de control deslizante en la pantalla para alternar entre la activación/desactivación de un ajuste o editar un valor.

**Ventana NUMÉRICA**

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [ENTER], aparece la ventana numérica. Se trata de una forma muy práctica de introducir directamente el valor numérico de un parámetro desde el panel táctil.

**NOTA**

Algunos parámetros no admiten la introducción de números.

## Desplazamiento del cursor

Varias opciones de ajuste (parámetros) u opciones de selección se muestran en una sola pantalla o ventana. Para editarlas con los botones [INC] / [DEC] o el dial [VALUE], mueva el cursor hasta el lugar donde se encuentra la opción que desea editar. Use los métodos siguientes para mover el cursor.

**Botones de cursor [▲] [▼] [◀] [▶]**

Pulse un botón de cursor para mover el cursor en la dirección correspondiente.

Objetivo	Operación
Mover el cursor continuamente	Mantenga pulsado el botón de cursor.
Mover el cursor rápidamente	Mientras mantiene pulsado un botón de cursor, mantenga pulsado el botón de cursor de la dirección opuesta.

**Pantalla (Panel táctil)**

Al tocar directamente el valor de un parámetro, icono de mando o icono de control deslizante en la pantalla, puede mover el cursor hasta esa posición.

**NOTA**

Algunos iconos no mueven el cursor.

## Confirmación o cancelación del valor

**Botón [ENTER]**

Use este botón para confirmar un valor o ejecutar una operación. Si mueve el cursor hasta un tono o parámetro y pulsa el botón [ENTER], aparece una lista que le permite cambiar el ajuste.

**Botón [EXIT]**

Este botón lleva de regreso a la pantalla anterior o cierra la ventana abierta.

**Pantalla (Panel táctil)**

Las opciones <OK> o <SELECT> que se muestran en la pantalla de confirmación tienen la misma función que el botón [ENTER], y <EXIT> tiene la misma función que el botón [EXIT].

**Botón [SHIFT]**

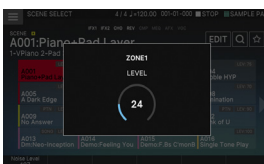
Se usa junto con otros botones.

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa otro botón, puede acceder a la pantalla de edición relacionada con el botón que ha pulsado (acceso directo).

**Mandos FUNCTION [E1]–[E6]**

Estos mandos desempeñan las funciones que se les ha asignado en cada pantalla, como editar parámetros o desplazarse por listas o pestañas. Al pulsar un mando, puede editar un valor con una operación similar a la de un botón.

## Operaciones de mandos y controles deslizantes



Cuando se usa un mando o un control deslizante para editar un ajuste, el parámetro modificado y su valor se muestran en una pantalla emergente. La pantalla emergente se cierra automáticamente después de un tiempo. Algunos parámetros no muestran ninguna pantalla emergente.

**Botón [MENU]**

Le permite hacer ajustes detallados para una función, o ajustes del sistema. También puede acceder a la pantalla de menú tocando el icono <≡> ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla SCENE SELECT.

## Procedimientos operativos en este manual

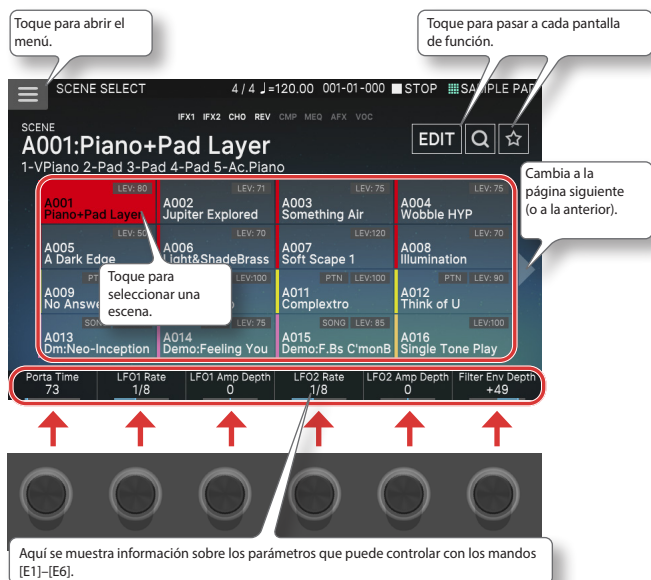
En esta unidad, operaciones como "editar un valor", "desplazar el cursor", "ajustar/cancelar un valor" o "acceder a una pantalla" se pueden realizar de varias formas diferentes, tal y como se ha explicado anteriormente (por ejemplo, "operaciones con los botones", "operaciones con el panel táctil", "operaciones con el dial", etc.). Para evitar que las próximas explicaciones que aparecerán en este manual sean innecesariamente complicadas, no siempre describiremos todos los métodos, sino que indicaremos una explicación breve, como "mueva el cursor a \* y edite el valor". Al operar la unidad puede usar el método que le resulte más cómodo.

## Operaciones en la pantalla

La pantalla de esta unidad es un panel táctil; puede realizar diversas operaciones tocando directamente la pantalla. Hay muchas pantallas, pero aquí se explican las operaciones de pantalla habituales.

- Un toque ligero con el dedo es suficiente para accionar el panel táctil. El panel táctil podría resultar dañado si lo presiona demasiado fuerte, o si lo presiona con un objeto rígido. No use fuerza excesiva y utilice únicamente el dedo para accionarlo.
- El texto que aparece entre [ ] indica los botones mostrados en el panel. El texto que aparece entre < > indica los botones o los mandos mostrados en la pantalla.

### Pantalla SCENE SELECT



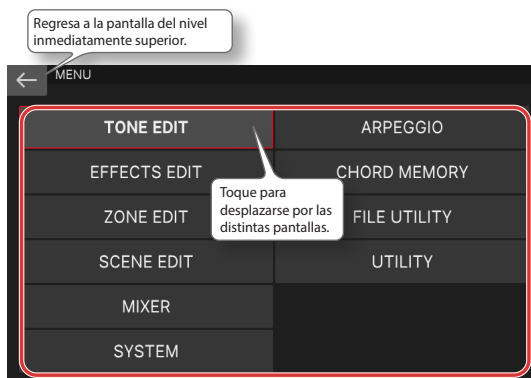
### Pantalla TONE EDIT



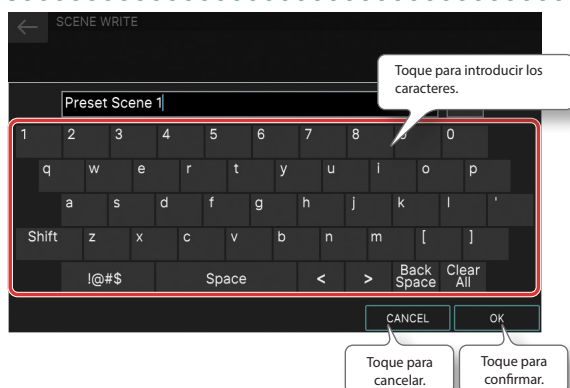
### Pantalla ZONE VIEW



### Pantalla MENU



### Pantalla RENAME

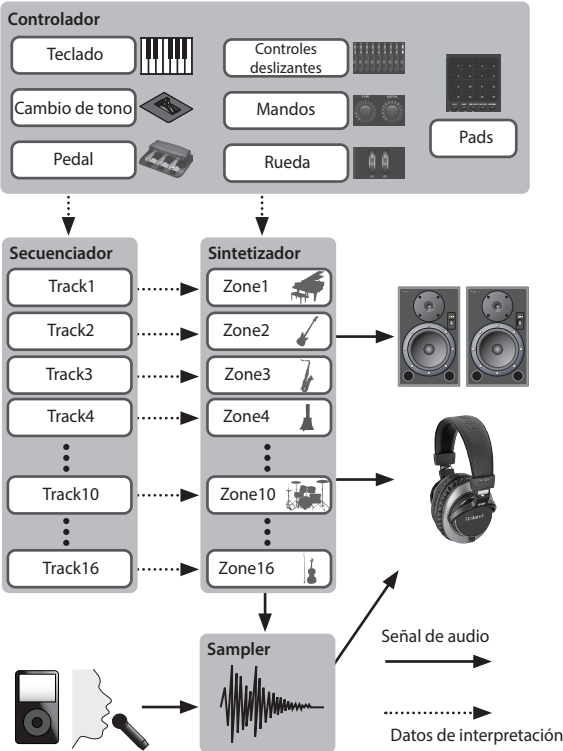
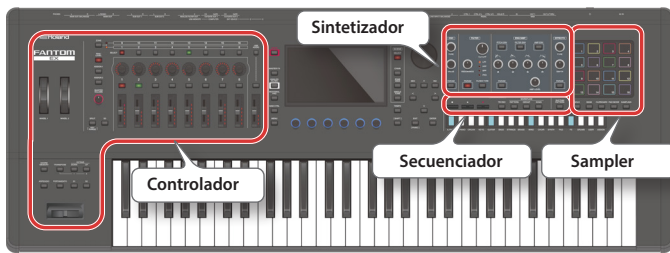


## RECUERDE

Si se despista y no sabe en qué pantalla está, puede regresar a la pantalla SCENE SELECT pulsando el botón [EXIT] varias veces o pulsando el botón [SCENE SELECT].

## Descripción general de la unidad

En términos generales, esta unidad consta de cuatro secciones: controlador, sintetizador, secuenciador y sampler.



### Controlador

Esta sección incluye teclado, pads, palanca de cambio de tono/modulación, ruedas, mandos del panel, controles deslizantes y cualquier pedal conectado al panel trasero. Cuando está interpretando y ejecuta una acción como puede ser pulsar o soltar una tecla o pisar el pedal Damper, esa acción se convierte en un mensaje MIDI y se transmite al motor de sonido y a un dispositivo MIDI externo.

### Sintetizador

Esta sección es la que genera y modifica el sonido. En respuesta a los datos de interpretación del controlador, produce una señal de audio que se emite por los conectores OUTPUT y el conector PHONE.

### Secuenciador

Esta sección le permite crear patrones con un secuenciador MIDI de 16 pistas. Los tonos de las 16 zonas de la escena se pueden grabar directamente con las 16 pistas. Incluye grabación en tiempo real, grabación por pasos y TR-REC. Puede combinar patrones para crear grupos y colocar los grupos en el orden que desee para crear una canción.

#### Patrón

Esta es una unidad de datos de secuencia que graba los datos de interpretación para un tono individual. Puede haber hasta ocho patrones en una pista. Puede grabar hasta 64 compases en un patrón.

#### Grupo

Graba una combinación de patrones para cada pista. Puede crear hasta 16 grupos en una escena.

#### Canción

Colocando los grupos en el orden que prefiera puede crear una "canción" que grabe ese orden. Puede crear una canción en una escena.

### Sampler

La sección Sampler le permite grabar el sonido (muestra) de su interpretación al teclado o el sonido de entrada procedente de un dispositivo de audio o un micrófono. La muestra grabada se puede reproducir pulsando un pad.

### Muestra

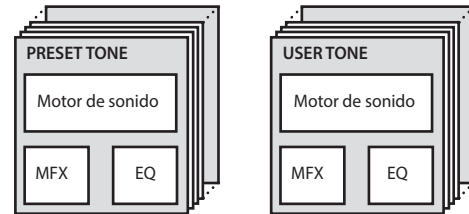
Es una parte del sonido muestreado. Para cada muestra puede especificar la reproducción en bucle y otros ajustes, y asignarla a un pad.

## Unidades de sonido

### TONO

Un "tono" es la unidad de sonido más pequeña de esta unidad.

Un tono está formado por la combinación de motor de sonido y efectos (MFX+EQ). Use los botones de categoría de tonos [1]–[16] para seleccionar los tonos por su categoría.



Puede editar un tono y luego guardarlo como tono de usuario.

Algunos tonos son "kits de percusión" que proporcionan una colección de sonidos de instrumentos de percusión.

En un kit de percusión se oyen distintos sonidos de instrumentos de percusión en función de la tecla (número de nota) que se toca.

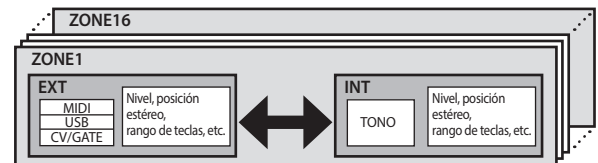
### ZONA

Es un contenedor para reproducir un tono.

Para reproducir un tono, debe asignarlo a una zona. Para cada zona puede especificar si está conectada al teclado y hacer ajustes como rango de teclas, volumen, posición estéreo y recepción del controlador.

Hay 16 zonas; al combinar zonas puede crear sonidos que constan de varios tonos, o crear ajustes de interpretación de base (sonido) para cada canción.

También puede usar zonas específicas para controlar un módulo de sonido externo (EXT ZONE) en lugar del motor de sonido interno.



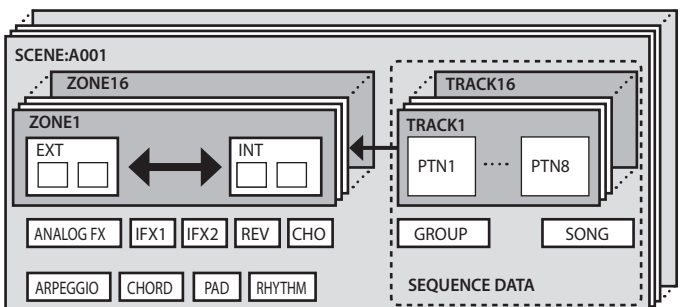
### ESCENA

Una escena contiene un estado de interpretación favorito, incluidos los ajustes de cada zona (tono, MFX, volumen, etc.), ajustes comunes a todas las zonas (Reverb, Chorus, IFX, Analog Filter, etc.) y datos de secuencia para cada zona.

Puede almacenar una idea para una canción o frase como una escena y gestionar las escenas alternándolas para cada canción.

Puede recuperar libremente las escenas guardadas en la pantalla SCENE SELECT que aparece después del inicio.

Con la función SCENE CHAIN puede colocar y recuperar escenas en el orden de las canciones que vaya a tocar en directo, o recopilar las escenas que usa con frecuencia para recuperarlas más fácilmente (p. 15).



# Interpretación

## Selección de un sonido (SCENE/TONE)

### Seleccionar una escena

#### 1. Pulse el botón [SCENE SELECT].

Aparece la pantalla SCENE SELECT.



#### 2. Toque un icono de escena en la pantalla para seleccionar la escena que desee.

El icono de la escena seleccionada se pone en color.



En la pantalla hay dieciséis iconos de escena dispuestos en formato de cuadrícula de 4 x 4; puede seleccionar una de estas escenas. Al tocar el icono ◀ (▶) situado en el borde izquierdo y derecho de la pantalla respectivamente, puede elegir entre las 16 escenas anteriores (o siguientes).

### Selección de un tono

#### 1. Pulse el botón [ZONE VIEW].

Aparece la pantalla ZONE VIEW.

Cada vez que pulse el botón [ZONE VIEW], cambia el número VIEW (el número de zonas mostradas al mismo tiempo).

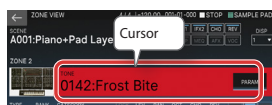


#### 2. Pulse un botón ZONE SELECT [1]–[8] para seleccionar la zona que desee controlar.

Para seleccionar las zonas 9–16, use el botón [ZONE 1-8/9-16] para cambiar los grupos y, a continuación, pulse un botón ZONE SELECT [1]–[8].

#### 3. Pulse un botón de categoría de tono [1]–[16] para seleccionar el tipo (categoría) de tono.

#### 4. Mueva el cursor al nombre del tono (número) y use el dial [VALUE] o los botones [INC]/[DEC] para seleccionar un tono.



- Cuando el cursor esté en el nombre del tono (número), al pulsar el botón [ENTER] aparece la "TONE LIST".

## Superposición de zonas en capas (layer)

1. Pulse el botón ZONE INT/EXT de las zonas que desee superponer en capas para que se iluminen en rojo.
2. De las zonas que están iluminadas, pulse el botón ZONE SELECT de una zona para especificarla como la zona actual.

Cuando toque el teclado, las zonas iluminadas en rojo sonarán como capas.

### NOTA

Las zonas que tengan el botón ZONE INT/EXT iluminado en verde están controlando un módulo de sonido MIDI externo.

Para cambiar al motor de sonido interno, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón ZONE [INT/EXT] correspondiente para hacer que el botón se ilumine en rojo (ajuste INT).

## División del teclado en dos partes (split)

#### 1. Pulse el botón [SPLIT] para que se ilumine.

La región alta reproduce el tono de la zona 1, mientras que la región baja reproduce el tono de la zona 4.

#### 2. Para cancelar la división, pulse el botón [SPLIT] para que se apague.

Cuando cancela la división, las regiones alta y baja (KEY RANGE) se restablecen y vuelven al estado de capa.

## Cambio del punto de división del teclado

#### 1. Mientras mantiene pulsado el botón [SPLIT], pulse la tecla a la que desea asignar el punto de división nuevo.

Se muestra el punto de división.

Cuando suelte el botón [SPLIT], volverá a aparecer la pantalla anterior.

La tecla de punto de división se incluye en la sección ZONE 1.

### RECUERDE

- Si desea cambiar el tono del rango de teclas más alto, pulse ZONE SELECT [1]; si desea cambiar el tono del rango de teclas más bajo, pulse ZONE SELECT [4]. A continuación, seleccione un tono.
- Con la función KEY RANGE puede especificar libremente el rango de teclas de cada zona.

## Subida/bajada del rango de teclas en semitonos (transpose)

#### 1. Mantenga pulsado el botón [TRANPOSE] y pulse el botón OCTAVE [DOWN] o el botón [UP].

- Puede cambiar este ajuste en un rango de -5 a +6 semitonos.
- Para restablecer el ajuste original, mantenga pulsado el botón [TRANPOSE] y pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] al mismo tiempo.

## Subida/bajada del rango de teclas en octavas (octave)

#### 1. Pulse el botón OCTAVE [DOWN] o el botón [UP].

- Puede cambiar este ajuste en un máximo de  $\pm 3$  octavas.
- Para restaurar el ajuste original, pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] al mismo tiempo.

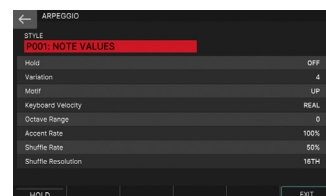
## Reproducción de arpeggios

El arpegiador es una función que produce automáticamente un arpeggio basado en las teclas que se pulsan.

#### 1. En ZONE VIEW, active ARP ("ON") para la zona que se aplique.



#### 2. Pulse el botón [ARPEGGIO] para que se ilumine.



#### 3. Toque un acorde en el teclado.

Según las notas del acorde que toque, empieza a sonar un arpeggio para las zonas que están activadas.

#### 4. Mueva el cursor hasta "STYLE" y cambie el estilo.

La interpretación de arpeggio cambia según el estilo seleccionado.

#### 5. Para desactivar esta función, vuelva a pulsar el botón [ARPEGGIO] para que se apague su indicador luminoso.

### RECUERDE

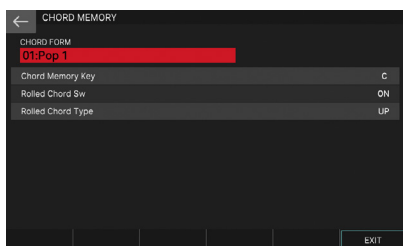
La utilización de esta función junto con la de memoria de acordes le permite reproducir fácilmente una serie de sonidos de arpeggio con un solo dedo.



## Reproducción de acordes (chord memory)

Memoria de acordes es una función que hace sonar una forma de acorde que se ha grabado previamente cuando se tocan notas sueltas en el teclado.

1. Pulse el botón [CHORD MEMORY] para que se ilumine.



2. Toque el teclado.

Suena un acorde que se ajusta a la forma de acorde seleccionada en ese momento.

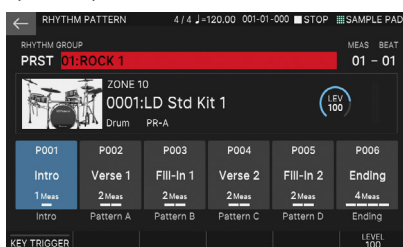
3. Mueva el cursor hasta "CHORD FORM" y cambie la forma del acorde. Cambiará la forma en que se toca el acorde.
4. Para desactivar esta función, vuelva a pulsar el botón [CHORD MEMORY] para que se apague su indicador luminoso.

## Selección/reproducción de patrones de ritmo

Esta unidad le permite interpretar mientras se reproduce un patrón de ritmos.

1. Pulse el botón [RHYTHM PATTERN].

Aparece la pantalla RHYTHM PATTERN.



2. Mueva el cursor hasta "RHYTHM GROUP".
3. Use el dial [VALUE] para seleccionar un grupo de ritmos.
4. Toque <Intro>–<Ending> para seleccionar el patrón de ritmos que desea reproducir.

Se reproduce el patrón de ritmos.

### RECUERDE

Para detenerlo, toque el icono del patrón de ritmos que está sonando.

## Modificación del tempo

1. Pulse el botón [TEMPO] para acceder a la pantalla TEMPO.
2. Use el dial [VALUE] para cambiar el tempo.

### RECUERDE

Puede especificar el tempo pulsando el botón [TEMPO] al intervalo de sincronización deseado (sonido de tempo). Pulse tres veces o más a intervalos de negra del tempo que desee.

## Uso de controles deslizantes y mandos de control

1. Use el botón [ZONE 1-8/9-16] para cambiar las zonas (ZONE1–ZONE8/ZONE9–ZONE16) que desee controlar.
2. Pulse un botón de selección de función para seleccionar el parámetro que desee controlar.

Botón	Explicación
Botón [PAN/LEVEL]	Los mandos de control ajustan la posición estéreo de cada zona y los controles deslizantes ajustan el volumen de cada zona.
Botón [ASSIGN1] Botón [ASSIGN2]	Puede usar los mandos de control y los controles deslizantes para ajustar los parámetros que se han asignado por adelantado a la escena o al sistema. ASSIGN1 le permite ajustar los parámetros asignados a cada escena. ASSIGN2 le permite asignar los parámetros asignados al sistema.

3. Mueva los mandos de control y los controles deslizantes.

El sonido cambia según la función asignada (como la posición estéreo o el volumen).

### RECUERDE

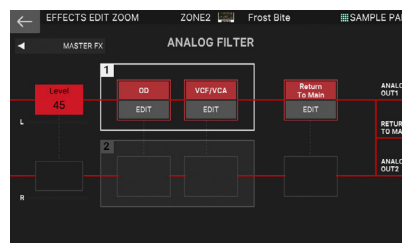
Puede mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar el botón [ASSIGN1] o [ASSIGN2] para acceder a la pantalla de edición y asignar parámetros. Para obtener más información, consulte el "Manual de referencia" (PDF).

## Uso del filtro analógico

Esta unidad está equipada con un filtro analógico, lo que proporciona un gran potencial de diseño de sonidos.

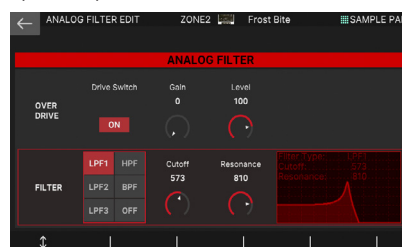
1. Pulse el botón [ANALOG FILTER].

Aparece la pantalla ANALOG FILTER.



2. Toque <EDIT>.

Aparece la pantalla de edición ANALOG FILTER.



3. Mueva el cursor hasta el parámetro que desee y edite el valor.

Sección	Explicación
OVERDRIVE	Ajusta la cantidad de distorsión.
FILTER	Es un filtro analógico con cinco tipos.

## Modificación simultánea del volumen de varias zonas (motional pad)

La función Motional Pad le permite modificar al mismo tiempo el volumen de cuatro zonas mediante su arrastre por la pantalla. Mediante esta función puede producir diversos cambios tonales con un solo dedo.

1. Pulse el botón [MOTIONAL PAD].

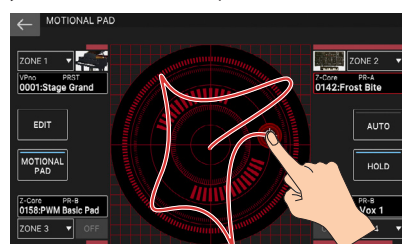
Aparece la pantalla MOTIONAL PAD.

Los números de las zonas que se están usando con la función Motional Pad se muestran en las áreas del número de zona situadas en las cuatro esquinas de la pantalla. Si una zona aplicable está desactivada, pulse el botón ZONE INT/EXT [1]–[8] para activar la zona.



2. Arrastre el círculo (puntero) del centro de la pantalla para cambiar su posición.

El balance del volumen de las cuatro zonas cambia según la posición del puntero y el sonido cambia en tiempo real.



## Edición de una zona

Hay 16 zonas y se pueden especificar ajustes como volumen (Level), ecualizador (EQ) y rango de teclas (KBD) para cada una.

### 1. Seleccione una escena.

### 2. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

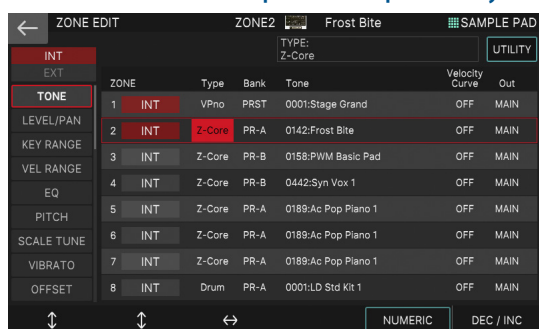
### 3. Toque <ZONE EDIT>.

Aparece la pantalla ZONE EDIT.

### 4. Pulse un botón ZONE SELECT [1]–[8] para seleccionar la zona que desee controlar.

Para seleccionar una zona 9–16, use el botón [ZONE 1-8/9-16] para cambiar de grupo y, a continuación, pulse un botón [1]–[8].

### 5. Mueva el cursor hasta el parámetro que desee y edite el valor.



Puede usar los mandos [E1]–[E6] para desplazarse entre las pestañas, mover el cursor y editar directamente los parámetros.

## NOTA

Los cambios que realice en los ajustes de zona son temporales. Si apaga la unidad o selecciona otra zona, los cambios que haya realizado se perderán. Si desea conservar los ajustes editados, guarde la escena (p. 15).

## RECUERDE

Para obtener más información sobre los parámetros, consulte la "Parameter Guide" (PDF).

## Edición de un tono

Aquí se explica cómo editar un tono.

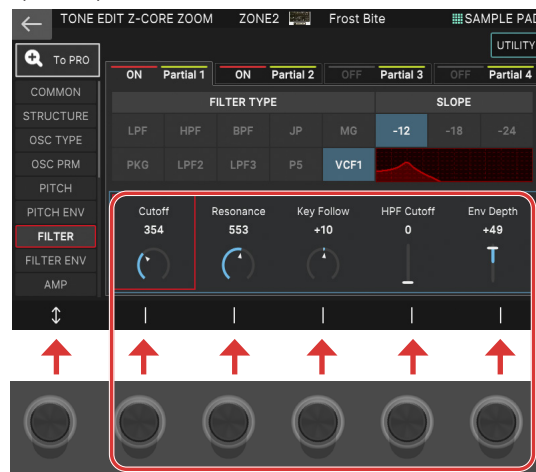
### 1. Como ya se ha explicado en el procedimiento "Selección de un tono" (p. 12), seleccione el tono que desea editar.

### 2. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

### 3. Toque <TONE EDIT>.

Aparece la pantalla TONE EDIT ZOOM.



### 4. Mueva el cursor hasta el parámetro que desee y edite el valor.

Puede usar los mandos [E1]–[E6] para desplazarse entre las pestañas y editar directamente los parámetros.

## RECUERDE

- Puede cambiar entre pestañas para editar varios valores de parámetros.
- Para obtener más información sobre la edición, use la pantalla TONE EDIT PRO. Para obtener más información, consulte el "Manual de referencia" (PDF).
- Para obtener más información sobre los parámetros de tono, consulte la "Parameter Guide" (PDF).
- Además de realizar la edición en la pantalla TONE EDIT ZOOM, también puede editar un tono directamente con los mandos y botones de la sección OSC, sección FILTER y sección ENV/AMP ubicadas en la parte derecha del panel (p. 5).

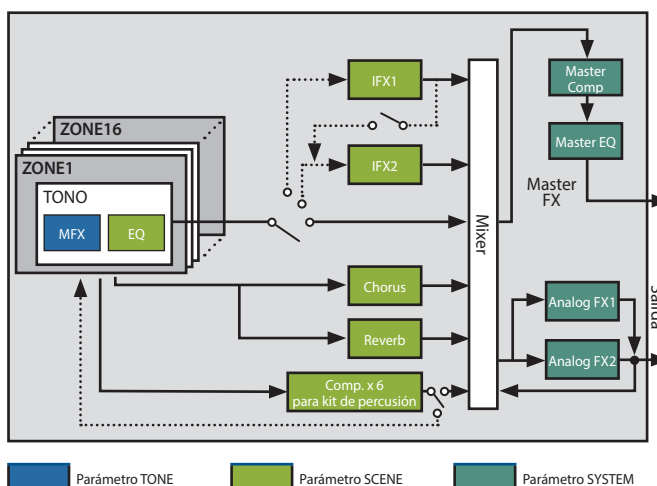


## NOTA

Los cambios que realice en los ajustes de tono son temporales. Si apaga la unidad o selecciona otro tono, los cambios que haya realizado se perderán. Si desea conservar los ajustes editados, guarde el tono (p. 15).

## Edición de efectos

Esta unidad está equipada con una variedad de efectos, incluido un efecto para cada tono (MFX), efectos que se pueden especificar para cada escena (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb) y efectos que se pueden especificar para el sistema (Master FX).



Parámetro TONE      Parámetro SCENE      Parámetro SYSTEM

## Edición del efecto de tono (MFX)

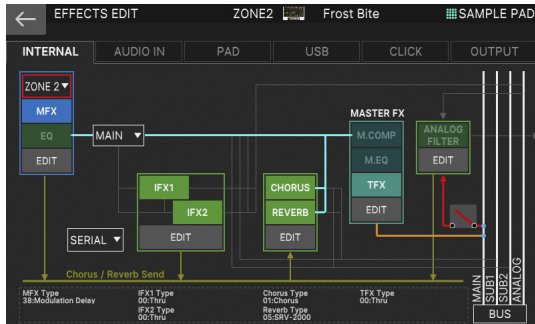
Aquí se explica cómo editar un efecto de tono (MFX).

### 1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

### 2. Toque <EFFECTS EDIT>.

Aparece la pantalla EFFECTS EDIT.



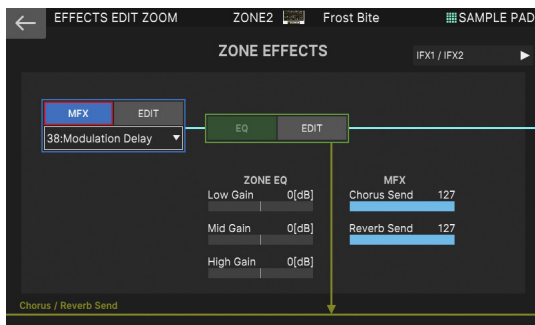
## Activación/desactivación de MFX

### 1. En la pantalla, toque <MFX> para activarlo/desactivarlo.

## Edición de los parámetros MFX

### 1. En la sección MFX, toque <EDIT>.

Aparece la pantalla EFFECTS EDIT (ZOOM).



### 2. En la sección MFX, toque <EDIT>.

Aparece la pantalla MFX EDIT ZOOM para MFX.



### 3. Mueva el cursor hasta el parámetro que desee y edite el valor.

Puede usar los mandos [E1]–[E6] para mover el cursor o editar los parámetros directamente.

## NOTA

Las ediciones que realice en los ajustes del efecto son temporales. Se perderán si apaga la unidad o selecciona otra escena u otro tono. Si desea conservar los cambios realizados, guarde los ajustes de tono, escena o sistema, respectivamente.

## RECUERDE

- Además de editar los ajustes de efecto en la pantalla, también puede realizar la edición con los mandos y botones de la sección EFFECTS situada en la parte derecha del panel (p. 5).
- Para obtener más información sobre los parámetros, consulte la "Parameter Guide" (PDF).

## Almacenamiento de una escena o de un tono

Los ajustes editados de zona y tono, así como los datos grabados, son temporales. Se perderán si apaga la unidad o selecciona otra escena u otro tono. Si desea conservar los ajustes editados o los datos grabados, guárdelos como se indica a continuación.

## NOTA

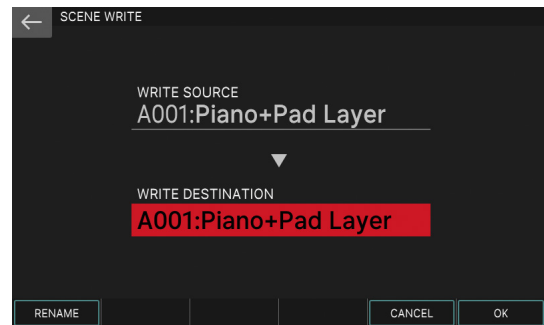
Al guardar, los datos que ya había en el destino de almacenamiento se sobrescriben.

### 1. Pulse el botón [WRITE].

Aparece la pantalla WRITE MENU.

### 2. Toque la opción que desee guardar.

Por ejemplo, si toca <SCENE>, aparece la pantalla SCENE WRITE.



### 3. Si desea cambiar el nombre, toque <Rename> y edítelo.

Después de cambiar el nombre, toque <OK> para cerrar la ventana.

### 4. Use el dial [VALUE] o los botones [DEC] [INC] para seleccionar el destino de almacenamiento.

### 5. Toque <OK>.

Aparece un mensaje de confirmación.  
Para cancelar, toque <CANCEL>.

### 6. Toque <OK>.

Los datos quedan guardados.

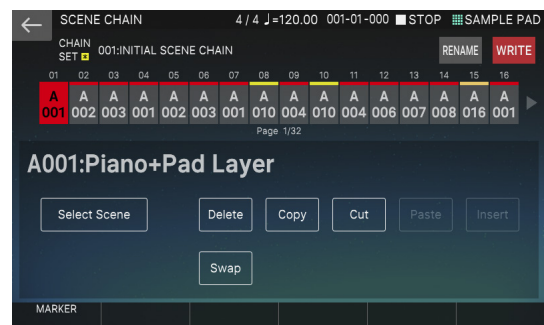
## Recuperación de escenas en el orden de las canciones (scene chain)

Use la función SCENE CHAIN cuando desee recuperar escenas en el orden de las canciones que va a tocar en directo.

Una cadena de escenas le permite especificar el orden que le interese para las escenas que va a utilizar, sin tener que cambiar los números de las escenas propiamente dichas. El orden de las escenas se puede guardar como un conjunto en cadena; puede cambiar el orden de las escenas cambiando el conjunto en cadena.

### 1. Pulse el botón [SCENE CHAIN].

Aparece la pantalla SCENE CHAIN.



### 2. Toque el nombre "CHAIN SET" y cambie los conjuntos en cadena.

Un conjunto en cadena le permite registrar el orden de las escenas. Resulta práctico para organizar los sonidos en el orden en el que los va a tocar. Mantenga presionado el botón [SHIFT] y presione los botones del cursor [▲] [▼] para editar los ajustes establecidos de la cadena.

### 3. Pulse un botón de categoría de tono [1]–[16] para seleccionar una escena.

Las 16 escenas dispuestas horizontalmente en la pantalla se corresponden con los botones de categoría de tono [1]–[16].

- También puede seleccionar una escena directamente tocando un icono de escena en la pantalla.
- Al tocar el icono ◀▶ situado en el borde izquierdo o derecho de los iconos de escena, puede seleccionar entre las 16 escenas anteriores (o siguientes).

# Sampler

Esta unidad le permite grabar el sonido (muestra) del teclado o el sonido de entrada procedente de un dispositivo de audio o un micrófono. La muestra grabada se puede reproducir pulsando un pad.

## Reproducción de una muestra pulsando un pad

Aquí se explica cómo usar los pads [1]–[16] para reproducir los sonidos que ha muestreado (función Sample Pad). Primero, seleccione "SAMPLE PAD" como función de pad, tal como se explica en "Asignación de funciones prácticas a los pads (PAD MODE)" (p. 16).

### 1. Pulse un pad [1]–[16].



Se reproduce la muestra.  
Puede pulsar varios pads para reproducirlos simultáneamente.

## Reproducción continua de una muestra (hold)

### 1. Mientras mantiene pulsado un pad, pulse el botón [HOLD].



La muestra sigue reproduciéndose incluso después de soltar el pad. Para detener la muestra, pulse el pad otra vez.

#### NOTA

El botón [HOLD] solo está habilitado para datos de muestra cuyo parámetro GATE está configurado en "ON".

## Cambio de bancos

Las muestras se asignan a cuatro bancos en unidades de 16 muestras. Cuando se cambia de banco, las muestras asignadas a cada pad cambiarán también.

### 1. Pulse el botón [BANK].



### 2. Pulse un pad [1]–[4] para seleccionar un banco.

#### Si las notas se quedan atascadas

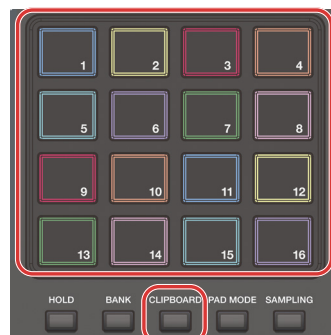
Pulse el botón [HOLD] cuatro veces en sucesión rápida. Esto detiene todos los sonidos que están reproduciendo los pads.

## Mover/copiar muestras

Puede mover o copiar una muestra a otro pad.

## Mover una muestra

### 1. Mantenga pulsado el pad de la muestra que desea mover y pulse el botón [CLIP BOARD].



### 2. Mantenga pulsado el botón [CLIP BOARD] y pulse el pad de destino al que desea mover la muestra.

La muestra se mueve.

- \* Si ya hay una muestra en el pad de destino seleccionado, aparece el mensaje "Overwrite?" pidiéndole que confirme la operación de sobrescritura. Pulse el botón [ENTER] para confirmar la acción o pulse el botón [EXIT] para cancelarla.

## Copiar una muestra

### 1. Mantenga pulsados el pad de la muestra que desea copiar y el botón [SHIFT]; a continuación, pulse el botón [CLIP BOARD].

### 2. Mantenga pulsado el botón [CLIP BOARD] y pulse el pad de destino de la copia.

La muestra se copia.

- \* Si ya hay una muestra en el pad de destino de copia seleccionado, aparece el mensaje "Overwrite?" pidiéndole que confirme la operación de sobrescritura. Pulse el botón [ENTER] para confirmar la acción o pulse el botón [EXIT] para cancelarla.

## Asignación de funciones prácticas a los pads (PAD MODE)

Además de reproducir muestras o seleccionar escenas, puede asignar diversas funciones prácticas a los pads.

### 1. Pulse el botón [PAD MODE].

### 2. Pulse un botón de pad [1]–[16] para seleccionar una función.

Aparece una pantalla de ajustes según la función seleccionada.

#### RECUERDE

Para obtener más información sobre cada función, consulte el "Manual de referencia" (PDF).



## Muestreo

Esta unidad le permite crear una muestra mediante el muestreo de los sonidos que se indican a continuación.

- Interpretación con el teclado
- Entrada de los conectores MIC/LINE INPUT 1, 2 (dispositivo de audio, micrófono)
- Entrada de audio del puerto USB COMPUTER

### 1. Según sea necesario, conecte el dispositivo (dispositivo de audio o micrófono) que desee muestrear a los conectores MIC/LINE INPUT 1 y 2.

#### RECUERDE

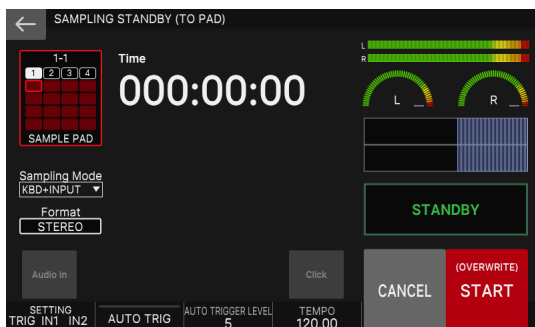
Si desea muestrear un dispositivo de audio en estéreo, conecte el canal izquierdo al conector MIC/LINE INPUT 1 y el canal derecho al conector MIC/LINE INPUT 2.

### 2. Pulse el botón [SAMPLING].

Aparece la pantalla SAMPLING MENU.

### 3. Toque el botón <To Pad>.

Aparece la pantalla SAMPLING STANDBY (TO PAD).



### 4. Tenga en cuenta que el botón <SAMPLE PAD> muestra el banco y el número del pad de muestra en el que se muestreará el sonido.

### 5. Si desea cambiar el banco y el número del pad de muestra, toque el botón <SAMPLE PAD>.

En la pantalla SAMPLING DESTINATION (PAD), especifique el banco de muestra y el número que desea cambiar.

#### RECUERDE

Si el pad que va a muestrear ya contiene una muestra, aparece el mensaje "Overwrite OK?" pidiéndole que confirme la operación de sobrescritura. Pulse el botón [ENTER] para confirmar la acción o pulse el botón [EXIT] para cancelarla.

### 6. Toque <Sampling Mode> para seleccionar el modo de muestreo.

Parámetro	Explicación
KBD+INPUT	La interpretación con el teclado se muestreará junto con la entrada de audio de los conectores MIC/LINE INPUT 1 y 2, y la entrada de audio del puerto USB COMPUTER.
KBD	Se muestrea la interpretación con el teclado.
INPUT	Se muestreará la entrada de audio de los conectores MIC/LINE INPUT 1 y 2, y la entrada de audio del puerto USB COMPUTER.

### 7. Ajuste el volumen de muestreo.

Ajuste el volumen tan alto como sea posible pero sin permitir que el medidor de nivel alcance el máximo.

Dispositivo que se muestrea	Explicación
Dispositivo de audio	Ajuste los mandos LEVEL 1 y 2 del panel posterior, y el dispositivo de audio.
Micrófono	Ajuste los mandos LEVEL 1 y 2 del panel posterior.
USB COMPUTER	Ajuste el nivel de entrada del audio USB (p. 22).



### 8. Realice los ajustes de muestreo.

Toque un parámetro en la pantalla para activarlo/desactivarlo, o seleccione un parámetro y use el dial [VALUE] para editar su valor.

Parámetro	Valor	Explicación
Formato	MONO	Muestra el sonido como una forma de onda única. Seleccione esto si está usando un micrófono y realizando una muestra en mono. Si el sonido entra en estéreo, se mezclan y muestrean los sonidos L y R.
	STEREO	Se realiza una muestra del sonido de L y R como dos formas de onda. Seleccione esto si va a realizar la muestra en estéreo desde una fuente como un dispositivo de audio.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Si la opción Auto Trig está definida como "ON", el muestreo comienza cuando entra una señal que supera el ajuste que se ha establecido aquí.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Si se ha definido como "ON", el muestreo comienza cuando entra una señal que supera el ajuste establecido en AUTO TRIGGER LEVEL. Si se ha definido como "OFF", el muestreo comienza inmediatamente al tocar el botón <START>.

### 9. Produzca sonido en el dispositivo que está conectado a esta unidad y toque <START> en el momento que desee iniciar el muestreo.

Durante el muestreo, la pantalla muestra "NOW SAMPLING" para indicar que se está realizando el muestreo.

#### Si AUTO TRIGGER se ha definido como "OFF" en el paso 7

El muestreo comienza al tocar <START>.  
Produzca sonido en el dispositivo que está conectado a esta unidad.

#### Si AUTO TRIGGER se ha definido como "ON" en el paso 7

Produzca sonido en el dispositivo conectado a esta unidad; el muestreo empieza cuando la señal de entrada supera el ajuste establecido en AUTO TRIGGER LEVEL.

### 10. Cuando desee detener el muestreo, toque <STOP>.

El muestreo se detiene y la muestra se guarda en el pad de destino de la muestra.

#### RECUERDE

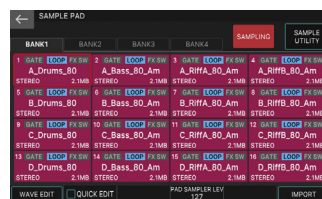
- Los datos muestreados se guardan en la memoria de muestras de esta unidad.
- Los datos de audio de su ordenador se pueden cargar como muestras. Para obtener más información, consulte el "Manual de referencia" (PDF).

### Eliminación de una muestra (delete)

Aquí se explica cómo eliminar una muestra.

### 1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [PAD MODE].

Aparece la pantalla SAMPLE PAD.



### 2. Pulse un pad para seleccionar la muestra que desea eliminar.

### 3. Toque <SAMPLE UTILITY>.

### 4. Toque <DELETE>.

Aparece un mensaje de confirmación.  
Para cancelar, toque <CANCEL>.

### 5. Toque <OK>.

La muestra se elimina.

### Ajuste del volumen de entrada (input setting)

Aquí le indicamos cómo especificar el volumen de entrada del dispositivo conectado a los conectores 1 y 2 MIC/LINE INPUT.

### 1. En la pantalla SAMPLING STANDBY (p. 17), toque <INPUT SETTING>.

### 2. Mueva el cursor hasta el parámetro que desee y edite el valor.

#### RECUERDE

Para el volumen de entrada del dispositivo conectado al puerto USB COMPUTER, consulte "Ajuste de la entrada de audio USB" (p. 22).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

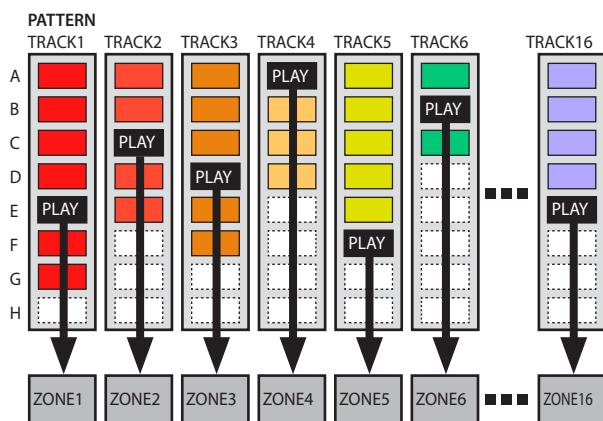
Nederlands

# Secuenciador

## Cómo está estructurado el secuenciador

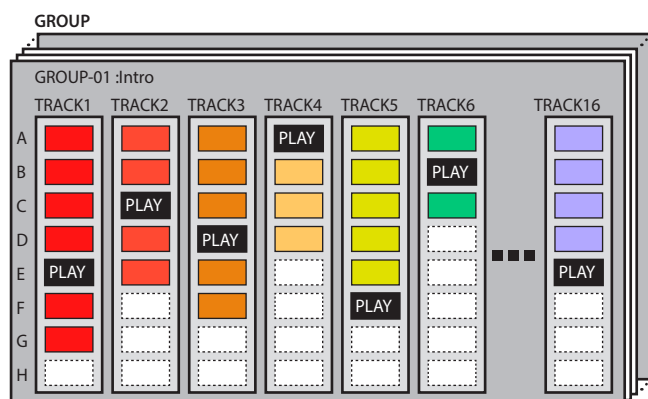
### Patrón

El secuenciador de esta unidad le permite grabar y reproducir con 16 pistas que corresponden a las zonas.  
Cada pista puede tener hasta ocho patrones, y estas variaciones se denominan patrones.  
Para cada pista, puede cambiar la variación durante la reproducción.  
Cada patrón puede tener hasta 64 compases de longitud y se reproducirá en bucle durante la duración que esté especificada para cada patrón.



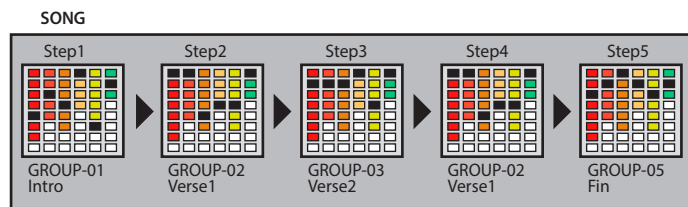
### Grupo

La combinación de patrones creada para cada pista se denomina "grupo". Puede crear grupos como "Intro", "Verse" o "Fill" que correspondan a cada sección de la canción.



### Canción

Los grupos que cree se pueden organizar en un orden determinado al que se denomina "canción". Puede especificar la reproducción en bucle (LOOP) para grupos individuales y para la canción completa.



### RECUERDE

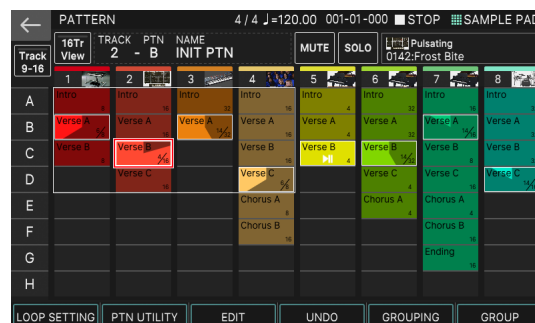
Patrones, grupos y canciones se guardan todos para cada escena.

## Reproducción del secuenciador

### Reproducción de patrón

1. Seleccione una escena.
2. Pulse el botón [PATTERN].

Aparece la pantalla PATTERN.



Un cuadro en el que se graba una frase (cuadro de patrón) se muestra en color. Si toca y no suelta un cuadro de patrón de una pista que ya está grabado, el cuadro de patrón se muestra resaltado. Esto significa que está en modo de reproducción en espera y se reproducirá cuando pulse el botón [PLAY]. Para cada pista solo puede haber un cuadro de patrón en modo de reproducción en espera.

	Vacio
	Datos existentes (Color seleccionable)
	Datos existentes Loop Sw OFF
	Datos existentes Reproducción en espera
	Datos existentes Reproduciendo

3. Pulse el botón [▶PLAY].

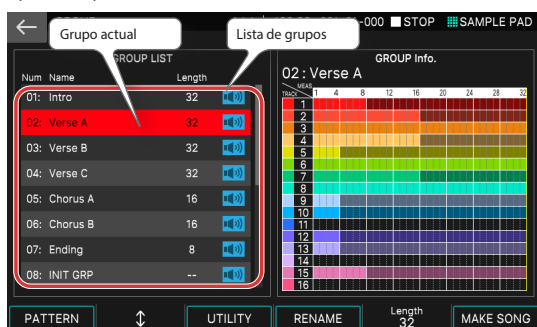
Se reproducirá cada patrón de pista que esté en modo de reproducción en espera.

- Si toca un cuadro de patrón que no se está reproduciendo, se reproduce el patrón que toque.
  - Al tocar directamente un cuadro de patrón en color en la pantalla, puede cambiar los patrones para cada pista.
4. Si pulsa el botón [■STOP], la reproducción del patrón se detiene para todas las pistas.
- Si toca un cuadro de patrón que se está reproduciendo, se detiene únicamente el patrón que ha tocado.
  - Si cambia o detiene/inicia patrones mientras hay otro patrón reproduciéndose, el cambio se produce automáticamente en los límites de los compases del otro patrón que se está reproduciendo.

## Reproducción de grupo

1. Seleccione una escena.
2. Pulse el botón [GROUP].

Aparece la pantalla GROUP.



- El grupo seleccionado en ese momento (el grupo actual) lo indica el cursor.
  - A la derecha de la pantalla se muestra la duración del patrón de cada pista del grupo actual; puede usar el mando [E5] para especificar el número de compases de ese grupo.
3. Pulse el botón [▶PLAY].  
Se reproduce el grupo actual.
  4. Pulse el botón [■STOP] para detener la reproducción.
  5. Para seleccionar un grupo diferente, toque directamente el nombre del grupo.  
También puede utilizar el mando [E2] para hacer una selección.

## Reproducción de una canción

1. Seleccione una escena.
2. Pulse el botón [SONG].

Aparece la pantalla SONG.



Se muestra una sucesión de cuadros denominados cuadros de grupo, cada uno con un número que indica su orden de reproducción. Dentro de cada cuadro de grupo se muestra información como el número de grupo, el nombre de grupo y el número de veces que se reproducirá en bucle. En un cuadro de grupo vacío no se muestra nada.

3. Pulse el botón [▶PLAY].  
La canción se reproduce y los grupos suenan conforme al orden en el que están colocados.  
El grupo que está reproduciéndose en ese momento (el grupo actual) está indicado por un cuadro de grupo verde.
4. Pulse el botón [■STOP] para detener la reproducción.

## Grabación de un patrón

Hay tres formas de grabar un patrón.

Grabación en tiempo real (Realtime REC)	Cree un patrón grabando su interpretación al teclado y las operaciones del controlador tal como las ejecuta.
Grabación por pasos (Step Rec)	Cree un patrón grabando sucesivamente su interpretación al teclado de paso en paso.
TR-REC	Este método le permite colocar las notas de cada instrumento en los pasos en los que desee que se escuchan. Este método es adecuado para crear patrones de percusión.

Antes de grabar, es buena idea eliminar el patrón existente como se indica a continuación.

1. Seleccione una escena.

### NOTA

Si crea un patrón y luego cambia a otra escena o apaga la unidad sin haber guardado la escena, los datos que ha creado se perderán.

2. Pulse el botón [PATTERN].

Aparece la pantalla PATTERN.

3. Toque <PTN UTILITY>.

Aparece la pantalla PATTERN UTILITY.

4. Toque <DELETE>.

Aparece la pantalla DELETE MENU.

5. Toque <DELETE ALL>.

Aparece un mensaje de confirmación.  
Para cancelar, toque <CANCEL>.

6. Para ejecutar la operación, toque <OK>.

Se eliminan todos los patrones.

### NOTA

Los patrones eliminados no se pueden recuperar.

## Grabación en tiempo real (realtime REC)

1. Pulse el botón [●REC].

Aparece la pantalla REC STANDBY.

2. Realice los ajustes de grabación.

Toque directamente los parámetros de la pantalla para seleccionarlos, o use el dial [VALUE] para editar el valor.



Parámetro de grabación	Explicación
Count In	Agrega un conteo cuando comienza la grabación. Especifique esto antes de comenzar a grabar (mientras está detenido).
Time Signature	Especifica la indicación de compás. Se puede especificar cuando todos los patrones están vacíos.
Input Quantize	Especifica la cuantización aplicada durante la grabación.
RHY SYNC	Especifica si el patrón de ritmos seleccionado en ese momento se reproduce automáticamente y se graba al iniciar la grabación (ON) o no se graba (OFF).
LOOP REC SW	ON: Sigue grabando incluso después de haber grabado los compases especificados por el ajuste Length. OFF: Transición de grabación a reproducción cuando se han grabado los compases especificados por el ajuste Length.
REC EVENT	Selecciona los datos de interpretación que se grabarán durante la grabación en tiempo real.
CLICK	Activa o desactiva el sonido de clic (metrónomo).
Tempo	Especifica el tempo.
Length	Especifica la duración del patrón.
NEW/MIX	Especifica si se va a hacer una grabación nueva o una mezcla-grabación.

Como al tocar <TRACK/PATTERN> accederá a la pantalla PATTERN, use esta pantalla para seleccionar la pista (1–16) y el patrón (A–H) que se van a grabar. Cuando cambie la pista de destino de la grabación, la zona reproducida por la pista se mueve al unísono.  
(Ejemplo) Pista 2: Zona 2 (bajo) → Pista 10: Zona 10 (Percusión)  
Después de seleccionar una pista y un patrón en la pantalla PATTERN, vuelva a pulsar el botón [REC].

3. Pulse el botón [▶PLAY] para empezar a grabar.

También puede iniciar la grabación tocando <START>.

4. Toque el teclado.

Las operaciones de los mandos y del controlador también se graban.

5. Pulse el botón [■STOP] para detener la grabación.

Cuando haya acabado de grabar, puede repetir los pasos 1–5 según sea necesario para grabar variaciones de patrón en la misma pista o grabar otra pista. Si va a crear grupos o una canción como se explica en la sección siguiente, es buena idea dividir la grabación en varias pistas y crear varios patrones para que pueda distinguirlos.

## Grabación por pasos (step REC)

### 1. Pulse el botón [●REC].

Aparece la pantalla REC STANDBY.

### 2. En <TRACK/PATTERN>, tenga en cuenta la pista que va a grabar.



Como al tocar <TRACK/PATTERN> accederá a la pantalla PATTERN, use esta pantalla para seleccionar la pista (1–16) y el patrón (A–H) que se van a grabar. Cuando cambie la pista de destino de la grabación, la zona reproducida por la pista se mueve al unísono.

(Ejemplo) Pista 2: Zona 2 (bajo) → Pista 10: Zona 10 (Percusión)

Después de seleccionar una pista y un patrón en la pantalla PATTERN, vuelva a pulsar el botón [REC].

### 3. Toque <STEP REC>.

Aparece la pantalla STEP RECORDING.

### 4. Especifique los ajustes de la nota que va a introducir.

Defina los distintos parámetros de grabación en la pantalla.



Parámetro de grabación	Explicación
Note Type	Selecciona el valor rítmico de las notas que va a introducir.
Gate Time	Especifica la duración de nota.
Velocity	Especifica la velocidad.

### 5. Toque una tecla una vez.

La nota se graba en el paso 1 y la posición del paso en la pantalla avanza automáticamente durante el tiempo de paso.

Puede grabar un acorde reproduciendo varias notas.

### 6. Repita los pasos del 4 al 5 para grabar cada paso.

### 7. Pulse el botón [EXIT] para terminar la grabación.

## RECUERDE

- Si desea introducir un silencio, toque <REST>.
- Para eliminar los datos de un paso, toque <STEP BACK>.
- Para introducir una ligadura, toque <TIE>.
- Si desea cancelar la ligadura introducida anteriormente, toque <UNTIE>.
- Si desea cambiar la posición del compás en el que está grabando, use el mando [E6].
- Con la barra de desplazamiento del teclado del borde izquierdo de la pantalla puede mover el rango de notas mostrada hacia arriba o hacia abajo.
- Con la barra de desplazamiento tipo pianola en la parte superior de la pantalla puede mover el área mostrada a través de los compases.

## TR-REC

### ¿Qué es TR-REC?

TR-REC es el método de usar los botones TONE CATEGORY [1]–[16] para especificar el momento en el que sonará cada instrumento.

TR-REC está disponible en cualquier momento en el que la frase esté reproduciéndose o detenida. Puede usarlo mientras escucha un ritmo que ha creado usted mismo.

Por ejemplo, para crear el patrón de percusión mostrado en la Figura 1, debería hacer los ajustes de la Figura 2.

FIGURA 1



FIGURA 2

Número de paso	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Charles cerrado	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Caja	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bombo	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ Botón iluminado □ Botón apagado

Para la parte de percusión, al tocar un instrumento en el teclado hace que los botones TONE CATEGORY [1]–[16] se iluminen o se apaguen para indicar los pasos en los que sonará el instrumento.

Al pulsar uno de los botones TONE CATEGORY [1]–[16], el botón en cuestión cambia entre iluminado y apagado, lo que determina si el instrumento suena o no suena en ese paso específico.

### 1. Pulse el botón [●REC].

Aparece la pantalla REC STANDBY.

### 2. En <TRACK/PATTERN>, tenga en cuenta la pista que va a grabar.



Como al tocar <TRACK/PATTERN> accederá a la pantalla PATTERN, use esta pantalla para seleccionar la pista (1–16) y el patrón (A–H) que se van a grabar. Después de seleccionar una pista y un patrón en la pantalla PATTERN, vuelva a pulsar el botón [REC].

### 3. Toque <TR-REC>.

Aparece la pantalla TR-REC. El botón [TR-REC] se ilumina y los botones de categoría de tono [1]–[16] cambian para funcionar como los botones de paso TR-REC.

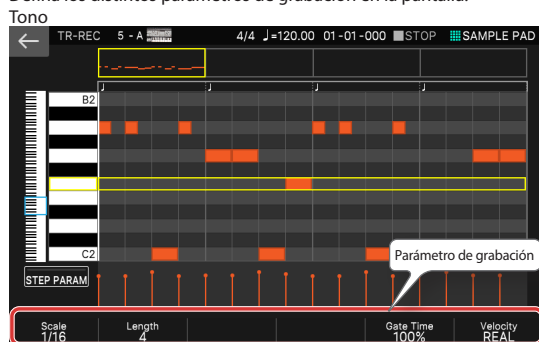
## RECUERDE

También puede seleccionar la función TR-REC pulsando el botón [TR-REC] en lugar del botón [●REC].



#### 4. Realice los ajustes de TR-REC.

Defina los distintos parámetros de grabación en la pantalla.

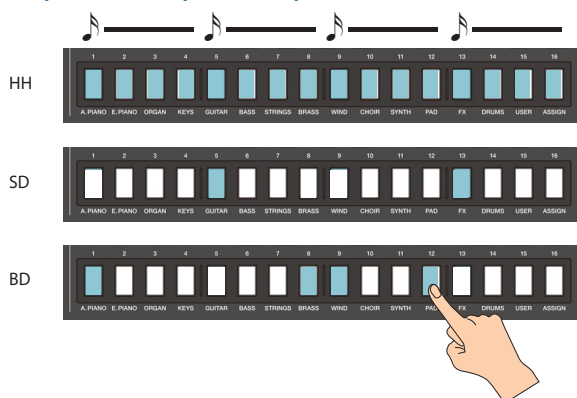


Parámetro de grabación	Explicación
Scale	Especifica la duración de un paso.
Gate	Especifica la duración de nota.
Velocity	Especifica la velocidad.

#### 5. Use el teclado para especificar el instrumento que desea grabar (solo para un kit de percusión).

El instrumento cambia cuando se pulsa una tecla de una altura tonal diferente. Para los tonos distintos a los de un kit de percusión, use el teclado para especificar la altura tonal que desea aplicar.

#### 6. Pulse los botones de categoría de tono [1]–[16] para iluminar los pasos en los que desea que suene una nota.



Las notas se introducen en las posiciones de paso correspondientes en la pantalla. Para eliminar una nota, pulse un botón de categoría de tono [1]–[16] que esté iluminado para que se apague. También puede pulsar el botón [▶]PLAY y introducir notas mientras se reproduce el patrón.

#### 7. Pulse el botón [TR-REC] iluminado para detener la grabación.

##### RECUERDE

- No puede seleccionar el estado TR-REC durante la grabación en tiempo real ni la grabación por pasos.
- Puede mantener pulsado el botón [SHIFT] y pulsar un botón de categoría de tono [1]–[4] para cambiar la posición del compás o ritmo. (En función del ajuste de Scale, use el botón [SHIFT] + botones de categoría de tono [1]–[8]).
- Desplace el área del teclado (instrumento) en el lado izquierdo de la pantalla para mover el área de visualización hacia arriba o hacia abajo.
- Use la barra de desplazamiento tipo pianola de la parte superior de la pantalla para mover el área de visualización a través de los compases.

#### Creación de un grupo

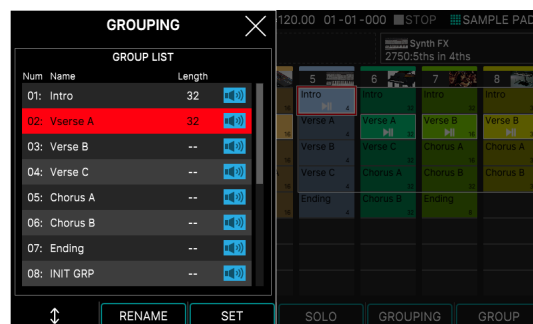
##### 1. Pulse el botón [PATTERN].

Aparece la pantalla PATTERN.

##### 2. Aquí se explica cómo seleccionar patrones para cada pista con el fin de especificar su combinación.

##### 3. Toque <GROUPING>.

Aparece la pantalla GROUP LIST.



##### 4. Mueva el cursor hasta el número que desee especificar.

##### 5. Toque <SET>.

Aparece un mensaje de confirmación.

Para cancelar, toque <CANCEL>.

##### 6. Para ejecutar la operación, toque <OK>.

La combinación actual de patrones para cada pista queda registrada como un grupo.

##### 7. Según sea necesario, repita los pasos 2–6 para crear grupos.

Puede tocar <RENAME> y asignar un nombre al grupo que ha creado.

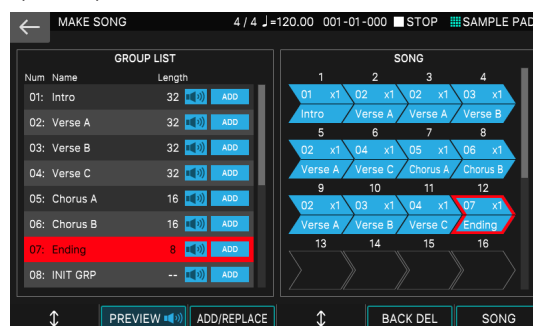
#### Creación de una canción

##### 1. Pulse el botón [GROUP].

Aparece la pantalla GROUP.

##### 2. Toque <MAKE SONG>.

Aparece la pantalla MAKE SONG.



##### 3. En la GROUP LIST del lado izquierdo de la pantalla, toque <ADD> para el grupo que desee reproducir primero.

El grupo que toque se agrega al campo SONG de la derecha y la posición de entrada avanza un puesto.

##### RECUERDE

- Si toca <ADD/REPLACE> y usa REPLACE para la entrada, el grupo que esté en esa posición es sustituido.
- Se pueden introducir un máximo de 32 grupos.
- Si toca <BACK DEL>, el grupo de esa posición de entrada se elimina y la posición de entrada retrocede un puesto.

##### 4. Repita el paso 3 según sea necesario para crear su canción.

##### NOTA

Si después de crear un grupo o canción cambia a otra escena o apaga la unidad sin haber guardado la escena, los datos que haya creado se perderán.

## Interpretación en directo con un sintetizador conectado

Aquí se explica cómo usar el FANTOM para tocar un sintetizador conectado que esté instalado en un ordenador.



## Conexión a su ordenador

El controlador USB es software que transfiere los datos entre el software del ordenador y esta unidad. Para poder usar esta unidad conectada al ordenador es imprescindible instalar el controlador USB.

### RECUERDE

Para obtener más información sobre la descarga y la instalación del controlador USB, visite el sitio web de Roland.  
<http://www.roland.com/support/>

## Configuración del controlador USB

Aquí se explica cómo especificar el controlador USB que se usa cuando se conecta al ordenador.

1. Pulse el botón [MENU].
2. Toque <SYSTEM>.
3. Toque la pestaña <GENERAL>.
4. Defina el parámetro "USB Driver" como "VENDOR".

Parámetro	Valor	Explicación
USB Driver	VENDOR	Seleccione este ajuste si desea usar un controlador USB descargado del sitio web de Roland.
	GENERIC	Seleccione este ajuste si desea usar el controlador USB estándar incluido en el ordenador. • MIDI es el único que está disponible.

5. Pulse el botón [WRITE] para guardar los ajustes de SYSTEM.
6. Apague la unidad y vuelva a encenderla.

## Control de un dispositivo MIDI externo (EXT MIDI OUT)

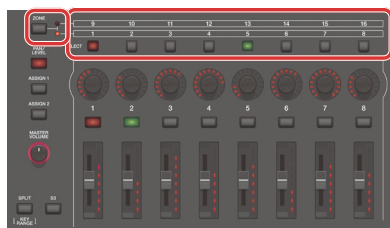
Las operaciones de los mandos de esta unidad y la interpretación con el teclado se pueden transmitir como mensajes MIDI desde su conector MIDI OUT y desde USB MIDI OUT.

Los datos del teclado se pueden enviar por los conectores CV/GATE OUT como señales CV/GATE.

Al definir una zona específica para "EXT", puede usar dicha zona para controlar un dispositivo MIDI externo.

1. Pulse el botón ZONE SELECT de la zona que desea usar para la salida MIDI.

Para seleccionar las zonas 9–16, use el botón [ZONE 1-8/9-16] para cambiar los grupos y, a continuación, pulse un botón ZONE SELECT [1]–[8].



2. Pulse el botón ZONE INT/EXT de la zona seleccionada para que se ilumine en verde.

Si no está verde, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón ZONE INT/EXT correspondiente para que se ilumine en verde (ajuste EXT).

Si está encendido en verde (ajuste EXT), se emiten mensajes MIDI.

Si los botones ZONE INT/EXT de varias zonas están encendidos, estos ajustes, en combinación con las zonas especificadas por el botón ZONE SELECT (zona actual), determinan si se envía MIDI a un módulo de sonido externo (p. 12).

Estado del botón	Cuando la zona aplicable es la zona actual	Cuando la zona aplicable no es la zona actual
Apagado (COMMON)	Tanto el motor de sonido interno como el módulo de sonido externo producen sonido cuando toca el teclado.	Ni el motor de sonido interno ni el módulo de sonido externo producen sonido cuando toca el teclado. Puede utilizar el secuenciador interno o los datos MIDI de un dispositivo externo para que suene el motor de sonido interno.
Iluminado en rojo (INT)	El motor de sonido interno produce sonido cuando toca el teclado.	Cuando toca el teclado, el motor de sonido interno solo produce sonido si está encendido el botón ZONE INT/EXT de otra zona actual (iluminado en rojo o verde).
Iluminado en verde (EXT)	El módulo de sonido externo produce sonido cuando toca el teclado.	Cuando toca el teclado, el módulo de sonido externo solo produce sonido si está encendido el botón ZONE INT/EXT de otra zona actual (iluminado en rojo o verde).
Iluminado en naranja (MUTE)	El motor de sonido está silenciado. Si en el estado inmediatamente anterior estaba iluminado en verde, el módulo de sonido externo produce sonido.	El motor de sonido interno no produce sonido. Si en el estado inmediatamente anterior estaba iluminado en verde, el módulo de sonido externo produce sonido.

3. Según sea necesario, pulse el botón [PAN/LEVEL], [ASSIGN 1] o [ASSIGN 2].
4. Cuando accione los mandos de control [1]–[8] y los controles deslizantes [1]–[8], los mensajes MIDI se transmiten según los botones que ha pulsado en el paso 3.

### RECUERDE

- Puede realizar ajustes detallados en ZONE EDIT (p. 14).
- Los ajustes que realice se pueden guardar como ajustes de escena. Consulte "Almacenamiento de una escena" (p. 15).

## Uso de USB Audio

### Ajuste de la entrada de audio USB

Aquí se explica cómo realizar los ajustes para el audio que se recibe desde un ordenador conectado por USB.

1. Pulse el botón [USB AUDIO SELECT].  
Aparece el menú USB AUDIO.
2. Use el cursor para seleccionar "USB Audio Input Switch" y use el dial [VALUE] para definir el ajuste como "ON".  
La entrada de audio del dispositivo conectado se activa.
3. Use el cursor para seleccionar "USB Audio Input Volume" y use el dial [VALUE] para ajustar el nivel de entrada.

### RECUERDE

Si "USB Audio In/Out Select" está definido como IN, también puede usar el control deslizante [USB AUDIO] para ajustar el valor.

### Ajuste de la salida de audio USB

Aquí se explica cómo enviar el audio del FANTOM a un ordenador conectado por USB.

1. Pulse el botón [USB AUDIO SELECT].  
Aparece el menú USB AUDIO.
2. Use el cursor para seleccionar "USB Audio Output Switch" y use el dial [VALUE] para definir el ajuste como "ON".  
La salida de audio hacia el dispositivo conectado se activa.
3. Use el cursor para seleccionar "USB Audio Output Volume" y use el dial [VALUE] para ajustar el nivel de salida.

### RECUERDE

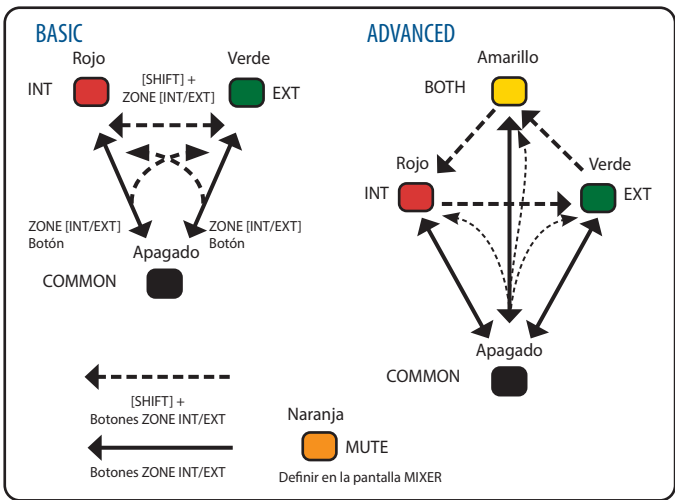
Si "USB Audio In/Out Select" está definido como OUT, también puede usar el control deslizante [USB AUDIO] para ajustar el valor.

Configuración del botón ZONE INT/EXT (control de zone int/ext)

A continuación se explica cómo funciona el botón ZONE INT/EXT.

- 1. Pulse el botón [MENU].
- 2. Toque <SYSTEM>.
- 3. Seleccione el parámetro Zone Int/Ext Control y edite el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
Control de Zone Int/Ext	BASIC	Cada botón ZONE INT/EXT funciona como antes.
	ADVANCED	Los siguientes estados están disponibles ahora para cada botón ZONE INT/EXT cuando se pulsan: apagado, rojo (INT), verde (EXT), naranja (MUTE) y amarillo (BOTH). En el caso del estado amarillo (BOTH), se reproducen tanto el motor de sonido interno como el módulo de sonido externo.



Ejemplos de uso de BASIC y ADVANCED

RECUERDE

El botón ZONE [SELECT] se ilumina en rojo para BASIC y en verde para ADVANCED.

	BASIC	ADVANCED
Diferencias entre BASIC y ADVANCED	Para BASIC, la zona que se reproduce cambia según la zona actual.	Para ADVANCED, el sonido se reproduce independientemente de la zona actual cuando el interruptor de zona está en ON. Cuando todos los interruptores de zona están en OFF, se reproduce la zona actual.
■ □ □ ZONE SELECT □ □ □ ZONE SW	Se reproducen tanto el motor de sonido interno para la zona 1 como el módulo de sonido externo.	Se reproducen tanto el motor de sonido interno para la zona 1 como el módulo de sonido externo.
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	El cambio con ZONE SELECT hace que sea útil para cambiar de tono.	Los motores de sonido internos de las zonas 2 y 3 están en capas.
□ ■ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Los motores de sonido internos de las zonas 2 y 3 están en capas.	
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Se reproducen tanto el motor de sonido interno para la zona 1 como el módulo de sonido externo.	Los módulos de sonido externos de las zonas 2 y 3 están en capas.
□ ■ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Los módulos de sonido externos de las zonas 2 y 3 están en capas.	
■ □ □ ZONE SW	– (Los LED no se iluminan en amarillo con la configuración BASIC).	Tanto el motor de sonido interno como el módulo de sonido externo producen sonido cuando toca el teclado.

Control de un sintetizador analógico (CV/GATE OUT)

Puede conectar un sintetizador analógico equipado con conectores de entrada CV/ GATE y controlar la activación/desactivación de nota o el tono.

Conector	Explicación
Conector GATE OUT 1 Conector GATE OUT 2	Estos conectores emiten la activación/desactivación de notas. Emiten a +5 V.
Conector CV OUT 1 Conector CV OUT 2	Estos conectores emiten el tono. Si ha realizado ajustes de cambio de octava o de transposición, la tensión cambia de acuerdo con ellos. Estos conectores admiten OCT/V (no admiten Hz/V).

RECUERDE

GATE OUT2 puede cambiarse a CV OUT. Para obtener más información, consulte el "Manual de referencia" (PDF).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

## Ajustes de función detallados (menu)

### 1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

### 2. Toque la opción de menú que desee en la pantalla.

### 3. Edite los ajustes del menú seleccionado.

#### RECUERDE

Para obtener más información sobre el contenido de cada opción de menú, consulte el "Manual de referencia" (PDF).

Menú	Explicación
TONE EDIT	Edita un tono (p. 14).
EFFECTS EDIT	Edita los efectos (p. 14).
ZONE EDIT	Edita una zona (p. 14).
SCENE EDIT	Realiza los ajustes para toda la escena (p. 12).
MIXER	Ajusta la posición estéreo (pan) y el balance del volumen.
SYSTEM	Establece los ajustes generales para toda la unidad.
UTILITY	Hace una copia de seguridad de los datos o inicializa la unidad (p. 24).

## Copia de seguridad de los datos del usuario (backup/restore)

Aquí se explica cómo guardar todos los ajustes de la memoria interna de la unidad en una memoria USB (copia de seguridad) o cómo volver a escribirlos en la memoria interna (restauración).

### Almacenamiento de los datos en una memoria USB (BACKUP)

#### NOTA

Si hace una copia de seguridad con el mismo nombre de archivo que el de otra copia de seguridad que ya existe en la memoria USB, los datos existentes se sobrescribirán. Asigne un nombre distinto si desea hacer una copia de seguridad nueva.

### 1. Pulse el botón [MENU].

Aparece la pantalla MENU.

### 2. Toque <UTILITY>.

Aparece la pantalla UTILITY.

### 3. Toque <BACKUP>.

### 4. Si desea cambiar el nombre del archivo de copia de seguridad, toque <RENAME> y asígnele un nombre (p. 10).

Después de editar el nombre, toque <OK> para cerrar la ventana.

### 5. Toque <OK>.

Aparece un mensaje de confirmación.

Para cancelar, toque <CANCEL>.

### 6. Para ejecutar la operación, toque <OK>.

#### NOTA

No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestre el mensaje "working...".

### Restauración de los datos guardados en una memoria USB (RESTORE)

#### NOTA

Cuando ejecute la operación de restauración, se perderán todos los ajustes guardados actualmente en esta unidad. Si desea conservar los ajustes actuales, haga una copia de seguridad de estos con un nombre distinto.

### 1. En la pantalla UTILITY, toque <RESTORE>.

### 2. Toque el archivo que desea restaurar y, a continuación, toque <RESTORE>.

Aparece un mensaje de confirmación.

Para cancelar, toque <CANCEL>.

### 3. Para ejecutar la operación, toque <OK>.

#### NOTA

No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestre el mensaje "working...".

### 4. Apague la unidad y vuelva a encenderla (p. 8).

## Restablecimiento de los ajustes de fábrica (factory reset)

Aquí se explica cómo restablecer los ajustes de la unidad a sus respectivos valores predeterminados de fábrica (factory reset).

#### NOTA

Cuando ejecute la operación de restablecimiento de los valores de fábrica, se perderán todos los datos que haya en la unidad. Si hay datos que desee conservar, haga una copia de seguridad de estos en una memoria USB.

### 1. En la pantalla MENU, toque <UTILITY>.

### 2. Toque <FACTORY RESET>.

Aparece un mensaje de confirmación.

Para cancelar, toque <CANCEL>.

### 3. Para ejecutar la operación, toque <OK>.

#### NOTA

No apague nunca la unidad mientras el proceso de restablecimiento de los valores de fábrica esté en curso.

## Especificaciones principales

	FANTOM-6EX	FANTOM-7EX	FANTOM-8EX
Teclado	61 teclas (semicontrapasadas y con sensibilidad a la presión del canal)	76 teclas (semicontrapasadas y con sensibilidad a la presión del canal)	88 teclas (PHA-50 de estructura híbrida en madera y plástico, y sensibilidad a la presión del canal)
Alimentación	117-240 V CA		
Consumo	50 W		
Dimensiones	1084 (anchura) x 403 (fondo) x 106 (altura) mm	1296 (anchura) x 403 (fondo) x 106 (altura) mm	1432 (anchura) x 439 (fondo) x 153 (altura) mm
Peso	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Accesorios	Manual del usuario Cable de alimentación		
	Soporte para el teclado: KS-10Z y KS-12	Soporte para el teclado: KS-10Z y KS-12	Soporte para el teclado: KS-G8B, KS-10Z y KS-12
Accesorios opcionales	Conmutador de pedal: Serie DP, RPU-3 Pedal de expresión: EV-5 Memoria USB (*1) *1 Puede usar una memoria USB de venta en comercios. No obstante, Roland no garantiza que todas las memorias USB de venta en comercios funcionen con esta unidad.		

\* Este documento recoge las especificaciones del producto en el momento de su publicación. Para obtener la información más reciente, visite el sitio web de Roland.

\* Tenga en cuenta que es posible que no pueda utilizar Roland Cloud en este momento en algunos países o regiones.

#### RECUERDE

Para obtener más información sobre cómo colocar la unidad en un soporte, consulte el "Manual de referencia" (PDF).



For EU Countries

Manufacturer: Roland Corporation  
2036-1 Nakagawa, Hosoe-cho, Hamana-ku, Hamamatsu, Shizuoka 431-1304, JAPAN

Importer: Roland Europe Group Limited  
Hive 2, 1530 Arlington Business Park, Theale, Reading, Berkshire. RG7 4SA United Kingdom

Responsible Person/Authorized Representative: Roland Central Europe N.V  
ENA 23 Zone 1 nr. 1620 Klaus-Michael Kuehnelaan 13, 2440 Geel, BELGIUM

