

Manual complementario de RC-505 Versión 2.0

Este manual explica las funciones que se han añadido a la RC-505. Lea este manual junto con el Manual del usuario de RC-505. Los principales cambios de la versión 2.0 son los siguientes.

Funcionalidad de bucles mejorada

Se han incorporado opciones de funcionamiento del looper para optimizar las actuaciones en directo.

➔ "Ajustes de memoria de frase"

Funcionalidad de efectos mejorada

INPUT y TRACK FX permiten, cada uno por su cuenta, usar hasta tres efectos al mismo tiempo.

➔ "Uso simultáneo de los efectos A-C"

Funcionalidad de control mejorada

Se ha incorporado la función de control a través de un pedal externo o MIDI.

➔ "Asignación de la función de los mandos FX y los controladores externos (Assign)"

Ajustes de memoria de frase

Los parámetros siguientes se han incorporado a "MEMORY" (manual del usuario, p. 15).

Parámetro	Valor	Explicación
Master:Input Fx Mode SINGLE		Permite seleccionar si se van a usar los efectos de manera individual o conjunta (Input Fx Mode/Track Fx Mode)
Master:Track Fx Mode MULTI		* Si está definido como MULTI, los efectos que se pueden seleccionar para Fx A-C son limitados. Para obtener más información, consulte "Uso simultáneo de los efectos A-C".
	SINGLE, MULTI	Selecciona si INPUT FX o TRACK FX se van a utilizar de manera individual (SINGLE) o conjunta (MULTI).
Master:PhonesOut MONITOR		Permite seleccionar el sonido que se va a emitir por el conector PHONES
		Selecciona el sonido que se emite por el conector PHONES.
	MONITOR, MAIN	Selecciona si el conector PHONES emitirá la salida del altavoz monitor LOOP TRACK (MONITOR) o la salida convencional (MAIN). * Si está definido como "MONITOR", los efectos distintos de BEAT FX no se aplican a la salida de PHONES.
Master:PhonesOut Track - o - o o		Permite seleccionar la pista que se emite por el altavoz monitor a través del conector PHONES
		* Este parámetro se muestra solo si Master: PhonesOut está definido como "MONITOR". * El sonido que sale del altavoz monitor se ve afectado por los ajustes de Pan y Fader de la pista, y por BEAT FX; no obstante, los efectos TRACK FX y MASTER FX subsiguientes no afectan al sonido que se está emitiendo por el altavoz monitor.
		RECUERDE Normalmente, los botones [◀] [▶] se usan para seleccionar los parámetros, pero en esta pantalla se usan para mover el cursor. Cuando el cursor se encuentra en el extremo derecho, al pulsar el botón [▶] otra vez se accederá al parámetro siguiente.
	- (Desactivado), ◻ (Activado)	Selecciona la pista que se emite por el conector PHONES.
Play:All Stop - o - o o		Permite seleccionar las pistas que se detienen con ALL STOP
		RECUERDE Normalmente, los botones [◀] [▶] se usan para seleccionar los parámetros, pero en esta pantalla se usan para mover el cursor. Cuando el cursor se encuentra en el extremo derecho, al pulsar el botón [▶] otra vez se accederá al parámetro siguiente.
	- (Desactivado), ◻ (Activado)	Selecciona las pistas que se detienen con ALL STOP.

Uso simultáneo de los efectos A-C

Ahora, si en MEMORY se define el parámetro "Master: Input/Track Fx Mode" como "MULTI" puede usar Fx A-C simultáneamente. En este caso, no obstante, hay una limitación de los efectos que puede seleccionar para Fx A-C. Se pueden seleccionar los efectos siguientes.

Limitaciones de efectos

Si Fx A está usando GUITAR TO BASS, TRANSPOSE, ROBOT, DYNAMICS, OCTAVE, SLOW GEAR o PITCH BEND, no se puede usar TAPE ECHO ni GRANULAR DELAY con Fx C.

Asimismo, si Fx C está usando TAPE ECHO o GRANULAR DELAY, no se puede usar GUITAR TO BASS, TRANSPOSE, ROBOT, DYNAMICS, OCTAVE, SLOW GEAR o PITCH BEND con Fx A.

BEAT FX (BEAT REPEAT, SCATTER, SHIFT, FLICK) solo se puede seleccionar para Fx A.

Tipo de efecto	Fx A	Fx B	Fx C
FILTER	●	●	●
PHASER	●	●	●
FLANGER	-	●	●
SYNTH	●	-	-
LO-FI	●	●	●

Tipo de efecto	Fx A	Fx B	Fx C
RING MODULATOR	●	●	●
GUITAR TO BASS	●	-	-
SLOW GEAR	●	-	-
TRANSPOSE	●	-	-
PITCH BEND	●	-	-

Tipo de efecto	Fx A	Fx B	Fx C
ROBOT	●	-	-
VOCAL DIST	●	●	●
VOCODER	●	-	-
DYNAMICS	●	-	-
EQ	●	●	●
ISOLATOR	●	●	●
OCTAVE	●	-	-
PAN	●	●	●
TREMOLO	●	●	●
SLICER	●	●	●
DELAY	-	●	●

Tipo de efecto	Fx A	Fx B	Fx C
PANNING DELAY	-	●	●
TAPE ECHO	-	-	●
GRANULAR DELAY	-	-	●
ROLL	-	●	●
CHORUS	-	●	●
REVERB	-	-	●
BEAT REPEAT	●	-	-
BEAT SHIFT	●	-	-
BEAT SCATTER	●	-	-
VINYL FLICK	●	-	-

Ajustes de Input FX/Track FX

Parámetros FX añadidos a los efectos

Se han añadido los parámetros siguientes a "INPUT FX A-C" y "TRACK FX A-C" (manual del usuario, p. 21).

Tipo de efecto	Parámetro	Valor	Explicación
Filter, Phaser, Flanger, Isolator, Pan, Slicer, Chorus	Rate	0-100, nota (velocidad)	Puntillos y tresillos se han añadido como valores de nota.
Delay	Time	1ms-1000ms, nota (retardo)	Puntillos y tresillos se han añadido como valores de nota.

Tipo de efecto	Parámetro	Valor	Explicación
Filter, Phaser, Flanger, Isolator, Pan	Step Rate	OFF, 0-100, nota (velocidad)	Especifica la velocidad del cambio de paso del efecto.
Reverb	D. Level	0-100	Especifica el volumen del sonido original.

Lista de valores de nota

Nota (velocidad)
4MEAS (cuatro compases)
2MEAS (dos compases)
1MEAS (un compás)
Blanca
Negra con puntillo
Tresillo de blanca

Nota (velocidad)
Negra
Corchea con puntillo
Tresillo de negra
Corchea
Semicorchea con puntillo
Tresillo de corchea
Semicorchea
Fusa

Nota (retardo)
Fusa
Semicorchea
Tresillo de corchea
Semicorchea con puntillo
Corchea
Tresillo de negra
Corchea con puntillo
Negra

Nota (retardo)
Tresillo de blanca
Negra con puntillo
Blanca

Efectos añadidos

Se han añadido los efectos siguientes a "INPUT FX A-C" y "TRACK FX A-C" (manual del usuario, p. 20).

Parámetro	Valor	Explicación
IFx C:Type RING MODULATOR		Permite seleccionar el tipo de efecto
		Se han añadido las opciones siguientes.
RING MODULATOR		Crea sonidos como de campana mediante la aplicación de modulación de la amplitud (AM) a la señal de entrada.
SLOW GEAR		Crea un sonido de volumen subido (técnica del violín).
PITCH BEND		Permite subir o bajar el tono durante la interpretación.
TREMOLO		Cambia el volumen cíclicamente.
PANNING DELAY		Mueve el sonido de retardo alternativamente entre izquierda y derecha.
ROLL		Aplica un bucle al sonido en un intervalo corto.

Parámetros de efectos

* Los parámetros marcados con el símbolo "●" se pueden controlar mediante los mandos [INPUT FX]/[TRACK FX].

Tipo de efecto	Parámetro	Valor	Explicación
Ring Modulator	Frequency ●	0-100	Especifica la frecuencia en la que se aplica la modulación.
	Balance	100: 0-50: 50-0: 100	Especifica el equilibrio de volumen entre el sonido no procesado (D) y el sonido del efecto (W).
Slow Gear	Sens	0-100	Especifica la sensibilidad en la que el efecto responde al sonido de entrada.
	Rise Time ●	0-100	Especifica el tiempo hasta alcanzar el volumen máximo.
	Level	0-100	Especifica el volumen de salida.
Pitch Bend	Pitch	-3OCT-+4OCT	Especifica la amplitud del cambio de tono.
	Bend ●	0-100	El tono cambia del sonido original "0" al valor "100" especificado para el parámetro Pitch.

Tipo de efecto	Parámetro	Valor	Explicación
Tremolo	Rate	0-100, nota (velocidad)	Especifica la velocidad a la que se aplica el trémolo.
	Depth ●	0-100	Especifica la profundidad a la que se aplica el trémolo.
	Level	0-100	Especifica el volumen de salida.
Panning Dly	Time	1ms-1000ms, nota (retardo)	Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo.
	Feedback	0-100	Especifica la proporción del sonido de retardo que se devuelve a la entrada.
	E. Level ●	0-100	Especifica el volumen del efecto.
	Time	1ms-1000ms, nota (retardo)	Especifica la velocidad del bucle.
Roll	Mode ●	OFF, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16	Cambia la velocidad del bucle (o el patrón del bucle). Si está definido como "OFF", no tiene lugar ningún bucle.
	Feedback	0-100	Especifica la proporción de sonido del efecto que se devuelve a la entrada.
	E. Level	0-100	Especifica el volumen del efecto.

Asignación de la función de los mandos FX y los controladores externos (Assign)

Se han añadido los parámetros siguientes a "ASSIGN" (manual del usuario, p. 17).

Parámetro	Explicación
Ass9n16 Switch ON	Ajustes adicionales de asignación El número de ajustes de asignación ha aumentado de 8 a 16.
Ass9n1 Target ALL START/STOP	Destinos adicionales de asignación Se han añadido las opciones siguientes.
TR1-5 REC/PLAY	Graba/reproduce la pista especificada.
TR1-5 PLAY/STOP	Reproduce/detiene la pista especificada.
TR1-5 CLEAR	Borra el contenido de la pista especificada.
TR1-5 UNDO/REDO	Cancela (deshace) o vuelve a ejecutar (rehace) la operación de la pista especificada.
TR1-5 PLAY LEVEL	Ajusta el nivel de reproducción de la pista especificada.
TR1-5 PAN	Ajusta la posición (pan) de la pista especificada.
ALL CLEAR	Borra el contenido de todas las pistas.
RHYTHM LEVEL	Ajusta el volumen del sonido del ritmo.
RHYTHM PATTERN	Selecciona el patrón del ritmo.
MEMORY LEVEL	Ajusta el volumen de la memoria de frase.
MASTER COMP	Ajusta la profundidad del compresor.
MASTER REVERB	Ajusta la profundidad de la reverberación.
OVERDUB MODE	Define el método de mezcla.
INPUT FX A-C CTL	Controla el parámetro del símbolo ● para el FX A-C de la entrada.
TRACK FX A-C CTL	Controla el parámetro del símbolo ● para el FX A-C de la pista.
INPUT FX A-C INC/DEC	Alterna el tipo de FX A-C de la entrada.
TRACK FX A-C INC/DEC	Alterna el tipo de FX A-C de la pista.
TARGET TRACK INC/DEC	Alterna la pista de destino.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Creación de una pista de bucle en blanco

Si la longitud del bucle ya se ha fijado (es decir, cuando MEASURE es distinto de FREE o AUTO), se puede crear una frase de bucle en blanco. Use esto cuando desee preparar una frase de bucle con antelación.

1. Mantenga pulsado el botón [■] y pulse el botón [▶/●].

Se crea una pista de bucle en blanco.

Ajustes del sistema (configuración de toda la RC-505)

Se han añadido los parámetros siguientes a "SYSTEM" (manual del usuario, p. 22).

Parámetro	Valor	Explicación																																
Sys:Indicator POSITION+STATUS	<h3>Ajuste del indicador de bucle (Indicator)</h3> <p>Se ha incorporado una función para indicar si existe una frase cuando el looper se detiene. Normalmente, esto indica la LOOP POSITION. Cuando está detenido, cambia para indicar si existen datos.</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Valor</th> <th>Explicación</th> <th>Detenido (no hay frase)</th> <th>Detenido (hay una frase)</th> <th>Grabación</th> <th>Mezcla</th> <th>Reproducción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STATUS</td> <td>Indicación de estado (predeterminado)</td> <td rowspan="4">No iluminado</td> <td>Iluminado</td> <td colspan="2">Parpadeo (tempo)</td> <td>Posición de bucle (un compás)</td> </tr> <tr> <td>LOOP POSITION</td> <td>Posición de bucle</td> <td colspan="2">No iluminado</td> <td colspan="2">Posición de bucle</td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Nivel de reproducción</td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">Nivel de reproducción</td> </tr> <tr> <td>POSITION + STATUS</td> <td>Posición de bucle + Existencia de frase</td> <td>Iluminado</td> <td>Parpadeo (tempo)</td> <td colspan="2">Posición de bucle</td> </tr> </tbody> </table>		Valor	Explicación	Detenido (no hay frase)	Detenido (hay una frase)	Grabación	Mezcla	Reproducción	STATUS	Indicación de estado (predeterminado)	No iluminado	Iluminado	Parpadeo (tempo)		Posición de bucle (un compás)	LOOP POSITION	Posición de bucle	No iluminado		Posición de bucle		LEVEL	Nivel de reproducción			Nivel de reproducción		POSITION + STATUS	Posición de bucle + Existencia de frase	Iluminado	Parpadeo (tempo)	Posición de bucle	
Valor	Explicación	Detenido (no hay frase)	Detenido (hay una frase)	Grabación	Mezcla	Reproducción																												
STATUS	Indicación de estado (predeterminado)	No iluminado	Iluminado	Parpadeo (tempo)		Posición de bucle (un compás)																												
LOOP POSITION	Posición de bucle		No iluminado		Posición de bucle																													
LEVEL	Nivel de reproducción				Nivel de reproducción																													
POSITION + STATUS	Posición de bucle + Existencia de frase		Iluminado	Parpadeo (tempo)	Posición de bucle																													
Sys:All Clear DISABLE	<h3>Permite borrar de todas las pistas (All Clear)</h3> <p>Si se mantiene pulsado el botón [ALL START/STOP] se borran todas las pistas.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>DISABLE</td> <td>Desactivado</td> </tr> <tr> <td>ENABLE</td> <td>Activado</td> </tr> </tbody> </table>		DISABLE	Desactivado	ENABLE	Activado																												
DISABLE	Desactivado																																	
ENABLE	Activado																																	
Sys:Quick Clear DISABLE	<h3>Permite borrar una pista de inmediato (Quick Clear)</h3> <p>La activación de este ajuste permite borrar de inmediato una pista (haga doble clic en el botón [■] para borrarla). * La operación de borrado manteniendo pulsado el botón [■] durante dos segundos siempre está disponible.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>DISABLE</td> <td>Desactivado</td> </tr> <tr> <td>ENABLE</td> <td>Activado</td> </tr> </tbody> </table>		DISABLE	Desactivado	ENABLE	Activado																												
DISABLE	Desactivado																																	
ENABLE	Activado																																	
Sys:Knob Mode IMMEDIATE	<h3>Permite cambiar cómo cambia el sonido del efecto al accionar los mandos FX (Knob Mode)</h3> <p>Este ajuste le permite elegir cómo se controlan los parámetros cuando se accionan los mandos FX.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>IMMEDIATE, HOOK</td> <td>Especifica si el parámetro se controla siempre en el valor correspondiente a la posición del mando (IMMEDIATE) o se controla únicamente después de que la posición del mando coincida con el valor del parámetro (HOOK).</td> </tr> </tbody> </table>		IMMEDIATE, HOOK	Especifica si el parámetro se controla siempre en el valor correspondiente a la posición del mando (IMMEDIATE) o se controla únicamente después de que la posición del mando coincida con el valor del parámetro (HOOK).																														
IMMEDIATE, HOOK	Especifica si el parámetro se controla siempre en el valor correspondiente a la posición del mando (IMMEDIATE) o se controla únicamente después de que la posición del mando coincida con el valor del parámetro (HOOK).																																	
Sys:NS Threshold 100	<h3>Permite especificar el nivel en el que empieza a funcionar la supresión de ruido (NS Threshold)</h3> <p>Especifica el nivel en el que el supresor de ruido empieza a surtir efecto. Si se define como "0" produce el efecto mínimo; si se define como "100" produce el efecto máximo.</p>																																	
Sys:Input Source STEREO	<h3>Permite especificar el estado estéreo/mono de cada conector de entrada (Input Source)</h3> <p>Este ajuste le permite gestionar la entrada de cada conector, ya sea como estéreo o como mono.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>STEREO, MONO</td> <td>Por ejemplo, si está definido como "MONO", puede conectar guitarras independientes a los conectores INPUT INST L/R (todos los conectores serán mono, incluido el conector INPUT AUX).</td> </tr> </tbody> </table>		STEREO, MONO	Por ejemplo, si está definido como "MONO", puede conectar guitarras independientes a los conectores INPUT INST L/R (todos los conectores serán mono, incluido el conector INPUT AUX).																														
STEREO, MONO	Por ejemplo, si está definido como "MONO", puede conectar guitarras independientes a los conectores INPUT INST L/R (todos los conectores serán mono, incluido el conector INPUT AUX).																																	
Sys:Display FX	<h3>Permite mostrar los FX que se pueden accionar mediante los mandos del modo MULTI FX</h3>																																	
01 INIT MEMORY FX * - - * - -	FX	Esta pantalla muestra cuáles de los FX A, B y C se pueden accionar con los mandos. Los FX que se pueden accionar se identifican por el símbolo "**".																																