

Roland®

GW-8

Workstation

Manual del Usuario

GW-8

Workstation

Manual del Usuario

201a

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente los apartados : “UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD” (p. 3–4) y “PUNTOS IMPORTANTES” (p. 5–6). Estos apartados proporcionan información importante acerca del correcto funcionamiento de la unidad. Además, con el fin de familiarizarse con todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer todo el Manual del Usuario y tenerlo a mano para futuras consultas.



Convenciones de Estilo Empleadas en este Manual

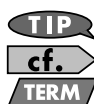
Los botones de funciones vienen entre corchetas []; p.ej., [ENTER].

Las páginas de referencia se indican con (p. **).

Se utilizan los siguientes símbolos.



Indica un punto importante; cerciőrese de leerlo.



Indica un recordatorio acerca de un ajuste o una función; léalo cuando precise.

Indica una sugerencia útil; léala cuando precise.

Indica información de referencia; léala cuando precise.

Indica la explicación de un término; léalo cuando precise.

* Las explicaciones en este manual incluyen figuras que representan lo que normalmente se muestra en pantalla. No obstante, tenga en cuenta que su unidad puede tener una versión del sistema más reciente (es decir con sonidos más nuevos), así que lo que se ve en la pantalla no siempre

Copyright © 2008 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. No puede reproducir ninguna parte de este documento de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Para GB

IMPORTANTE: LOS CABLES ELÉCTRICOS ESTÁN COLOREADOS SEGÚN EL CÓDIGO SIGUIENTE.

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: CONECTADO

Como puede ser que los colores de los cables eléctricos de este aparato no correspondan con las marcas de color que identifican los terminales de su enchufe, proceda del modo siguiente:

El cable de color AZUL debe conectarse al terminal marcado con una N o de color NEGRO.

El cable de color MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con una L o de color ROJO.

Bajo ninguna circunstancia debe conectar ninguno de los cables mencionados anteriormente al terminal de tierra de un enchufe de tres pins

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

 AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
 PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En el caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

AVISO

- No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC. 
- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página “Información” 

No utilice jamás la unidad en lugares que estén:

- Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o 
- Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o 
- Húmedos; o
- Expuestos a la lluvia; o
- Sucios o llenos de polvo; o
- Sujetos a altos niveles de vibración.

- Debe utilizar esta unidad sólo con un rack o un soporte recomendados por Roland. 

- Al utilizar la unidad con un rack o un soporte recomendados por Roland, debe colocar el rack o el soporte de forma que quede nivelado y seguro. Aunque no utilice un rack o un soporte, asegúrese de colocar la unidad en una superficie que la aguarde correctamente y que evite que tambalee. 

AVISO

- Utilice sólo el adaptador AC especificado y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica 

- Utilice sólo el cable de alimentación suministrado. Asimismo, no debe utilizarlo con ningún otro aparato. 

- No doble excesivamente, ni pise, ni coloque objetos pesados sobre el cable de alimentación. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado! 

- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo 

- No permita que ningún tipo de objeto (p.ej. material inflamable, monedas, alfileres) o de líquido (agua, refrescos, etc.) penetre en la unidad 

AVISO

Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, al Servicio Post-venta de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información" cuando:



- El adaptador AC, el cable d alimentación o el enchufe han sufrido daños; o
- Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
- La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
- Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento.

- En hogares con niños de corta edad, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las instrucciones básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.



- Proteger la unidad de golpes fuertes ¡No deje caer la unidad!



- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde hallan conectados un número excesivo de aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utiliza alargos - el consumo total de todos los aparatos no debe sobrepasar la capacidad en vátios/amperios del cable Las cargas excesivas pueden ocasionar que el cable se sobrecaliente y finalmente que se funda.



- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con el Servicio Post-venta de Roland o con un distribuidor autorizado detallado en la página "Información".



- NO reproduzca los discos CD-ROM en un reproductor de CDs de audio convencional. El nivel de volumen resultante puede provocar la pérdida permanente de audición. Asimismo, puede dañar los altavoces u otros componentes de su sistema.



PRECAUCI N

- La unidad y el adaptador AC deben estar situados de forma que no interfiera con su ventilación.



- Debe utilizar el G W-8 únicamente con el soporte KS-12. Si utiliza otro soporte, es posible que sea éste sea inestable y provoque daños físicos.



- Al conectar o desconectar el cable del adaptador AC a la unidad o una toma de corriente, siempre debe hacerlo sujetando sólo el enchufe y no el cable o las clavijas.



- Periódicamente, debe desconectar el adaptador AC de la corriente limpiarlo con un paño seco para quitar todo el polvo y de más material acumulado en las clavijas. Asimismo, desconecte el cable de alimentación de la salida de alimentación siempre que no vaya a utilizar la unidad durante un tiempo. La acumulación de polvo entre las clavijas y la toma eléctrica puede dar lugar una aislamiento eléctrico pobre y provocar incendios.



- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños.



- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.



- Nunca debe manejar el adaptador AC con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad.



- Antes de mover el instrumento, desconecte el adaptador AC y todos los cables conectados a éste primero.



- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la toma de corriente (p. 15).



- Cuando vea que se puedan caer rayos en su zona, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente



- Guarde en un lugar seguro el tornillo que sirve para fijar la tapa de la caja del conector USB MEMORY para evitar así que un niño lo tragase accidentalmente



PUNTOS IMPORTANTES

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado otro aparato controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un horno microondas o una unidad de aire acondicionado) o que tenga motor. Según la manera en la que se utilice el aparato en cuestión, el ruido de la fuente de alimentación puede provocar el mal funcionamiento de la unidad o hacer que genere ruido. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente separada, conecte un filtro de ruido de fuente de alimentación entre esta unidad y la toma.
- Después de largas horas de uso, el Adaptador CA empezará a generar calor. Esto es normal y no representa motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o mal funcionamiento de altavoces o otros aparatos.

Colocación

- Usar la unidad cerca de etapas de potencia (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solventar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Si utiliza aparatos de comunicación sin hilos como, por ejemplo, teléfonos móviles cerca de la unidad, pueden producir ruido. Dicho ruido podrá producirse cuando reciba o inicie una llamada. Si Vd. experimenta tal problema, debe alejar el aparato en cuestión de la unidad o apagarlo.
- No exponga el aparato a luz solar directa, ni lo coloque cerca de aparatos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Al mover la unidad a un entorno en que la temperatura y/o la humedad sea muy distinta a la de su entorno actual, puede que se forme condensación (gotas de agua) dentro de ella. Puede provocar daños en la unidad o su mal funcionamiento si la utiliza en este estado. Por eso, antes de utilizar la unidad, déjela unas horas para que se evapore completamente la condensación.
- No deje objetos encima del teclado. Esto puede provocar el mal funcionamiento de la unidad como, por ejemplo, que las teclas dejen de producir sonido.
- Según el material y la temperatura de la superficie en la que se coloca la unidad, los pies de goma de ésta pueden decolorar o dañar la superficie en cuestión. Puede colocar un trozo de fieltro o de tela debajo de los pies de goma para evitar que pase. Si lo hace, cerciórese de que la unidad no se deslice o se mueva accidentalmente.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca o bien una que haya sido ligeramente humedecida con agua. Para extraer la suciedad que todavía pueda quedar, utilice una gamuza impregnada en un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca gasolina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la memoria de la unidad pueden perderse cuando repare la unidad. Debería tener una copia de seguridad de todos los datos importantes en una memoria USB, o una copia escrita en soporte papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones que se llevan a cabo, se procura no perder datos. Sin embargo, en determinados casos (como por ejemplo, cuando el circuito que conecta con la memoria está averiado), no es posible restaurar los datos y Roland no asume responsabilidad alguna en cuanto a dichas pérdidas de datos.

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria pueden perderse irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o de una operación incorrecta de la unidad. Para no correr el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad de los datos importantes que tenga almacenados en la memoria de la unidad en una memoria USB.
- Desafortunadamente, no hay posibilidad de recuperar el contenido de los datos que hayan sido almacenados una vez se hayan perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna en cuanto a la pérdida de estos datos.
- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera que cuando utilice sus jacks y conectores. Un mal uso puede provocar un mal funcionamiento.
- No golpee ni pulse fuertemente la pantalla.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano y nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).

- Cuando necesite transportar la unidad, meta la unidad en la caja (incluyendo las protecciones) en la que venía cuando la compró, si es posible. Si no es posible, deberá utilizar otros materiales de empaquetado equivalentes
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5, FV-300L; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de que la unidad funcione mal y/o dañarla.
- Use un cable Roland para efectuar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otra marca, siga las siguientes precauciones.
- La copia, reproducción, alquiler y préstamo no autorizados están prohibidos.
- La sensibilidad del controlador D Beam cambia según la cantidad de luz que hay cerca de la unidad. Si no funciona de la forma esperada, ajuste la sensibilidad en relación con la intensidad de la luz.

Utilizar la Memoria USB

- Al conectar una memoria USB a la unidad, introdúzcala firmemente hasta el fondo.
- No toque los pins de la memoria USB ni deje que se ensucien.
- La memoria USB se fabrica empleando componentes electrónicos de alta precisión, así que debe tener en cuenta los siguientes puntos al manejarla.
 - Para evitar que se dañe por cargas de electricidad estática, descargue cualquier carga de electricidad estática que lleve Vd. antes de manejar una memoria USB.
 - No toque los terminales con los dedos ni tampoco con objetos metálicos.
 - No doble ni deje caer una memoria USB, tampoco la sujete a impactos fuertes.
 - No exponga la memoria USB a la luz del sol directa ni la deje en sitios como un vehículo cerrado. (Temperatura de almacenaje: 0–50 grados C)
 - No deje que se moje la memoria USB.
 - No desmonte ni modifique de ninguna manera la memoria USB.
- Al conectar la memoria USB, colóquela en posición horizontal relativa al conector para memoria USB e introdúcela sin emplear mucha fuerza. Si la introduce con demasiada fuerza puede dañarla.
- No introduzca nada que no sea la memoria USB (es decir, alambres, monedas u otros tipos de dispositivos) en el conector para memoria USB. Al hacerlo, dañará el conector para memoria USB.
- No aplique una fuerza excesiva a la memoria USB conectada.
- Coloque la tapa para memoria USB cuando no utiliza la memoria USB.

Manejo de CD-ROMs

- Evite tocar o rascar la parte brillante (superficie codificada) del disco. Si hace esto puede provocar un fallo del disco a la hora de leer o escribir datos. Mantenga limpios sus discos utilizando un producto para limpiar los CD

Derechos de la Propiedad Intelectual

- * Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.
- * Las instantáneas que aparecen en este documento se utilizan de acuerdo con las normas de Microsoft Corporation.
- * Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.
- * Todos los nombres de los productos mencionados en este documento son marcas o bien, marcas registradas de sus respectivos propietarios.
- * La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se utiliza bajo licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.
- * MatrixQuest™ 2008 TEPC O UQUEST, LTD. Todos los derechos quedan reservados. La funcionalidad USB del G W-8 emplea la tecnología middleware MatrixQuest procedente de TEPC O UQUEST, LTD.



Prestaciones Principales

Workstation Ideal para Actuaciones en Directo

Sonidos de alta calidad

- Sonidos de última generación generados por un generador de sonido de gama alta con polifonía de 128 voces
- Sonidos de alta calidad localizados

Tres funciones de acompañamiento que facilitan las actuaciones en directo

- Unidad de Estilos Musicales de alta calidad con los Estilos más actuales
 - Cuatro variaciones para cada Introducción, Sección Principal y Final de las canciones.
 - Software "StyleConverter" integrado que permite crear Estilo en su ordenador.
Puede instalar vía memoria USB en el G W-8 como Estilos del Usuario los Estilos que ha creado.
- La función Reproductor de Memoria USB permite reproducir datos MP3 / W AV / AIFF / SMF
 - Puede aplicar la función Center Cancel a audio o bien, disfrutar de ejecuciones "menos uno" utilizando datos SMF.
 - Software "Playlist Editor" integrado que permite crear fácilmente listas de reproducción en su ordenador.
Puede crear fácilmente una lista de reproducción para cada una de sus interpretaciones en directo.
- La unidad dispone de secuenciador de canciones de 16 pistas integrado que permite grabar sus interpretaciones en el G W-8
 - Puede guardar datos SMF en la memoria interna y reproducir los o bien utilizarlos para ejecuciones "menos uno".

Diseñado para utilizarse fácilmente en actuaciones en directo

- Casco ligero y compacto diseñado para portabilidad
- LCD gráfica blanca de amplias dimensiones para visibilidad excelente
- Interfaz de uso fácil que proporciona botones de Selección de Estilos para la selección directa
- Controladores de uso intuitivo como, por ejemplo, los mandos ANALOG MODIFY y el controlador D Beam

Importar sonidos vía memoria USB

- La función USB Import permite añadir sonidos (Tones)
Puede añadir sonidos vía memoria USB.

Contenidos

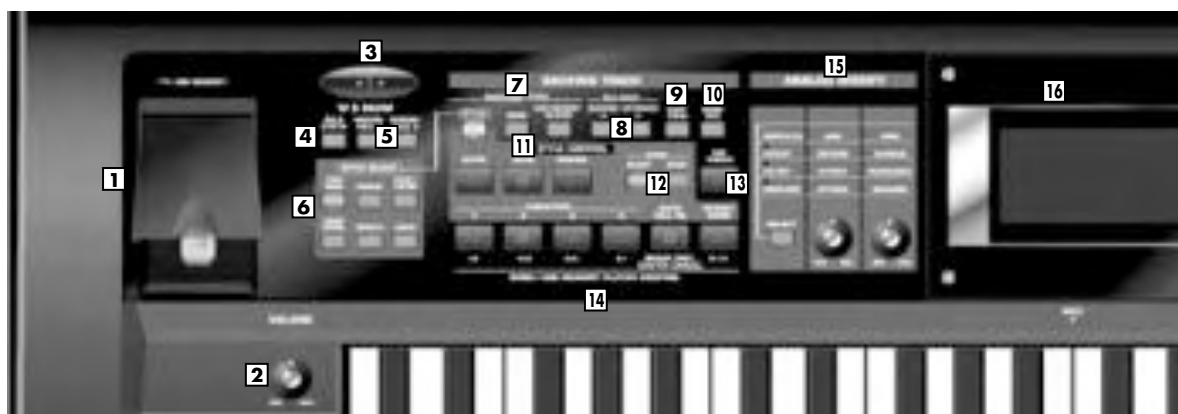
UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD	3
PUNTOS IMPORTANTES	5
Prestaciones Principales	7
Descripción de los Paneles	10
Panel Frontal	10
Panel Posterior	12
Introducción	13
Acerca del G W-8	13
Acerca de la Memoria	13
Realizar Conexiones.....	14
Conectar el Adaptador AC	14
Conectar Aparatos Externos	15
Conectar un pedal y un conmutador	15
Conectar un reproductor de audio al jack EXT INPUT	15
Encender/Apagar la Unidad	15
El Encendido	15
El Apagado	15
Ajustar el Contraste de la Pantalla (mando [LCD CONTRAST])	16
Escuchar la Canción de Autodemostración ..	16
Recuperar los Ajustes de Fábrica del G W-8	16
Conservar Ajustes Específicos al Cambiar de Performance ([LOCK])	16
Entrar ajustes para el jack EXT INPUT	17
Funcionamiento Básico	17
Cambiar un valor	17
Desplazar el cursor	17
Cambiar un valor	17
La Pantalla Principal	18
Funciones del Modo Keyboard (teclado)	19
Tocar Sonidos con el Teclado (Modo Keyboard).....	19
Utilizar el Modo Single	19
Utilizar el ajuste Piano	19
Utilizar el Modo Split ([SPLIT])	19
Cambiar el Punto Divisorio	19
Utilizar el Modo Dual ([DUAL]).....	19
Seleccionar un Tone ([TONE])	20
Utilizar el dial VALUE	20
Seleccionar sonidos de la lista de Tones	20
Registrar en un Botón los Tones o los Performances Utilizados Frecuentemente (Botones FAVORITE)	20
Registrar un Tone/Performance Favorito	20
Seleccionar un Tone/Performance Favorito	20
Comprobar o Cambiar de Banco Registrado	20
Ver o Editar la Lista de Favoritos	21
Cambiar a la Escala Árabe u Otro Temperamento([KEY SCALE])	21
Cambiar el ajuste de Key Touch (el tacto del teclado) ([KEY TOUCH])	22
Desplazar la Afinación del Teclado por Pasos de una Octava (Botones OCTAVE).....	22
Transportar la tonalidad de los Sonidos del Teclado y las Canciones Reproducidas ([TRAN SPOSE]).....	22
Añadir Armonía al tone Superior ([MELODY INTELLIGENCE]).....	23
Utilizar el Metrónomo	23
Funciones Adicionales	23
Funciones de las Pistas de Acompañamiento ...	24
Seleccionar Tipos de Acompañamiento (Estilo/Canción/Reproductor de Memoria USB)	24
Ajustar el Balance del Volumen del Acompañamiento y del Teclado (botones BALANCE).....	24
Ajustar el Tempo ([TAP TEMPO])	24
Utilizar el metrónomo	24
Estilo (Tocar con Acompañamiento).....	25
Reproducir un Estilo ([STYLE])	25
Cambiar las Variaciones	25
Detener un Estilo	25
Ajustar el parámetro Part Balance ([PART VIEW])	25
Iniciar/Parar de forma sincronizada (botones SYNC)	26
Guardar los Ajustes de ese Momento en un Performance.....	26
Seleccionar un Estilo Musical	26
Seleccionar un Estilo	26
Añadir Estilos del Usuario (Importar desde una memoria USB)	26
Suprimir un Estilo del Usuario	26
Copia de Seguridad de un Estilo del Usuario (Exportar a una memoria USB) ..	27
Utilizar los Ajustes del Sonido Recomendados para un Estilo ([ONE TOUCH])	27
Funciones Adicionales Relacionados al Estilo Musical.....	27
Canciones.....	27
Grabar una Nueva Canción ([SON G REC])	27
Grabar en la pantalla Principal	27
Grabar una Parte específica (SON G TRACK) ..	28
Volver a grabar una Ejecución.....	28
Guardar una Canción ([WRITE])	29
Cargar Datos de Canción desde una Memoria USB30	

Suprimir una Canción	30
Seleccionar y Reproducir una Canción ([SONG])...	30
Desplazar el punto de inicio de la reproducción de la canción.....	30
Tocar junto con una canción ([MINUS ONE/CENTER CANCEL])	30
Hacer copias de seguridad de Archivos de Canciones.....	30
Funciones Adicionales Relacionadas con las Canciones.....	30
Reproductor de la Memoria USB	
(SMF/Audio File Player).....	31
Reproducir Archivos SMF/Audio	31
Pantallas del Reproductor de Memoria USB	31
Reproducción de Canciones ([USB MEMORY PLAYER])...	32
Seleccionar una lista de reproducción y activarla	32
Seleccionar y reproducir una canción de la lista de canciones	32
Tocar junto con una canción	
([MINUS ONE/CENTER CANCEL])	32
Editar la Lista de Reproducción	33
Seleccionar el modo de la reproducción	33
Cambiar el orden de las canciones	33
Suprimir una canción	33
Ajustar el volumen de cada canción	33
Guardar los ajustes de la lista de reproducción en la	
memoria USB ([WRITE])	33
Funciones de Ejecución y Efectos.....	34
Funciones de Ejecución.....	34
Controlador D Beam	34
Realizar ajustes de precisión para Solo Synth ..	34
Asignar una función al controlador D Beam	35
Palanca de Pitch Bend y Modulación	37
Modificar el Sonido (ANALOG MODIFY).....	37
Ajustar MASTER EQ	37
Ajustar el Tone seleccionado en ese momento ..	38
El Pedal Asignable	38
Utilizar Performances Preset	38
Seleccionar un Performance ([PERFORM]).....	38
Utilizar el dial VALUE.....	38
Seleccionar un elemento de la lista de Performances	
39	
Editar un Performance	39
Editar un Tone.....	40
Editar con precisión un Tone	40
Guardar un Performance ([WRITE]).....	41
Funciones Adicionales Relacionadas a los Performance	
41	
Utilizar Efectos ([EFFECTS]).....	42
Editar Efectos	42
Utilizar MIDI	43

Ejemplo de una conexión	43
Canales MIDI	43
Parámetros de MIDI	43
Parámetro Local Switch	43
Utilizar el G W-8 como Módulo de Sonido MIDI ..	44
Conectar a un Ordenador vía el Conector USB MIDI	
45	
Si no logra conectar con éxito al ordenador...	45
Realizar los Ajustes para el Driver USB	45
Ajustes del Sistema.....	46
Cómo Realizar Ajustes del Sistema ([MENU])	46
Parámetros del Sistema	46
Ver Información acerca del G W-8	
(Pantallas System Version Info)	48
Utilizar la Memoria USB	49
Inicializar la Memoria USB	
(Formato de la Memoria USB)	49
Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB	
(Backup)	49
Cargar los Datos del Usuario Guardados en la	
Memoria USB (Import)	49
Suprimir los datos del usuario que ha cargado	
50	
Estructura de Datos en la Memoria USB	50
Importar los Datos que ha Guardado en la	
Memoria USB ([USB IMPORT]).....	50
Acerca de V-LINK	51
Cómo Utilizar V-LINK ([V-LINK])	51
Ajustes de V-LINK (V-LINK SETUP).....	51
Apéndices	53
Solucionar Pequeños Problemas.....	53
Mensajes de Error	55
Lista de Efectos	56
Parámetros de los Multiefectos	56
Parámetros del Chorus	82
Parámetros de la Reverb	83
Lista de Tones.....	84
Lista de Sets de Percusión	92
Acordes Inteligentes	102
Tabla de MIDI Implementado	104
Características Técnicas.....	105
Indice.....	106

Descripción de los Paneles

Panel Frontal



1. Conector USB MEMORY

Puede conectar aquí una memoria USB y utilizar el GW-8 para reproducir los archivos (canciones) guardados en dicha memoria. Asimismo, puede guardar copias de seguridad de datos en la memoria USB.

2. Mando VOL U ME

Sirve para controlar el volumen general del GW-8.

3. Controlador D BEAM

Puede utilizar este controlador simplemente pasando la mano por encima de ello (p. 34).

4. Botón SOLO SYNTH

Toque el GW-8 como si fuera un sintetizador monofónico (p. 34).

5. Botones ASSIGNABLE 1/2

Utilícelos para activar/desactivar el controlador D Beam o bien para seleccionar la función D Beam (p. 35).

6. Botones STYLE SELECT

Sirven para seleccionar de entre las doce categorías de Estilos.

Sección BACKING TRACK

7. Botones BACKING TYPE

Utilícelos para seleccionar el tipo de acompañamiento (p. 24).

8. Botones BALANCE

Utilícelos para ajustar el balance entre el volumen del acompañamiento y el del teclado. (p. 24)

9. Botón PART VIEW

Utilícelo para ajustar el volumen, etc. de cada parte (p. 25, p. 28).

10. Botón SONG REC

Púselo para grabar una canción (p. 27).

11. Botones STYLE CONTROL

Utilícelos para seleccionar el patrón del Estilo deseado (p. 25).

12. Botones SYNC

Permiten iniciar/detener el Estilo pulsando una tecla en el lado

izquierdo del teclado (p. 26).

13. Botón TAP TEMPO

Utilícelo para ajustar el tempo (p. 24).

14. Botones VARIATION [1]–[4], AUTO FILL-IN, START/STOP y Botones SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL

La función de estos botones depende de los botones BACKING TYPE (7).

Si utiliza los botones BACKING TYPE (7) para seleccionar “STYLE”, estos botones sirven para iniciar/detener el Estilo o bien para seleccionar variaciones (p. 25).

Si utiliza BACKING TYPE (7) para seleccionar “SONG” o “USB MEMORY PLAYER”, estos botones controlan la reproducción de la canción de igual forma que los botones SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL (p. 30, p. 32).

15. Sección ANALOG MODIFY

Haga girar estos mandos para controlar las funciones que ha seleccionado pulsando el botón SELECT (p. 37).

16. Pantalla

Muestra información en función de las operaciones que lleve a cabo.

17. Dial VALUE

Utilícelo para editar el valor de los parámetros (ajustes) en la pantalla.

Sección EDIT

18. Botones Cursor ([◀] [▲] [▼] [▶])

Utilícelos para desplazar el cursor por la pantalla.

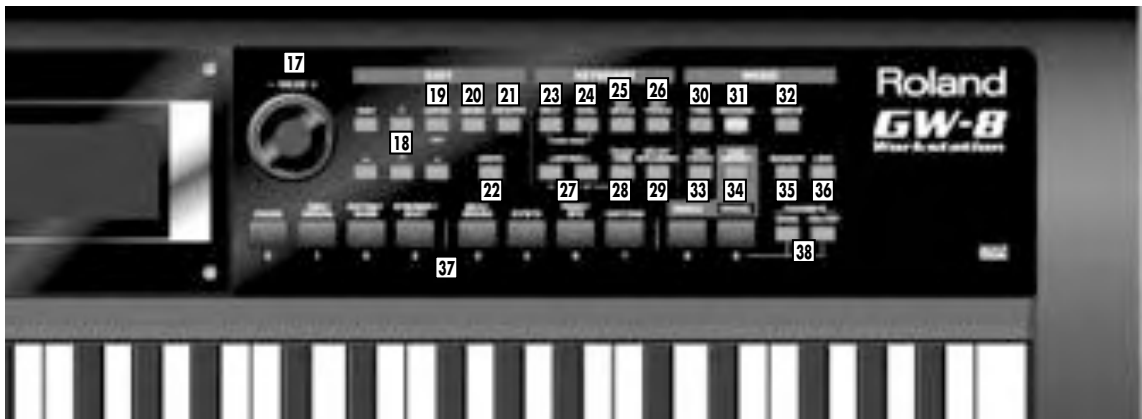
19. Botones EXIT/ENTER

Se pulsar para transmitir el comando “Cancelar” (EXIT) o “Ejecutar” (ENTER) en las pantallas que piden hacerlo.

También utilizará el botón ENTER para acceder a las listas de Tones, Performances, Estilos, Canciones y Favoritos.

20. Botón MENU

Sirve para activar la pantalla de ajustes de distintos parámetros (p. 46).



21. Botón EFFECTS

Sirve para realizar ajustes de los efectos (p. 42).

22. Botón WRITE

Púselo para guardar distintos tipos de ajustes (p. 29, p. 33, p. 41).

Sección KEYBOARD

23. Botón SPLIT

Sirve para seleccionar "Split mode" el modo en que el teclado queda dividido en dos zonas, lo que permite tocar con un sonido en la mano derecha y otro en la izquierda (p. 19).

24. Botón DUAL

Coloca el GW-8 en "Dual mode" el modo en que se puede tocar con dos Tones distintos solapados (p. 19).

25. Botón KEY SCALE

Púselo para realizar ajustes de la Afinación de la Escala (Scale Tune) (p. 21).

26. Botón KEY TOUCH

Púselo para hacer que el tacto del teclado cambie de ligero o pesante o viceversa (p. 22).

27. Botones OCTAVE

Utilícelos para subir o bajar la afinación del teclado por pasos de una octava (p. 22).

28. Botón TRANSPOSE

Este botón permite transportar la afinación del GW-8 por pasos de un semitono para que sea más agudo o más grave (p. 22).

29. Botón MELODY INTELLIGENCE

Sirve para añadir una contra melodía automática (una segunda y tercera voz) a sus solos o melodías (p. 23).

Sección MODE

30. Botón TONE

Si desea seleccionar o editar un Tone, pulse este botón (p. 20).

Los Tones editados se guardan en el Performance (p. 40).

31. Botón PERFORM

Púselo cuando desea seleccionar o editar un Performance (p. 38).

32. Botón V-LINK

Al activarlo puede controlar aparatos de video externos compatibles con V-LINK (p. 51).

33. Botón ONE TOUCH

Sirve para aplicar los ajustes de sonido recomendados del Estilo seleccionado en ese momento (p. 27).

34. Botón USB IMPORT

Puede utilizar una memoria USB para añadir Tones o bien, actualizar el sistema (p. 50).

35. Botón NUMERIC

Puede entrar valores numéricos con los botones TONE SELECT (37) cuando este botón se encuentra iluminado (p. 17).

36. Botón LOCK

Sirve para "bloquear" ajustes (como el tempo) para que no cambien cuando se cambia de Performance (p. 16).

37. [PIANO]–[SPECIAL] (Botones TONE SELECT)/[0]–[9]

Utilícelos para seleccionar Tones por categoría (p. 20).

Asimismo, puede utilizar valores numéricos con estos botones cuando está activado el botón NUMERIC (p. 17). Al utilizar la función Favorite, utilice estos botones para seleccionar un Tone o un Performance Favorito (p. 20).

38. Botones FAVORITE

Utilícelo para acceder a los Tones o los Performances Favoritos (p. 20).



39. Palanca de Pitch Bend/Modulación

Puede subir o bajar la entonación moviendo esta palanca hacia la derecha o la izquierda. Mueva la palanca hacia arriba para aplicar modulación (vibrato) al sonido (p. 37).

Panel Posterior



1. Mando LCD CONTRAST

Ajusta el contraste de la pantalla (p. 16).

2. Conectores MIDI OUT/IN

Sirven para conectar aparatos MIDI (p. 43).

3. Jack CONTROL PEDAL

Sirve para conectar un conmutador de pedal (Serie DP de Roland, suministrado por separado), un conmutador de pie (BOSS FS-5U, suministrado por separado) o bien un pedal de expresión (Roland EV-5, suministrado por separado) (p. 15, p. 38).

4. Jack HOLD PEDAL

Sirve para conectar un conmutador de pedal (Serie DP de Roland, suministrado por separado) (p. 15).

5. Jack EXT INPUT

Sirve para conectar un reproductor de audio portátil u otra fuente de audio (p. 15, p. 17).

6. Jacks OUTPUT R, L/MONO

Se envía en estéreo la señal de audio mediante estos jacks al sistema de mezcla/amplificación. Para obtener una salida en mono, utilice el jack L (p. 15).

7. Jack PHONES

Sirve para conectar auriculares. El sonido saldrá de los jacks OUTPUT incluso si conecta auriculares.

8. Conector USB MIDI

Utilice un cable USB para conectar el GW-8 a su ordenador vía este conector (p. 49).

9. Gancho para cable

Utilícelo para fijar el cable del adaptador AC (p. 14).

10. Jack DC IN

Sirve para conectar el adaptador AC suministrado con la unidad (p. 14).

11. Interruptor POWER

Sirve para activar/desactivar la unidad (p. 15).

Introducción

Acerca del GW-8

¿Qué es un Performance? (p. 38)

Un "Performance" es un grupo de ajustes que especifica el Tone y el Estilo, el modo del teclado, entre otros parámetros.

¿Qué es un Tone? (p. 20)

En el G W-8, cada uno de los sonidos que Vd. tocará recibe el nombre de "Tone." Si utilizamos la analogía de una orquesta, el Tone corresponde a uno de los instrumentos que uno de los músicos toca.

Los ajustes de Tone, por ejemplo los de los efectos y los filtros, se guardan en el Performance.

¿Qué es Acompañamiento? (p. 24)

"Acompañamiento" se refiere a la función de acompañamiento automático del G W-8.

Existen tres tipos de acompañamiento: "STYLE," "SONG" y "USB MEMORY PLAYER."

Qué es un Estilo Musical? (p. 25)

Un "Estilo Musical" es una plantilla musical utilizada por el acompañamiento. El G W-8 contiene distintos Estilos Musicales como, por ejemplo, rock, pop, latin y jazz. También puede añadir datos de Estilo utilizando una memoria USB (p. 49).

* Puede utilizar el software suministrado "StyleConverter" para crear Estilos en un ordenador.

¿Qué es una Canción? (p. 27)

El G W-8 contiene un secuenciador MIDI de canciones de 16 pistas que puede utilizarse para grabar la música que Vd. toca. Puede añadir un Acompañamiento a la interpretación que toca con el teclado y guardar la combinación en forma de una Canción. También puede cargar datos de Canción utilizando una memoria USB.

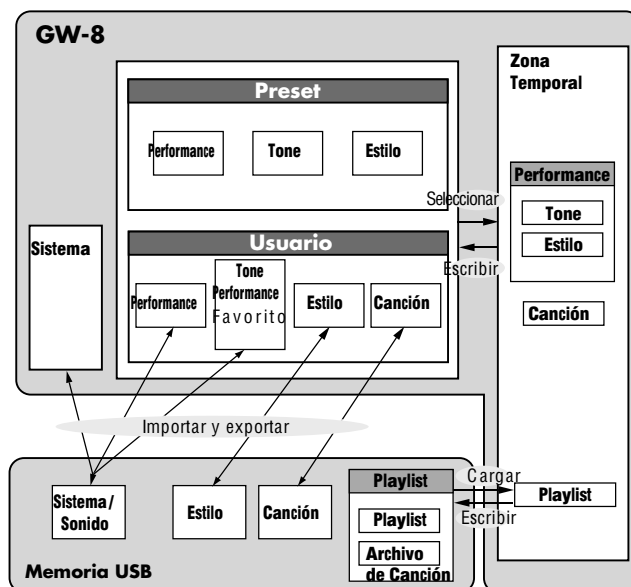
¿Qué es un Reproductor de Memoria USB? (p. 31)

Sirve para reproducir archivos de audio o datos SMF que han sido guardados en la memoria USB.

Puede tocar con el G W-8 acompañado por un archivo de audio o un SMF.

Acerca de la Memoria

Los ajustes de los Performances se guardan en lo a que se refiere como memoria. Existen tres tipos de memoria: temporal, reescribible y no reescribible.



Memoria Temporal

Zona Temporal

Esta zona contiene los datos del Performance que ha seleccionado utilizando los botones del panel frontal y también contiene la playlist (lista de reproducción) que ha editado en el G W-8.

Al tocar el G W-8, el sonido se produce basado en los datos en la zona temporal. Al editar un performance, no modificará directamente los datos en la memoria, sino llama a esos datos y los edita en la zona temporal.

Los ajustes en la zona temporal son temporales y al apagar la unidad o seleccionar otro performance, se perderán. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

Memoria Reescribible

Memoria del sistema

En la memoria del sistema se guardan los ajustes de los parámetros que determinan cómo funcionará el G W-8.

* Algunos ajustes no pueden ser sobrescritos. Para más detalles, véase "Ajustes de sistema que no quedan guardados" (p. 49).

Memoria del Usuario

La memoria del Usuario es el lugar en que se guardan

normalmente los datos que necesitará. Para guardar un Performance o una Canción, lleve a cabo la operación Write (escribir) (p. 29, p. 41).

Memoria No Reescribible

Memoria Preset

No puede reescribir los datos en la memoria Preset. No obstante, sí puede llamar a la zona temporal a los ajustes de los Performances preset, modificarlos y después guardar los datos modificados en la memoria reescribible.

Memoria USB

Puede guardar copias de seguridad de sus ajustes en la memoria USB en las siguientes unidades de datos. (p. 49)

- Sound / System
Performances del usuario, Tones/Performances Favoritos, ajustes del sistema
- Style
Estilos del Usuario
- Song
Canciones del Usuario
- All
Estilos y Canciones además de los datos de Sonido/Sistema mencionados más arriba

Efectuar Conexiones

NOTE

Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces y/u otros aparatos o que se dañen, antes de realizar cualquier conexión, baje a cero el volumen de todos los aparatos en cuestión y apáguelos.

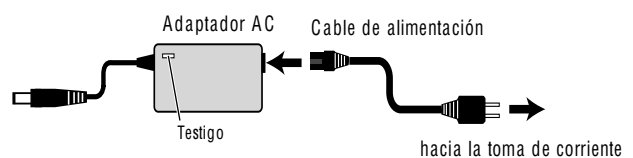
NOTE

Al utilizar cables de conexión con resistores, el nivel de volumen de los aparatos conectados a la entrada (el jack EXT INPUT) puede ser muy bajo. Si esto sucede, utilice cables sin resistor.

Conexión del Adaptador AC

1. **Cerciórese de pulsar el interruptor [POWER] para apagar la unidad.**
2. **Haga girar el mando VOLUME completamente en el sentido contrario a la agujas del reloj para minimizar el volumen.**
3. **Conecte el cable de alimentación al adaptador AC suministrado.**

El indicador se ilumina cuando se conecta el adaptador AC a la toma de corriente.



NOTE

Coloque el adaptador AC de forma que el lateral donde se encuentra el testigo (véase la figura) esté orientado hacia arriba y el lado con texto quede hacia abajo.

NOTE

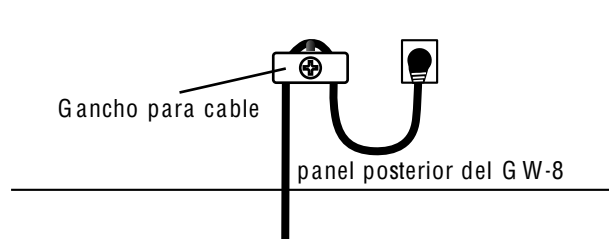
Según la región donde vive, el adaptador AC puede ser de otro tipo que el representado en la figura. Si es el caso, salte el paso 3 y siga.

4. **Conecte el adaptador AC al jack DC IN localizado en el panel posterior del GW-8 y a continuación, conecte el adaptador AC a la toma de corriente.**

NOTE

Para evitar que se interrumpa inesperadamente el suministro de corriente a la unidad (que el cable se desconecte accidentalmente) y para evitar también que se fuerce el jack del adaptador AC, fije el cable de alimentación utilizando el

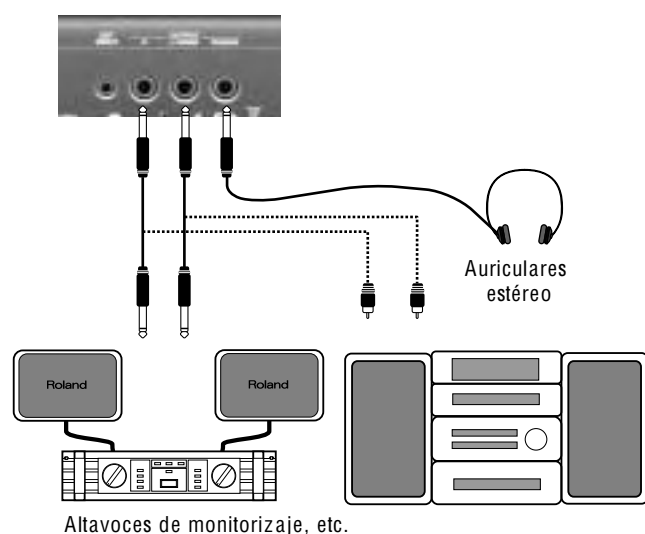
gancho para cable tal como se muestra en la figura. Incluso si se fija el cable, al someter el cable a una tensión excesiva, es posible que se dañe. Tenga cuidado de no estirar accidentalmente el cable o torcerlo.



Conectar Aparatos Externos

El G W-8 no viene equipado de amplificador ni altavoces. Para que produzca sonido, debe conectarlo a un equipo de audio como por ejemplo, un monitor, un reproductor de audio amplificado o bien, unos auriculares.

Puede grabar lo que toca (o una canción grabada en el G W-8) con un aparato de grabación de audio. Conecte los jacks OUTPUT localizados en el panel posterior del G W-8 a los jacks de entrada del aparato externo en cuestión.



Conectar un pedal o un conmutador

NOTE

Antes de conectar el pedal o conmutador, deberá apagar el G W-8.

Conecte un conmutador de pedal (serie DP de Roland, suministrado por separado) la jack HOLD PEDAL localizada en el panel posterior. Puede utilizar este conmutador de pedal para mantener sonando notas incluso después de dejar de pulsar las teclas.

Conecte un conmutador de pedal (serie DP de Roland, suministrado por separado), un conmutador de pie (Boss FS-

5U, suministrado por separado) o bien, un pedal de expresión (Roland EV-5, suministrado por separado) al jack CONTROL PEDAL localizado en el panel posterior. Puede utilizarlo para controlar las distintas funciones que asigna (p. 38).

NOTE

Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de que la unidad funcione incorrectamente o que se dañe.

Conectar un reproductor de audio portátil al jack EXT INPUT

Puede conectar un reproductor MP3 u otro aparato de audio al jack EXT INPUT del G W-8 y escuchar la reproducción.

cf.

“Ajustes de entrada para el jack EXT INPUT” (p. 17)

El Encendido / Apagado

El encendido

NOTE

Una vez completadas las conexiones, encienda los distintos aparatos en el siguiente orden especificado. Si los enciende con otro orden, correrá el riesgo de que los altavoces u otros aparatos funcionen incorrectamente o que se dañen.

1. **Antes de encender la unidad, haga girar el mando [VOLUME] completamente en el sentido contrario de la agujas del reloj para minimizar el volumen.**
2. **Pulse el interruptor [POWER] para encender la unidad.**

NOTE

Esta unidad viene equipada con un circuito de seguridad. Una vez encendida, requiere unos segundos hasta funcionar con normalidad.

NOTE

Si conecta el G W-8 a un amplificador de teclado o de audio, primero encienda el G W-8 y después el amplificador.

3. **Gire el mando [VOLUME] para ajustar el volumen del G W-8.**

El apagado

1. **Antes de apagar la unidad, haga girar el mando [VOLUME] completamente en el sentido contrario de la agujas del reloj para minimizar el volumen.**

2. **Pulse [POWER] otra vez para apagar la unidad.**

NOTE

Si conecta el G W-8 a un amplificador de teclado o de audio, primero apague el amplificador y después el G W-8.

Ajustar el Contraste de la Pantalla ([LCD CONTRAST])

1. **Gire el mando [LCD CONTRAST] localizado en el panel posterior.**

Escuchar las Canciones de Autodemostración

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar “Demo Play” y pulse [ENTER].**
3. **Utilice los botones cursor para seleccionar la canción que desea escuchar y pulse [ENTER].**
Pulse [PIANO (0)] para reproducir todas la canciones de autodemostración.
4. **Pulse [START/STOP] para detener la reproducción.**
5. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

NOTE

Todos los derechos quedan reservados. El uso sin autorización de este material para fines que no sean el disfrute personal y privado es una violación de las leyes aplicables.

NOTE

Los datos de la música que suena no salen de MIDI OUT.

Recuperar los Ajustes de Fábrica del GW-8

Puede recuperar todos los ajustes de fábrica del G W-8. Esta operación se denomina “Factory Reset.”

NOTE

Si la memoria interna del G W-8 ya contiene datos importantes que Vd. ha creado, al llevar a cabo la operación Factory Reset, estos datos se perderán. Si desea conservarlos, debe guardarlos en la memoria USB (p. 49).

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar “Utility” y pulse [ENTER].**
3. **Utilice el cursor para seleccionar “Factory Reset” y pulse [ENTER].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

4. Pulse [ENTER] para llevar a cabo la operación Factory Reset.

Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior y no se llevará la operación Factory Reset.

5. Apague la unidad y vuelva a encenderla.

MEMO

Al recuperar los ajustes de fábrica, se inicializarán los ajustes System, User Performance y Favorite Tone/Performance.

Conservar Ciertos Ajustes Incluso al Cambiar de Performance ([LOCK])

Al activar [LOCK] (botón iluminado), los ajustes para que Vd. seleccione la posición "ON" (tal como se detalla más abajo) no cambiarán incluso al cambiar de performance.

Seleccionar los ajustes que quedan bloqueados

1. Pulse y mantenga pulsado [LOCK] (durante aproximadamente un segundo).
2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro y gire el dial VALUE para seleccionar el valor deseado.

Parámetro	Explicación	Valor
Style	Al cambiar de performance, el Estilo no cambiará.	ON, OFF
Tone	Al cambiar de performance, el Tone no cambiará.	ON, OFF
Style Tempo	Al cambiar de performance, el Tempo del Estilo no cambiará.	ON, OFF
Transpo-se	Al cambiar de performance, el ajuste de la transposición (p. 22) no cambiará.	ON, OFF

3. Pulse [EXIT].

MEMO

Estos ajustes son parámetros del sistema (p. 46).

Ajustes de entrada para el jack EXT INPUT

Aquí puede especificar si se utiliza el sonido procedente del jack EXT INPUT (p. 15).

También puede especificar si se aplica la función Center Cancel al sonido procedente del jack EXT INPUT.

TERM

La Función **Center Cancel** minimiza el volumen de la reproducción del sonido que se encuentra en el centro del campo estereofónico (p.ej. la voz o un instrumento melódico).

1. Pulse [MENU].
2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "Ext Input Setting" y pulse [ENTER].
3. Utilice [▲] [▼] para seleccionar el ítem que desea cambiar.

Parámetro	Explicación	Valor
External Input	ACTIVA o DESACTIVA la señal de entrada procedente del jack EXT INPUT.	OFF, ON
Center Cancel	Especifica si se aplica la función Center Cancel al sonido procedente del jack EXT INPUT (ON) o no (OFF).	OFF, ON

4. Gire el dial VALUE para ajustar el valor.
5. Una vez haya terminado de efectuar los ajustes, pulse [EXIT].

Funcionamiento Básico

Modificar el Valor

Desplazar el cursor

Una sola pantalla o ventana muestra varios parámetros o ítems para su selección. Para editar el ajuste de un parámetro, desplace el cursor hasta ese parámetro. Para seleccionar un ítem, desplace el cursor hasta el ítem en cuestión. Al seleccionarlo con el cursor, se realzará el parámetro u otro ítem seleccionado.

Desplace el cursor con [◀], [▲], [▼] y [▶] (botones cursor).

Modifica un Valor

Para modificar un valor, utilice el dial VALUE.

Entrar un valor numérico ([NUMERIC])

Si activa [NUMERIC], puede utilizar los botones **TONE SELECT** ([PIANO]–[SPECIAL]) para entrar valores numéricos.

Esta operación resulta útil al seleccionar Tones (p. 20), Estilos (p. 26), Performances (p. 38) o Canciones (p. 30).

1. **Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hasta el valor numérico que desea modificar.**
2. **Pulse [NUMERIC].**
Se iluminan todos los botones TONE SELECT.
3. **Utilice los botones TONE SELECT para entrar el valor deseado y pulse [ENTER].**

Pantalla Principal

La siguiente pantalla, que se muestra al encender la unidad, se denomina “Pantalla Principal.” Esta pantalla se muestra la mayoría del tiempo cuando se toca el G W-8.



1. El número y el nombre del Estilo seleccionado en ese momento o el número y el nombre de la Canción seleccionada en ese momento.
2. El grupo, el número y el nombre del Performance seleccionado en ese momento.
3. El número y el nombre del Tone seleccionado por la Parte Inferior
4. El número y el nombre del Tone seleccionado para la Parte Superior
5. El número del compás, el tempo y el tipo de compás del Estilo o la Canción
6. Indicación del acorde.

Ventana

Las algo más pequeñas pantallas que aparecen temporalmente encima de las pantallas normales se denominan ventanas. Se muestran varias ventanas distintas según el contexto. Algunas permiten realizar ajustes y otras piden confirmar una operación.



Pulse [EXIT] para cerrar la ventana. Algunas se cierran automáticamente al llevar a cabo la operación.

Funciones de los Modos del Teclado

Tocar Sonidos con el Teclado (Keyboard Mode)

Al encender el G W-8, la unidad entrará en un estado en que se puede utilizar el teclado íntegro para tocar con un sonido de piano. El teclado del G W-8 funciona en cualquiera de los siguientes tres modos.

SINGLE	Suena un sólo Tone en todo el teclado.
SPLIT	La zona del teclado a la izquierda del Punto Divisorio se convierte en la Parte Inferior mientras que la zona a la derecha se convierte en la Parte Superior. Suena un Tone distinto en cada zona.
DUAL	Suenan dos Tones simultáneamente en toda la extensión del teclado.

MEMO

Si esta activado BACKING TYPE [STYLE], la zona izquierda del teclado (la Parte Inferior) sirve para entrar acordes (p. 25).

TIP

A pesar de los ajustes de ese momento, puede seleccionar fácilmente el modo Single seleccionando el “ajuste Piano” detallado más adelante.

Utilizar el Modo Single

Si [SPLIT] y [DUAL] están desactivados, el teclado estará en el modo Single, lo que significa que suena un sólo Tone en el teclado íntegro.

Al encender la unidad, se activará este modo en el G W-8.

Utilizar el Ajuste Piano

Sea cual sea el modo del teclado seleccionado en ese momento, puede utilizar la siguiente operación para llamar al “ajuste Piano”. Este ajuste hace ajusta el G W-8 para que tenga los ajustes apropiados para tocar con un sonido de piano es decir, suena un sonido de piano en toda la extensión del teclado.

1. Pulse simultáneamente [SPLIT] y [DUAL].

Utilizar el Modo Split ([SPLIT])

La división del teclado en secciones, izquierda y derecha, se denomina “Split” y la tecla que se utiliza para dividir el teclado se denomina “Punto Divisorio”.

En el modo Split, el sonido que suena en el lado derecho se denomina “Tone Superior” y el del lado izquierdo, “Tone Inferior”. La tecla que define el Punto Divisorio se incluye en la sección superior. De fábrica, el Punto Divisorio viene ajustado en C4.

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

El Tone que ha seleccionado en el modo Single será el Tone para la Parte Superior.

2. Para salir del modo Split, pulse otra vez [SPLIT] para que se apague.

MEMO

En el modo Split, se aplican automáticamente los ajustes de octava más apropiados para cada Tone.

Cambiar el Punto Divisorio

1. Mantenga pulsado [SPLIT] (durante aproximadamente dos segundos).

Se muestra la pantalla de ajuste para el Punto Divisorio.

2. Gire el dial VALUE para cambiar el Punto Divisorio.

3. Una vez haya terminado el ajuste, pulse [EXIT].

TIP

También puede cambiar el Punto Divisorio manteniendo pulsado [SPLIT] y pulsando la tecla deseada.

Uso del Modo Dual ([DUAL])

“Dual” es el modo en que se solapan dos Tones de forma que suenen juntos.

En el modo Dual, un Tone recibe el nombre de “Tone Superior” y el otro “Tone Inferior”

1. Pulse [DUAL] para que se ilumine el botón.

El Tone que seleccionó en el modo Single será el Tone para la Parte Superior.

2. Para salir del modo Dual, pulse otra vez [DUAL] para que se apague.

Seleccionar un Tone ([TONE])

El G W-8 contiene más de 1000 Tones distintos. Puede utilizarlos en los tres modos del teclado (Single, Split, Dual). En los modos Split y Dual, puede utilizar los botones cursor para desplazar el cursor hasta el número de Tone de los Tones Superior e Inferior y seleccionar un Tone distinto para cada uno.

Utilizar el dial VALUE

1. Pulse [TONE] para que se ilumine el botón.

De otro modo, utilice los botones cursor en la pantalla Principal para desplazar el cursor hasta el número de Tone.

2. Gire el dial VALUE para pasar por los Tones uno por uno.

Como opción, puede pulsar los botones TONE SELECT ([PIANO]–[SPECIAL]) para seleccionar un Tone por categoría.

MEMO

Cuando el cursor en la pantalla se encuentra en un número de Tone, también puede seleccionar el Tone deseado activando [NUMERIC], utilizando los botones TONE SELECT para entrar un número de Tone y a continuación, pulsando [ENTER].

Seleccionar un Tone de la lista

1. En la pantalla Principal, utilice los botones cursor para desplazar el cursor hasta el número de Tone deseado.

2. Pulse [ENTER].

3. Utilice [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar un Tone.

Puede pulsar uno de los botones TONE SELECT ([PIANO]–[SPECIAL]) para seleccionar un Tone por categoría.

4. Pulse [ENTER] para ajustar el Tone deseado.

Si pulsa [EXIT] sin haber pulsado [ENTER], la lista se cierra sin que se cambie el Tone seleccionado en ese momento.

MEMO

Puede utilizar [◀] [▶] para pasar por las categorías una por una.

MEMO

Puede editar el Tone seleccionado en ese momento y guardarlo en un Performance? Para más detalles, véase

“Editar un Tone” (p. 40).

Registrar en un Botón los Tones o Performances Utilizados con Frecuencia (Botones FAVORITE)

La función Favorite permite registrar los Tones o los Performances utilizados con frecuencia en los botones **TONE SELECT** ([0]–[9]) para poder llamarlos fácilmente.

Puede registrar diez Tones o Performances en cada uno de los diez botones.

Al activar **FAVORITE [BANK]**, los diez botones **TONE SELECT** sirven para especificar el banco, lo que permite alternar entre los diez bancos. Esto permite registrar un total de cien Tones o Performances Favoritos (diez bancos de diez).

MEMO

Para más acerca de los Performances, véase p. 38.

Registrar un Tone /Performance Favorito

Después de seleccionar el Tone o el Performance, mantenga pulsado **FAVORITE [ON/OFF]** y pulse el botón [0]–[9] en el que desea registrar el Tone o el Performance en cuestión.

Seleccionar un Tone/Performance Favorito

Pulse **FAVORITE [ON/OFF]** para que se ilumine el botón y pulse el botón [0]–[9] en que registró el Tone o Performance deseado.

Comprobar o Cambiar el Banco Registrado

Si ha seleccionado **FAVORITE [BANK]** y ha quedado iluminado, el botón [0]–[9] que corresponde a banco seleccionado en ese momento se ilumina también. Para cambiar de banco, pulse el botón del banco deseado ([0]–[9]) mientras está iluminado **FAVORITE [BANK]**.

Ver o Editar la Lista de Favoritos

Si pulsa simultáneamente **FAVORITE [ON/OFF]** y **[ENTER]**, se muestra la lista de Favoritos para el banco seleccionado en ese momento.

Botón	Función
Dial VALUE	Selecciona el número del Favorito a editar.
[▲][▼]	Selecciona el número de Favorito a editar.
[◀][▶]	Cambiar el banco mostrado en la lista.
[PIANO]	Suprime de la lista el Tone o Performance del número de Favorito seleccionado.
[KBD/ORGAN]	Añade el Tone o Performance al número de Favorito seleccionado.
[EXIT]	Cierra la lista.

Cambiar a la Escala Árabe u Otro Temperamento ([KEY SCALE])

Como opción al temperamento utilizado normalmente en la música occidental, puede ajustar la entonación de cada nota para crear los temperamentos utilizados en otras culturas musicales o periodos históricos (es decir, temperamentos orientales o temperamentos utilizados en el barroco). Puede afinar independientemente la entonación de cada nota en la octava (C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B).

1. Pulse **[KEY SCALE]** para que se ilumine el botón.

Se abrirá la ventana Key Scale.

2. Utilice los botones cursor para seleccionar el ítem que desea cambiar y utilice el dial **VALUE** para modificar el valor



También puede ajustar la entonación manteniendo pulsado **[KEY SCALE]** y pulsando la tecla que cuya entonación desea ajustar. La afinación baja 1/4 de tono.

Para recuperar la entonación original de la nota, mantenga pulsado **[KEY SCALE]** y pulse la misma tecla que acaba de pulsar.

Parámetro	Explicación	Valor
Preset Equal	Temperamento Igual: Esta afinación divide la octava en 12 partes iguales y es el temperamento utilizado con mayor frecuencia en la música occidental.	Pulse [ENTER]
Preset Arabic	Escala Árabe: En esta escala, E y B están un cuarto de tono más graves y C#, F# y G# están un cuarto de tono más agudo que en el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C# y Eb y F# son una tercera natural que cae entre una tercera mayor y una tercera menor. En el G W-8, puede utilizar el temperamento Árabe en las tonalidades de G, C y F.	Pulse [ENTER]
Lower Sw	Utiliza Key Scale para la Parte Inferior	OFF, ON
Upper Sw	Utiliza Key Scale para la Parte Superior	OFF, ON
Style Sw	Utiliza Key Scale para la Parte del Estilo	OFF, ON
C	Key Scale (escala de la tonalidad) C	-64--+63
C#	Key Scale C#	-64--+63
D	Key Scale D	-64--+63
Eb	Key Scale Eb	-64--+63
E	Key Scale E	-64--+63
F	Key Scale F	-64--+63
F#	Key Scale F#	-64--+63
G	Key Scale G	-64--+63
G#	Key Scale G#	-64--+63
A	Key Scale A	-64--+63
Bb	Key Scale Bb	-64--+63
B	Key Scale B	-64--+63

3. Una vez realizado los ajustes, pulse otra vez **[KEY SCALE]** para cerrar la ventana.

Cambiar el Tacto del Teclado ([KEY TOUCH])

Este ajuste determina cómo el volumen cambia en respuesta a la fuerza utilizada para pulsar las teclas (Sensibilidad a la Velocidad).

TERM

La **velocidad**—fuerza utilizada al tocar las teclas—puede afectar al volumen o al timbre del sonido.

1. Pulse [KEY TOUCH] para que se ilumine el botón.

Se abre la ventana Key Touch.

2. Utilice los botones cursor para seleccionar el ítem que desea cambiar y utilice el dial VALUE para modificar el valor

Parámetro	Valor	Explicación
Curve	LIGHT	Selecciónelo si desea que los cambios en la velocidad no inicien cambios grandes de volumen.
	MEDIUM	Sensibilidad a la velocidad medio. El teclado responde a los cambios de velocidad, pero el volumen máximo se obtiene con más facilidad que con el ajuste "HEAVY."
	HEAVY	Selecciónelo para la máxima expresividad. Incluso los cambios pequeños en la fuerza del ataque provocan cambios percibibles. A cambio, tiene que pulsar las teclas con fuerza para obtener el máximo nivel de volumen.
	FIXED	Selecciónelo si desea que todas las notas tengan el mismo valor de velocidad.
Explicación	1–127	Especifica el valor del volumen utilizado cuando se ajusta "Curve" en "FIXED."

3. Una vez realizados los ajustes, pulse otra vez [KEY TOUCH] para cerrar la ventana.

MEMO

Si desea conservar este ajuste, pulse [WRITE] para guardarlo en el Performance (p. 41).

Desplazar la Afinación del Teclado por Pasos de una Octava (botones OCTAVE)

Puede desplazar la afinación del Tone seleccionado en ese momento para que sea más aguda o grave por pasos de una octava, en un registro máximo de cuatro octavas más agudo o grave.

1. Pulse OCTAVE [◀] o [▶].

Se abre la ventana Octave Shift y al dejar de pulsar el botón, tras unos momentos, cerrará.

2. Mientras mantiene pulsado OCTAVE [◀] o [▶], use Cursor [◀] [▶] para seleccionar el Tone cuya afinación desea desplazar.

3. Utilice OCTAVE [◀] [▶] para cambiar la octava.

Transportar la Afinación del Teclado y de las Canciones ([TRANPOSE])

Al utilizar la función "Transpose", puede transportar su interpretación sin cambiar las notas que toca. También puede utilizar esta función para reproducir una canción en otra tonalidad.

1. Pulse [TRANPOSE].

Se abrirá la ventana Transpose y, una vez deje de pulsar el botón, cerrará después de unos momentos.

2. Mientras mantiene pulsado [TRANPOSE], use [▲] [▼] para seleccionar el ítem que desea cambiar.

Parámetro	Explicación	Valor
Song Trans	La reproducción de los datos de la Canción y los datos SMF (p. 30, p. 32) se transporta.	ON, OFF
KBD Trans	Se transporta el sonido del teclado.	ON, OFF
C→	La nota transportada	

3. Mantenga pulsado [TRANPOSE] y utilice el dial VALUE para especificar el valor deseado dial.

[TRANPOSE] se ilumina si el ajuste es cualquier cosa que no sea C.

TIP

Al mantener pulsado [TRANPOSE] y utilizar OCTAVE [◀] [▶], puede modificar el valor de Transposición pese a la ubicación del cursor.

Añadir Armonía al Tone Superior ([MELODY INTELLIGENCE])

Mientras suena un Estilo Musical (p. 25), se añade automáticamente una armonía apropiada a las notas ejecutadas en la Parte Superior. Esta función se denomina “Melodía Inteligente”.

Las armonías automáticas se basan en los acordes ejecutados en la sección inferior.

Al pulsar el botón [MELODY INTELLIGENCE] (botón iluminado), se activará la función Melodía Inteligente.

Seleccionar el tipo de armonía

1. Pulse [MELODY INTELLIGENCE] para que se ilumine el botón.

Al ejecutar algo en la Parte Superior, se añadirá una línea armonizada.

2. Mantenga pulsado [MELODY INTELLIGENCE] y gire el dial VALUE para seleccionar el tipo de Melodía Inteligente deseado.

Parámetro	Valor
Type	DUET, ORGAN, COMBO, STRINGS, CHOIR, BLOCK, BIG BAND, COUNTRY, TRADITIONAL, BROADWAY, GOSPEL, ROMANCE, LATIN, COUNTRY GUITAR, COUNTRY BALLAD, WALTZ ORGAN, OCTAVE TYPE 1, OCTAVE TYPE 2

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.
4. Para desactivar la función Melody Intelligence, pulse [MELODY INTELLIGENCE] para que se apague su indicador.

Utilizar el Metrónomo

Resulta útil utilizar el metrónomo cuando ensaya una nueva canción.

1. Pulse [MENU].
2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar “System” y pulse [ENTER].
3. Utilice [◀] [▶] para seleccionar “METRONOME” y utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.
4. Gire el dial VALUE para seleccionar el valor deseado.

Parámetro	Valor	Explicación
Metronome Switch	OFF, ON	Activa / desactivar el metrónomo.
Metronome Mode		Especifica de qué manera suena el metrónomo.
	ALWAYS	Si activa el metrónomo, suena siempre.
	REC	El metrónomo suena sólo si graba una canción (p. 27).
	PLAY	Suena si suena un Estilo o una Canción (p. 25, p. 30).
Metronome Level	LOW, MEDIUM, HIGH	Ajusta el volumen del metrónomo. El metrónomo suena bajo con un ajuste de “Low” y fuerte con “High.”

5. Una vez realizados los ajustes, pulse [EXIT].

Funciones Adicionales

cf.

- “Funciones de Ejecución y Efectos” (p. 34)
- “Editar un Tone” (p. 40)
- “Master Tune” (p. 46)
- “System Transpose” (p. 46)

Funciones de Acompañamiento

Seleccionar los Tipos de Acompañamiento (Style/Song/USB Memory Player)

El G W-8 permite utilizar los siguientes tres tipos de acompañamiento musical. Para cambiar el tipo de acompañamiento, utilice **BACKING TYPE [STYLE]**, **[SONG]** y **[USB MEMORY PLAYER]**.

[STYLE] (p. 25)

Este acompañamiento emplea los Estilos Musicales. La función de Estilos del G W-8 genera automáticamente un acompañamiento con múltiples instrumentos; simplemente seleccione un Estilo Musical (Styles) y utilice su mano izquierda para especificar el acorde deseado. También puede seleccionar Variaciones para cambiar acompañamiento así como el tipo de Introducción, Sección Principal y Final.

Utilizar sólo la parte de percusión de un Estilo como acompañamiento

Si desactiva **BACKING TYPE [STYLE]**, **[SONG]** y **[USB MEMORY PLAYER]**, escuchará sólo la parte de percusión del Estilo seleccionado en ese momento. Al igual que cuando **[STYLE]** estilo esta activado, podrá utilizar los botones **STYLE CONTROL** y **VARIATION** para seleccionar distintas variaciones.

[SONG] (p. 27)

Puede utilizar la función de grabación para grabar su propia interpretación en el G W-8. Dado que la unidad cuenta con un secuenciador de 16 pistas integrado, puede crear la grabación multipistas para crear una canción grabando un sonido distinto en cada pista. Asimismo, puede utilizar una canción que haya creado como acompañamiento para su interpretación de teclado. Puede cargar datos SMF en la Canción del Usuario y después reproducir la canción.

[USB MEMORY PLAYER] (p. 31)

Permite reproducir archivos de audio o datos SMF que hayan sido en la memoria USB. Puede utilizar la reproducción de estos datos como acompañamiento para sus interpretaciones.

Ajustar el Balance del Volumen del Acompañamiento y el Teclado (Botones BALANCE)

Utilice **BALANCE [BACKING]** y **[KEYBOARD]** para ajustar el balance del volumen del acompañamiento y el de su interpretación de teclado.

Si pulsa simultáneamente **BALANCE [BACKING]** y **[KEYBOARD]**, el balance recuperará su valor original.

Si ha modificado el balance del volumen, el botón cuyo volumen es más alto se ilumina.

NOTE

No puede guardar este ajuste.

Ajustar el Tempo ([TAP TEMPO])

NOTE

No se puede ajustar el tempo de los datos de audio.

1. Pulse [TAP TEMPO] dos o tres veces al pulso deseado.

Se muestra la ventana de ajuste del tempo y el tempo se marca con el pulso que se utiliza al pulsar el botón.

TIP

También puede especificar el tempo pulsando [TAP TEMPO] para acceder a la ventana de ajustes del tempo y a continuación utilizando los botones cursor y el dial **VALUE** para especificar el tempo deseado. Pulse [EXIT] para cerrar la ventana de ajuste del tempo.

Utilizar el metrónomo

1. Pulse [TAP TEMPO].

Se muestra la ventana de ajuste del tempo.

2. Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hasta "Metronome" y utilice el dial VALUE para activarlo.

Al activar el metrónomo, empezará a sonar.

3. Para detener el metrónomo, desactive "Metronome."

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.

MEMO

Para obtener más detalles acerca del volumen y otros ajustes del metrónomo, véase "Utilizar el Metrónomo" (p. 23).

Estilo (Tocar con Acompañamiento)

Reproducir un Estilo ([STYLE])

1. Pulse [STYLE] para que se ilumine el botón.

MEMO

El Punto Divisorio del teclado está ajustado en C4.

TIP

Si pulsa y mantiene pulsado [SPLIT] (durante aproximadamente dos segundos) se muestra en la pantalla el ajuste del Punto Divisorio. Puede girar el dial VALUE para cambiar el Punto Divisorio. Una vez realizados los ajustes, pulse [EXIT].

2. Pulse [START/STOP]; empezará a sonar el acompañamiento.

MEMO

Si [STYLE] está apagado, al pulsar [START/STOP], empezará a sonar sólo la percusión.

3. Utilice la mano izquierda para tocar un acorde (o una nota individual).

Utilice la mano izquierda para tocar el acorde de acompañamiento y la mano derecha para tocar la melodía.

TIP

Si no utiliza la zona inferior del teclado (la zona de la Parte Inferior) para entrar acordes, sonará sólo el patrón de percusión del Estilo.

4. Si toca otro acorde (o nota individual), cambiará la tonalidad del acompañamiento.

MEMO

El nombre del acorde se muestra en la zona del acorde de acompañamiento de la pantalla.

5. Utilice los botones STYLE CONTROL para seleccionar otro patrón para el Estilo seleccionado en ese momento.

[INTRO]	Un patrón de acompañamiento apropiado para una introducción.
[MAIN]	Se trata del patrón de acompañamiento principal para la canción.
[ENDING]	Un patrón de acompañamiento apropiado para un final.

Cambiar de Variación

Puede pulsar los botones **VARIATION** para cambiar el tipo de conjunto que suena en el acompañamiento. El botón que pulsa parpadeará hasta que se utilice un patrón nuevo (y después, se iluminará de forma constante).

VARIATION [1] produce el acompañamiento más simple y **VARIATION [4]** el más complejo.

Para una introducción o un final, **VARIATION [1]** es la más corta y simple.

Utilizar la Función Auto Fill-in

Si activa **[AUTO FILL-IN]** (botón iluminado), al cambiar de Variación, sonará un relleno. El relleno que suena entre la Variación actual y la siguiente depende de la Variación actual.

TERM

Qué es un "Relleno (Fill-In)" La frase "improvisada" que se introduce en el primer tiempo del compás recibe el nombre de "Relleno". El G W-8 hace que suene automáticamente la frase apropiada para el Estilo seleccionado.

Parar un Estilo

1. Pulse [START/STOP] otra vez para parar el acompañamiento.

TIP

Si pulsa [ENDING] en vez de [START/STOP], una frase final sonará y el acompañamiento parará.

Ajustar el Balance de las Partes ([PART VIEW])

Si [STYLE] está activado o si todos los botones BACKING TYPE están desactivados, puede acceder a la pantalla PERFORM MIXER pulsando [PART VIEW].

En la pantalla PERFORM MIXER puede ajustar el volumen para cada Parte del Estilo. Así que también puede enmudecer una Parte específica o bien, hacer que suene sólo una Parte específica.

1. Se muestra la pantalla PERFORM MIXER.
2. Use [◀] [▶] para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar y use [▲] [▼] para seleccionar el ítem que desea ajustar.

Pantalla	Parte
LWR	LOW ER
UPR	UPPER
ADR	Percusión del Acompañamiento
ABS	Bajo del Acompañamiento
AC1-AC6	Acompañamiento 1-6

Parámetro	Valor	Explicación
LEVEL	0–127	Ajusta el volumen de la Parte.
MUTE	OFF, ON	Especifica si el sonido se enmudece (ON) suena (OFF).
SOLO	OFF, ON	Especifica si se escuchará sólo esta Parte (ON) o no (OFF).

3. Para salir de la pantalla PERFORM MIXER, pulse [EXIT] o [PART VIEW] para que se apague el indicador.

Función Sync Start/Stop (Botones SYNC)

Si activa **SYNC [START]** (el botón iluminado), el acompañamiento empezará a sonar en el momento en que se pulse una tecla situada a la izquierda del Punto Divisorio (es decir, en la zona de la Parte Inferior).

Si activa **SYNC [STOP]** (el botón apagado), el acompañamiento dejará de sonar en el momento en que deje de pulsar la tecla en la zona de la Parte Inferior. Esto resulta útil para las canciones en que hay cortes o rellenos (es decir, uno o varios tiempos de silencio). Para desactivar este ajuste, pulse el botón para que se apague.

Guardar los Ajustes Actuales en un Performance

Véase “Guardar un Performance ([WRITE])” (p. 41).

Seleccionar un Estilo Musical

Las ubicaciones en la memoria de Estilos son las siguientes.

Tipos	Explicación
PRST (Preset)	Se trata de Estilos integrados en el G W-8. No puede sobrescribirlos.
USER	Al crear datos de Estilo en su ordenador, guárdelos en la memoria USB y cargarlos en el G W-8, se escribirán en la zona del USUARIO (USER) (p. 49).

Seleccionar un Estilo

Utilizando el dial VALUE

- 1. Pulse [STYLE] para que se ilumine el botón.**
- 2. Utilice los botones STYLE SELECT para seleccionar Estilo por género.**
Inmediatamente después de que haya pulsado uno de los botones STYLE SELECT, la pantalla mostrará el nombre del primer Estilo del género seleccionado [USER].

3. Gire el dial VALUE para pasar por los Estilos uno por uno.

MEMO

Si el cursor en la pantalla señala un número de Estilo, también puede seleccionar un Estilo activando [NUMERIC], utilizando los botones TONE SELECT para entrar un número de Estilo y pulsando [ENTER].

Seleccionar un Estilo de la Lista de Estilos

- 1. En la pantalla Principal, utilice los botones cursor para desplazar el cursor hasta el número de Estilo deseado.**
- 2. Pulse [ENTER].**
- 3. Utilice [◀] [▶] para seleccionar un género de Estilo.**
Para seleccionar un Estilo del Usuario, seleccione “USER” o pulse [USER].
- 4. Utilice [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar el Estilo deseado.**
- 5. Pulse [ENTER] para ajustar el Estilo.**
Si pulsa [EXIT] sin pulsar [ENTER], la lista se cierra sin que cambie el Estilo seleccionado en ese momento.

Añadir Estilos del Usuario (Importar desde la memoria USB)

Los datos de estilo guardados en la memoria USB pueden ser importados al G W-8.

Antes de continuar, debe guardar en la memoria USB los datos de Estilo creados en su ordenador utilizando el software suministrado “StyleConverter”. Para más detalles, véase “Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)” (p. 50).

Suprimir un Estilo del Usuario

De la siguiente forma puede suprimir un Estilo especificado o bien, todos los Estilos de la memoria User Style.

- 1. Pulse [MENU].**
- 2. Use [▲] [▼] para seleccionar “Utility” y pulse [ENTER].**
- 3. Utilice los botones cursor para seleccionar “Delete” y pulse [ENTER].**
- 4. Utilice los botones cursor para seleccionar “Style” o “All Styles” y pulse [ENTER].**
- 5. Si ha seleccionado “Style” en el paso 4, use el dial VALUE para seleccionar el Estilo que desea borrar y pulse [ENTER].**
Se muestra la ventana de verificación.
- 6. Pulse [ENTER] para borrar el (los) Estilo(s).**
Si pulsa [EXIT], volverá a la pantalla anterior sin borrar el Estilo.

Copia de Seguridad de un Estilo del Usuario

(Exportar a la memoria USB)

Para más detalles, véase “Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)” (p. 50).

Utilizar los Ajustes del Sonido Recomendados para un Estilo ([ONE TOUCH])

Cuando **[STYLE]** está activado, al activar **[ONE TOUCH]**, asignará los Tones más apropiados para el Estilo seleccionado como Tone Superior y Tone Inferior. Esta función se denomina función “One Touch”.

Si **[ONE TOUCH]** está activado cuando cambie de Estilo, los Tones del teclado también cambiarán a ser los Tones más apropiados para el Estilo seleccionado.

Para desactivar la función One Touch, apague **[ONE TOUCH]**.

MEMO

El Modo del Teclado (p. 19) cambiará según el Estilo seleccionado.

MEMO

Cambiar de Estilo cuando **[ONE TOUCH]** está activado no afecta al Punto Divisorio (p. 19).

NOTE

No puede cambiar los Tones asignados a cada Estilo utilizando la función One Touch.

Otras Funciones Relacionadas con los Estilos Musicales

cf.

- “Utilizar el Modo Split ([SPLIT])” (p. 19)
- “Seleccionar un Tone ([TONE])” (p. 20)
- “Añadir Armonía al Tone Superior ([MELODY INTELLIGENCE])” (p. 23)
- “Usar Performances Preset” (p. 38)
- “Chord Mode” (p. 39)
- “Backing Hold” (p. 39)
- “Bass Inversion” (p. 39)
- “Pedal Assign” (p. 46)
- “Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)” (p. 50)
- “Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)” (p. 50)

Canción

Grabar una Nueva Canción ([SONG REC])

Puede utilizar el grabador de 16 pistas del G W-8 para grabar sus propias interpretaciones. Puede grabar su interpretación de teclado mientras escucha el acompañamiento y después escuchar la reproducción de lo que ha grabado.

NOTE

Al seleccionar otra canción o apagar la unidad, las interpretaciones se borran. Si desea conservar la Canción, debe guardarla (p. 29).

En el G W-8, existen dos maneras de grabar una Canción.

- Véase “Grabar en la Pantalla Principal” (p. 27).
- Véase “Grabar una Parte Específica (SONG TRACK)” (p. 28).

TIP

Los ajustes (es decir, el tempo y el tipo de compás) los determina los ajustes del Estilo guardado en el Performance seleccionado. Seguramente encontrará que es útil seleccionar primero el Estilo y los Tones que desea utilizar (p. 38). Si toca sin utilizar un Estilo, puede especificar el tempo y el tipo de compás de la Canción en la pantalla SONG TRACK (p. 28).

Grabar en la Pantalla Principal

Si desea grabar la reproducción del Estilo también, active **[STYLE]**.

Si desea grabar sólo lo que toca con el teclado sin que suene un Estilo, active **[SONG]**. Si **[STYLE]** y **[SONG]** están desactivados, el patrón de percusión del Estilo seleccionado con los **botones STYLE SELECT** se graba junto con lo que toca en con el teclado.

MEMO

Si lleva a cabo el siguiente procedimiento después de haber seleccionado cualquier Canción, podrá grabar lo que toca encima de la canción. Si desea grabar una nueva Canción, utilice la operación Song Initializing. Véase “Grabar una Parte Específica (SONG TRACK)” (p. 28).

1. **Seleccione el Performance que desea utilizar (p. 38).**
2. **Pulse [SONG REC].**
[SONG REC] parpadea.
3. **Pulse [▶/||] par iniciar la grabación.**
Incluso sin haber pulsado [▶/||], al tocar el teclado, se iniciará la grabación.
4. **Toque.**

5. Pulse [▶/||] para detener la grabación.

Al dejar de grabar, se muestra la pantalla SONG TRACK.

Si desea seguir grabando, refiérase al paso 7 y siga “Grabar una Parte Específica (SONG TRACK)” o bien, el paso 3 y “Regrabar su Ejecución” (p. 28).

Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.

NOTE

Se aplican los MFX (p. 42) sólo a la interpretación a tiempo real de la Parte (Parte Superior o Parte Inferior) que Vd. toca con el teclado. Tenga en cuenta que no se aplican los MFX a los datos de de Canción grabados.

MEMO

La interpretación que graba utilizando un Estilo se graba en las partes 1–16 como sigue.

Pista	Nombre de la Parte	Pista	Nombre de la Parte
1	Accomp 1	9	Accomp 6
2	Accomp bass	10	Accomp drums
3	Accomp 2	11	Lower Part
4	Upper Part	12	
5	Accomp 3	13	
6		14	
7	Accomp 4	15	Melody Intelligence
8	Accomp 5	16	

MEMO

Puede especificar si suena el metrónomo durante la grabación. Véase “Utilizar el Metrónomo” (p. 23).

Grabar una Parte Específica (SONG TRACK)

En la pantalla SONG TRACK puede especificar la Parte que desea grabar. Se grabará una ejecución que utiliza un Tone en cada Parte.

NOTE

Si graba una Parte especificada, al grabar con un Estilo, según la Parte especificada, es posible que su interpretación se grabe junto con lo que el Estilo genera. Si graba en una Parte especificada, recomendamos que toque sin utilizar Estilos.

NOTE

Se aplican los MFX (p. 42) sólo a la interpretación a tiempo real de la Parte (Parte Superior o Parte Inferior) que Vd. toca con el teclado. Tenga en cuenta que no se aplican los MFX a los datos de de Canción grabados.

MEMO

Al activar [SONG], podrá pulsar varias veces [PART VIEW] para cambiar de la pantalla Principal a SONG TRACK → PERFORM MIXER (p. 25) → Pantalla principal.

1. Pulse [SONG] para que se ilumine el botón.

2. Pulse [PART VIEW] para que se ilumine el botón.

3. Se muestra la pantalla SONG TRACK.

Inicializar una Canción

4. Utilice los botones cursor para seleccionar el icono INIT y pulse [ENTER].

Se muestra la ventana Song Initialize.

5. Cuando sea preciso, utilice los botones cursor y el dial VALUE para especificar el tempo y el tipo de compás de la Canción.

6. Utilice los botones cursor para seleccionar otra vez el icono INIT y pulse [ENTER].

Se muestra la ventana de verificación.

7. Pulse [ENTER].

Si pulsa dos veces [EXIT] en vez de [ENTER], se cierra la ventana Song Initialize sin que se inicialice la Canción. Se muestra la pantalla SONG TRACK.

8. Utilice los botones cursor para seleccionar un ítem y gire el dial VALUE para ajustar el valor.

Ítem	Explicación	Valor
Part	Parte a grabar	1–16
Tone	El número de Tone para cada Parte	
Mute	Ajuste de Mute On (no hay sonido) o Off (suena) para cada Parte	
Solo	Ajuste de Solo On (se escucha sólo esta parte) o Off para cada Parte	

9. Pulse [SONG REC].

[SONG REC] parpadea.

Se muestra la pantalla Song Rec Standby. Va a grabar una nueva Canción, así que no hace falta efectuar ajustes en esta pantalla. Vaya al siguiente paso.

10. Pulse [▶/||] para iniciar la grabación.

11. Toque

12. Pulse [▶/||] para detener la grabación.

Regrabar su Ejecución

En la pantalla SONG TRACK puede añadir material adicional en la ejecución grabada o bien, regrabar los compás que especifica. Puede regrabar de las siguientes maneras.

- **Replace**—El material nuevo se graba mientras se borra el material grabado anteriormente.
- **Mix**—Se graban notas nuevas junto con de las notas grabadas anteriormente.
- **Punch In/Out**— Se realiza la grabación Replace o Mix sólo en la zona que especifica para la regrabación.

MEMO

Al grabar una Canción utilizando un Estilo, los datos del Estilo se graban en el primer compás de la Canción. Al reproducir esta Canción, la reproducción se iniciará desde la indicación del compás "2."

NOTE

Al volver a grabar la Canción, los ajustes de ANALOG MODIFY que no sean los ajustes de MASTER EQ (p. 37; Reverb Send, Chorus Send, Attack, Release, Cutoff y Resonance) no pueden modificarse.

1. Pulse **[SONG]** para que se ilumine el botón.
2. Pulse **[PART VIEW]** para que se ilumine el botón.
Se muestra la pantalla SONG TRACK.
Cuando precisa, realice los ajustes de Canción tal como se detalla en el paso 7 "Grabar una Parte Específica (SONG TRACK)."
3. Pulse **[SONG REC]**.
[SONG REC] parpadea. Se muestra la pantalla Song Rec Standby.
4. Utilice los botones cursor para seleccionar un parámetro y gire el dial VALUE para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
Rec Mode	REPLACE	Se graba material nuevo mientras se borra el material grabado anteriormente.
	MIX	Se graban las nuevas notas mezcladas con las notas grabadas anteriormente.
Count In	OFF	No hay claqueta de entrada. La grabación se iniciará al pulsar [▶/] .
	1 MEAS	La grabación se iniciará después de una claqueta de entrada de un compás.
	2 MEAS	La grabación se iniciará después de una claqueta de entrada de dos compases.
	WAIT NOTE	La grabación se iniciará en cuanto pulse una tecla del teclado. (No habrá claqueta.)
Input Quantize	OFF, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	La cuantificación rectifica la colocación rítmica de las notas desplazándolas hasta la barra de la cuadrícula más cercana. Esto especifica el número de paso por compás (es decir la resolución).
Punch Sw	OFF, ON	Si se ajusta en "ON," la grabación tendrá lugar desde el compás "Punch In (pinchado)" hasta el compás "Punch Out (despinchado)" especificados. Cuando la reproducción llega al compás especificado como "Punch In," la grabación se iniciará automáticamente y se detendrá en el compás "Punch Out".

Parámetro	Valor	Explicación
Punch In	0001-	Compás en el que se iniciará la grabación
Punch Out	0002-	Compás en el que se detendrá la grabación

MEMO

Si asigna el pedal a "PUNCH IN / OUT" en "Pedal Assign" (p. 46), podrá especificar las posiciones de inicio y final de la grabación pisando el pedal. Si desea hacerlo, ajuste "Punch Sw" en "OFF".

5. Pulse **[▶/||]** para iniciar la grabación.
6. Toque.
7. Pulse **[▶/||]** para detener la grabación.

Guardar una Canción ([WRITE])

De la siguiente manera puede guardar una Canción localizada en la memoria de Canciones temporal en la memoria de Canciones del Usuario.

1. Pulse **[WRITE]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Song" y pulse **[ENTER]**.

Entrar un nombre para la Canción del Usuario

3. Use **[◀]** **[▶]** para desplazar el cursor y gire el dial VALUE para cambiar cada uno de los caracteres.
Entre un nombre para la Canción de hasta 16 caracteres.
Dispone de los siguiente caracteres.
A-Z 0-9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { }

Botón	Explicación
[0]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que lo pulse, alternará entre seleccionar el primer carácter del juego de caracteres: mayúscula (A) o números y símbolos (0).
[1]	Suprime el carácter indicado por el cursor.
[2]	Introduce un espacio en la posición del cursor.

4. Pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana de verificación.
5. Pulse **[ENTER]** para guardar la Canción.
Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin que se guarde la Canción.

Cargar Datos de Canción en la Memoria USB

Puede cargar en el G W-8 los datos de canción guardados en la memoria USB. Asimismo, puede guardar datos SMF en una Canción del usuario. Para más detalles, véase “Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)” (p. 50).

Suprimir una Canción

De la siguiente manera puede suprimir una Canción específica o bien todas las Canciones de la memoria User Song.

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar “Utility” y pulse **[ENTER]**.
3. Utilice los botones cursor para seleccionar “Delete” y pulse **[ENTER]**.
4. Utilice los botones cursor para seleccionar “Song” o “All Songs,” y pulse **[ENTER]**.
5. Si seleccionó “Song” en el paso 4, utilice el dial **VALUE** para seleccionar la canción que desea suprimir y pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana de verificación.
6. Pulse **[ENTER]** para suprimir la canción (s).
Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin suprimir la(s) canción(es).

Seleccionar y Reproducir una Canción ([SONG])

1. Pulse **[SONG]** para que se ilumine el botón.
2. Gire el dial **VALUE** para seleccionar una Canción.
Si el cursor señala un número de Canción, también puede seleccionar una Canción de la Lista de Canciones. Pulse **[ENTER]** para acceder a la lista, use **[▲]** **[▼]** para seleccionar la canción y pulse **[ENTER]**.
Puede utilizar **[NUMERIC]** para seleccionar la canción (p. 17).
3. Pulse **[▶/||]** para reproducir la Canción.
Para parar, pulse otra vez **[▶/||]**.

MEMO

Al grabar una Canción utilizando un Estilo, los datos del Estilo se graban en el primer compás de la Canción. Al reproducirla, sonará a partir de la indicación del compás “2.”

NOTE

Al seleccionar una Canción de Usuario, ésta sobrescribirá la memoria temporal de Canción.

NOTE

No puede reproducir datos SMF que contengan más de 16 partes.

Controlar la reproducción de una canción

Utilice los botones **SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL** para especificar el punto en que desea iniciar la reproducción de la canción.

[◀]	Volver al principio de la canción.
[◀◀]	Rebobinar la canción.
[▶▶]	Adelantar rápidamente.
[▶]	Desplazarse hasta el final de la canción.
[▶/]	Reproduce la canción o bien, la pone en pause.

Tocar junto con una canción ([MINUS ONE/CENTER CANCEL])

Puede pulsar **[MINUS ONE/CENTER CANCEL]** para enmudecer una Parte específica. Esta función recibe el nombre de “Minus One”. Para especificar la Parte que quedará enmudecida, Cada vez que pulse **[MINUS ONE/CENTER CANCEL]**, alternará entre activar (botón iluminado) y desactivar (botón apagado) la función Minus One.

Especificar la Parte que quedará enmudecida

1. Pulse **[MENU]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar “Minus One Setting” y pulse **[ENTER]**.
3. Utilice los botones cursor para seleccionar la Parte que desea enmudecer.
4. Gire el dial **VALUE** para ajustar **ON** o **OFF**.
5. Una vez haya realizado los ajustes, pulse **[EXIT]**.

MEMO

Se trata de un parámetro del sistema.

Copia de Seguridad de los Archivos de Canción

Los datos de Canción que ha creado en el G W-8 pueden guardarse en la memoria USB. Para más detalles, véase “Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)” (p. 50).

Otras Funciones Relacionadas con Canciones

cf.

“Usar Performances Preset” (p. 38)

“Utilizar el Metrónomo” (p. 23)

“Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)” (p. 50)
“Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)” (p. 50)

Reproductor de Memoria USB (SMF / Audio File Player)

TERM

Playlist: Playlist es una función que permite crear listas de canciones con un orden específico y y reproducirlas de forma consecutiva en el G W-8.

Puede utilizar "Playlist Editor" para crear una lista de reproducción de canciones en el ordenador.

Songlist: La lista de canciones especificada en la playlist se denomina Songlist.

Crear una playlist

Arranque Playlist Editor y cree una lista de reproducción.

* Para detalles acerca de cómo crear una playlist, véase "PlaylistEditorManualE.pdf," que se instala junto con "Playlist Editor."

NOTE

- Utilice "Playlist Editor" para crear playlists. No se puede crear playlists en el propio G W-8.
- Puede reproducir canciones individuales sin necesidad de crear una playlist. Para hacerlo, coloque archivos SMF o de audio en el directorio raíz de la memoria USB.
- Puede reproducir sólo los archivos de audio cuya frecuencia de muestreo es 44.1 kHz.
- El G W-8 puede gestionar hasta un máximo de 999 canciones y playlists. (Playlist Editor puede gestionar

Reproducir Archivos SMF/de Audio

Puede reproducir los archivos SMF o los archivos de audio guardados en la memoria USB.

Archivos SMF/de Audio reproducibles

SMF		
	Formato	0 o 1 * Con los SMF de formato 1, existen limitaciones en cuanto a las pistas que se pueden reproducir.
	Tamaño del Archivo	240 KB máximo (Tenga en cuenta que esto varía ligeramente según el contenido del SMF.)
	Sistema Exclusive	Paquetes de 512 bytes o menos
Archivos de Audio		
WAV/ AIFF	Frecuencia de Muestreo	44.1 kHz
	Profundidad de Bits	8/16/24 bits

SMF		
MP3	Formato	MPEG-1 audio layer 3
	Frecuencia de Muestreo	44.1 kHz
	Frecuencias de Bit	32/40/48/56/64/80/96/ 112/128/160/192/224/256/ 320 kbps, VBR (Frecuencia de Bit Variable)

Pantallas del Reproductor de Memoria USB

Pantalla principal

Al conectar la memoria USB al G W-8 y al pulsar [USB MEMORY PLAYER], se mostrará la pantalla Principal (Main).



1. Icono PLAYLIST: Indica la pantalla PLAYLIST SELECT.
2. Icono SONG: Indica la pantalla SONG SELECT.
3. El número y nombre de la canción seleccionada en ese momento
4. El grupo, número y nombre del Performance seleccionado en ese momento
5. El número y nombre del Tones seleccionado para la Parte Inferior
6. El número y nombre del Tone seleccionado para la Parte Superior
7. El número del compás y el tempo o tipo de compás de la Canción.

Pantalla PLAYLIST SELECT

En la pantalla Principal, seleccione el icono PLAYLIST y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla PLAYLIST SELECT.



1. Lista PLAYLIST

En la lista, seleccione playlist y pulse [▶]; el cursor se desplaza hasta el icono en el lado izquierdo de la pantalla. Seleccione un icono y pulse [ENTER] para llevar a cabo las siguientes operaciones.

NOTE

Las Playlists que muestran el símbolo [] a la izquierda de su nombre no permiten la edición de los ajustes del playlist ni de los ajustes de la canciones en la lista.

2. Icono P INFO: Muestra información para la playlist seleccionada en ese momento.

Pantalla SONG SELECT

En la pantalla Principal, seleccione el icono SONG y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla SONG SELECT.



1. el nombre de la playlist seleccionada en ese momento
2. Lista de Canciones
 Seleccione una canción de la lista y pulse [▶] para desplazar el cursor hasta los iconos en el lado derecho de la pantalla. Seleccione un icono y pulse [ENTER] para llevar a cabo las siguientes operaciones.
3. Icono P INFO: Muestra información para la playlist seleccionada en ese momento.
4. Icono S INFO: Muestra información para la canción seleccionada en ese momento.
5. Icono CHANGE: Cambia el orden de reproducción de la canción seleccionada en ese momento. Para más detalles, véase "Cambiar el orden de las canciones" (p. 33).
6. Icono DELETE: Suprime de la playlist la canción seleccionada en ese momento. Para más detalles, véase "Suprimir la canción" (p. 33).

Reproducción de Canciones ([USB MEMORY PLAYER])

Conecte la memoria USB que contiene la playlist y las canciones al G W-8 y active [USB MEMORY PLAYER].

Reproduzca las canciones tal como se explica más abajo. Utilice los botones **SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL** para especificar donde se iniciará la reproducción.

[◀]	Volver al principio de la canción. Al pulsar este botón al principio de la canción, se desplazará a la canción anterior.
[◀◀]	Rebobinar la canción.
[▶▶]	Adelantar rápidamente.
[▶]	Desplazarse hasta el final de la canción.
[▶/]	Reproduce la canción o bien, la pone en pause.

Seleccionar una playlist y reproducirla

1. En la pantalla Principal, desplace el cursor hasta el icono **PLAYLIST** en la línea superior de la pantalla y pulse [ENTER].
 Se muestra la pantalla **PLAYLIST SELECT**.

De otro modo, puede acceder a la pantalla **PLAYLIST SELECT** desde la pantalla Principal pulsando [USB MEMORY PLAYER] con [USB MEMORY PLAYER] activado (botón iluminado).

2. Use [▲][▼] para seleccionar la playlist que desea reproducir.
3. Al pulsar [▶/||], se reproducirán las canciones en la playlist seleccionada en el orden especificado.
 Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.
4. Para detener la reproducción [▶/||].
 Si pulsa [▶/||], la reproducción se inicia en el punto en el que detuvo la reproducción.

Seleccionar y reproducir una canción de la lista de canciones

1. En la pantalla Principal, pantalla y pulse [ENTER].
 Aparece la lista de canciones para la playlist seleccionada en ese momento. De otro modo, puede ver la lista de canciones seleccionado una playlist en el paso 2 de "Seleccionar una playlist y reproducirla" (más arriba) y pulsando [ENTER].
2. Use [▲][▼] para seleccionar la canción que desea reproducir.
3. Pulse [▶/||] para reproducir la canción seleccionada.
 Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.
4. Para detener la reproducción de la canción, pulse [▶/||].
 Si pulsa [▶/||], la reproducción se inicia en el punto en el que detuvo la reproducción.

Tocar junto con una canción ([MINUS ONE/CENTER CANCEL])

Al pulsar [MINUS ONE/CENTER CANCEL], puede llevar a cabo las siguientes operaciones, según el tipo de datos de canción.

Archivo	Función	Explicación
SMF	Minus One	Enmudece la Parte especificada. Para especificar la Parte a enmudecer, véase "Especificar la Parte que quedará enmudecida" (p. 30).
Audio file	Center Cancel	Minimiza el volumen del sonido que se escucha en el centro del campo estereofónico de la reproducción (es decir, la voz o la melodía).

Cada vez que pulse [MINUS ONE/CENTER CANCEL], la función alternará entre activada (iluminado) y desactivada (apagado).

Edición de las Playlist

NOTE

Si modifica el contenido de la playlist, se mostrará un "*" delante del nombre de la playlist. Si desea conservar la playlist modificada, lleve a cabo la operación Write (véase la columna derecha). Si selecciona otra playlist sin escribir los ajustes, dichos ajustes recuperarán su estado original.

Seleccionar el modo de reproducción

1. En la pantalla **PLAYLIST SELECT** (p. 31), o **SONG SELECT** (p. 32), seleccione el icono **P INFO** y pulse **[ENTER]**.
2. Use **[▼]** para seleccionar "Chain Play" o "Repeat All" como Modo de Reproducción.
3. Gire el dial **VALUE** para añadir o retirar la marca de "bien visto" (✓).
Si se ve una marca de bien visto, significa que una función ha sido añadida.

Parámetro	Explicación
Chain Play	Si está activada, las canciones en la playlist sonarán de forma consecutiva. Cuando termina de sonar la última canción, parará la reproducción.
Repeat All	Si está activada, cuando termina de sonar la última canción, se vuelve a la primera y la unidad entra en modo pause. Si Chain Play está activada, la repetición consecutiva seguirá sonando sin parar.

Cambiar el orden de las canciones

1. En la pantalla **SONG SELECT** (p. 32), seleccione el icono **CHANGE** y pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana en que se cambia el orden de las canciones.
2. Gire el dial **VALUE** para especificar la posición en la canción seleccionada.
3. Una vez haya especificado la posición deseada, pulse **[ENTER]**.
Si no desea cambiar la posición, pulse **[EXIT]**.

Suprimir la canción

1. En la canción **SONG SELECT** (p. 32), seleccione el icono **DELETE** y pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana de verificación.

2. Pulse **[ENTER]**.

Si no desea suprimirla, pulse **[EXIT]**.

Ajustar el volumen de cada canción

1. En la pantalla **SONG SELECT** (p. 32), seleccione el icono **S INFO** y pulse **[ENTER]**.
2. Use **[▼]** para seleccionar "Level Edit" y pulse **[ENTER]**.
Se muestra la pantalla **SONG INFO (LEVEL)**.

NOTE

Este ítem no está disponible para las canciones en la playlist de la Memoria USB.

3. Utilice los botones cursor para seleccionar un parámetro.
4. Gire el dial **VALUE** para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
Level Adjust	-12-0-+12	Tomando como hecho que el volumen (el volumen de la canción en la memoria USB) es 0, puede ajustar el volumen dentro del rango: -12-0-+12.
Part 1-16 Level	0-127	Si el tipo de archivo de la canción es SMF, puede ajustar el volumen individualmente para las Partes 1-16. Desplace el cursor hasta el número de Parte mostrado en la parte inferior de la pantalla y pulse [ENTER] y podrá ajustar el volumen de esa Parte.

MEMO

Cuando se encuentra activado **[USB MEMORY PLAYER]**, puede pulsar repetidamente **[PART VIEW]** para cambiar de la pantalla Principal a **SONG INFO (LEVEL)** → **PERFORM MIXER** (p. 25) → Pantalla Principal.

Guardar los ajustes de la playlist en la memoria USB ([WRITE])

De la siguiente forma puede guardar en la memoria USB los ajustes de la Playlist que ha editado en el G W-8.

1. Pulse **[WRITE]**.
2. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Playlist" y pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana de verificación.
3. Pulse **[ENTER]** para guardar las playlists en la memoria USB.
Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin que se guarden las playlists.

Funciones de Ejecución y Efectos

Funciones de Ejecución

Controlador D Beam

El controlador D Beam puede utilizarse simplemente pasando la mano encima suyo. Puede utilizarlo para aplicar distintos efectos, según la función asignada a ello. En el GW-8, el controlador D Beam puede utilizarse no sólo para modificar sonidos sino también para controlar la entonación de un sonido de sintetizador monofónico (solo).

1. **Pulse D BEAM [SOLO SYNTH], [ASSIGNABLE 1], o [ASSIGNABLE 2] para activar el controlador D Beam.**

Botón	Explicación
[SOLO SYNTH]	Permite utilizar el controlador D Beam como sintetizador monofónico.
[ASSIGNABLE 1]	Controla la función asignada al controlador D Beam.
[ASSIGNABLE 2]	

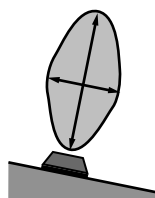
NOTE

No puede emplear todos estos botones a la vez.

2. **Mientras toca el teclado produciendo sonido, coloque la mano encima del controlador D Beam y muévela lentamente hacia arriba y abajo.**
3. **Para desactivar el controlador D Beam, pulse otra vez el botón que pulsó en el paso 1 para que se apague su indicador.**

Zona funcional del controlador D Beam

La figura muestra el zona funcional del controlador D Beam. Si mueve la mano fuera de esta zona, no producirá efecto alguno.



NOTE

La zona funcional del controlador D Beam se volverá muy reducida si se le utiliza a la luz del sol directa. Téngalo en cuenta al utilizar el controlador D Beam al aire libre.

NOTE

La sensibilidad del controlador D Beam cambia según la intensidad de la luz a que está expuesta. Si no funciona de la forma esperada, ajuste el parámetro D Beam Sens según la

intensidad de la luz donde se ubica la unidad. Al subir el valor, aumentará la sensibilidad (p. 48).

Efectuar ajustes detallados para Solo Synth

1. **Pulse y mantenga pulsado [SOLO SYNTH].**

Se muestra la pantalla D BEAM SOLO SYNTH.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desea editar.**

3. **Gire el dial VALUE para ajustar el valor deseado.**

4. **Una vez terminados los ajustes, pulse [EXIT].**

Se muestra la pantalla Principal.

MEMO

Estos ajustes son parámetros del sistema (p. 46).

Parámetros de Solo Synth

Parámetro	Valor	Explicación
Level & Range		
Level	0-127	Ajusta el volumen.
Chorus Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada al chorus
Reverb Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada a la reverb
Range	2 OCT-8 OCT	Rango de variación de la entonación del solo synth
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Forma de Onda SAW: Onda diente de sierra SQR: Onda cuadrada
Osc 1 Pulse Width	0-127	Ancho de pulsación de la forma de onda Al modificar cíclicamente el ancho de pulsación puede crear cambios sutiles en el timbre. * El Ancho de Pulsación se activa cuando se selecciona "SQR" con la forma de onda OSC1/2.
Osc 1 Coarse Tune	-48- +48	Entonación del sonido del Tone (en semitonos, +/-4 octavas)
Osc 1 Fine Tune	-50- +50	Entonación del sonido del Tone (en pasos de 1-cent)

Parámetro	Valor	Explicación
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(lo mismo que Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0-127	Ajusta el nivel.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Al activar este interruptor, se producirá un sonido complejo con gran cantidad de armónicos. Resulta efectivo cuando la entonación de OSC1es más alta que la de OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Tipo de filtro OFF: No se emplea ningún filtro. LPF: Filtro Pasa Graves. Reduce el volumen de todas las frecuencias encima de la frecuencia de corte (Cutoff) para producir un sonido más redondo. BPF: Filtro Pasa Bandas. Deja sólo las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte y corta las demás. HPF: Filtro Pasa Agudos. Corta las frecuencias en la zona debajo de la frecuencia de corte. PKG: Filtro de Pico. Realza las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte.
Cutoff	0-127	Frecuencia en que el filtro empieza a afectar a los componentes de la forma de onda
Resonance	0-127	Realza la porción del sonido en la zona de la frecuencia de corte y añade carácter al sonido. * <i>Los ajustes excesivamente altos pueden producir oscilación, que provoca distorsión.</i>

Parámetro	Valor	Explicación
LFO		
LFO Rate	0-127	Frecuencia de modulación del LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula la entonación del Osc 1/2
LFO Osc 2 Pitch Depth		
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula el ancho de pulsación de la forma de onda del Osc 1/2. * <i>El Ancho de Pulsación se activa cuando se selecciona "SQR" con la forma de onda Osc 1/2.</i>
LFO Osc 2 Pulse Width Depth		

Asignar una función al controlador D Beam

1. Pulse y mantenga pulsado [ASSIGNABLE 1] o [ASSIGNABLE 2].

Se muestra la pantalla del D BEAM.

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Gire el dial VALUE para seleccionar la función del D Beam deseada.

4. Una vez terminados los ajustes, pulse [EXIT].

Se muestra la pantalla Principal.

MEMO

Estos ajustes son parámetros del sistema (p. 46).

Funciones que puede asignar

D Beam función	Explicación
DRUM ROLL	Seguirá sonando un redoble de caja mientras mantiene la mano encima del D Beam. Acerque la mano para subir el volumen y aléjela rápidamente para que suene un plato.
CHIMES	Suenan campanas tubulares cuando coloca la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto el volumen.
BUBBLE	Suena el sonido de burbujas cuando coloca la mano encima del D Beam. Al acercar la mano, subirá el volumen.

Funciones de Ejecución y Efectos

D Beam función	Explicación
STREAM	Suena el sonido de agua corriendo mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
EXPLOSION	Suena una explosión si pasa la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto será el volumen.
GUN SHOT	Suena un disparo si pasa la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto será el volumen.
ENGINE	Suena el sonido de un motor mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
APPLAUSE	Suenan aplausos mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
LAUGHING	Suena risas mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
SCREAMING	Suena un grito si pasa la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto será el volumen.
BIRD	Suena el canto de un pájaro si pasa la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto será el volumen.
DOG	Suena el ladrido de un perro si pasa la mano encima del D Beam. Cuanto más rápido mueva la mano, más alto será el volumen.
SEASHORE	Suenan olas rompiendo mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
RAIN	Suena el sonido de la lluvia mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
THUNDER	Suenan truenos mientras mantiene la mano encima del D Beam. Cuanto más acerque al mano, más alto será el volumen.
MODULATION	El controlador D Beam aplicará el mismo efecto que el de la palanca de Modulaci3n (p. 36).
EXPRESSION	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más subirá el volumen. Al retirar la mano, el volumen recuperará su nivel original.

D Beam función	Explicaci3n
BEND UP	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más subirá la entonaci3n. Al retirar la mano, la entonaci3n recuperará su nivel original.
BEND DOWN	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más bajará la entonaci3n. Al retirar la mano, la entonaci3n recuperará su nivel original.
EXP+UP	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más subirá el volumen y la entonaci3n de lo que toca con el teclado. Al retirar la mano, el volumen y la entonaci3n recuperarán su nivel original.
EXP+DOWN	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más subirá el volumen y más bajará la entonaci3n de lo que toca con el teclado. Al retirar la mano, el volumen y la entonaci3n recuperarán su nivel original.
TEMPO UP	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más rápido será el tempo. Al retirar la mano, el tempo recuperará su valor original.
TEMPO DOWN	Cuanto más acerque la mano al D Beam, más lento será el tempo. Al retirar la mano, el tempo recuperará su valor original.
START/STOP	Al pasar la mano encima del D Beam, se iniciará la reproducci3n y se detendrá al volver a pasarla.
FILL UP	Si coloca la mano encima del D Beam mientras suena el acompañamiento, sonará un relleno (p. 25).
FILL DOWN	
FADE OUT	Si coloca la mano encima del D Beam, el volumen empieza a bajar y llegará a cero. El acompañamiento dejará de sonar y recuperará el volumen original después de dos o tres segundos.

NOTE

Si apaga la unidad mientras se muestra la pantalla del D BEAM, no se queda el ajuste del D Beam seleccionado. Debe pulsar [EXIT] antes de apagar la unidad.

NOTE

No se puede grabar en una Canci3n una ejecuci3n que emplea una funci3n que produce un sonido como, por ejemplo, un DRUM ROLL.

La Palanca de Pitch Bend Modulaci3n

La palanca de Pitch Bend / Modulaci3n localizada a la

izquierda del teclado puede utilizarse sólo para aplicar dos tipos de efectos al sonido que suena en el modo Keyboard.

Pitch Bend es un efecto que baja la entonación del sonido que Vd. toca cuando mueve la palanca hacia la izquierda y la sube cuando mueva la palanca hacia la derecha.

Modulation es un efecto que aplica vibrato al sonido cuando mueve la planca hacia delante.

MEMO

Si el tipo de MFX es ROTARY, afectará a la rapidez de giro en vez de la Modulaci3n.



Pitch Bend



Modulation

Si mueve la palanca hacia delante mientras la mueve hacia la izquierda o la derecha, se aplican ambos efectos a la vez.

MEMO

El l3mite del cambio de la afinaci3n puede ser asignado para cada Tone. Para m3s detalles, v3ase “Pitch Bend Range” (p. 41).

cf.

“Bend Mode” (p. 46)

Modificar el Sonido (ANALOG MODIFY)

Puede utilizar los dos mandos **ANALOG MODIFY** para modificar el sonido del G W-8.

Utilice **ANALOG MODIFY [SELECT]** para seleccionar el efecto que los mandos tendr3n.

MEMO

Los ajustes de MASTER EQ se guardan en los ajustes del Sistema (p. 46) y los dem3s ajustes se guardan en los ajustes de los Tones del Performance (p. 41).

Ajustar MASTER EQ

Si pulse **ANALOG MODIFY [SELECT]** para seleccionar MASTER EQ, los dos mando funcionar3n como mandos [LOW] y [HIGH].

La ecualizaci3n general de Master EQ se aplica a la se3al general del G W-8 que sale de OUTPUT y PHONES.

Mando	Explicaci3n
LOW GAIN	Ajusta el volumen de la gama de frecuencias bajas.
HIGH GAIN	Ajusta el volumen de la gama de frecuencias altas.

MEMO

Si desea conservar estos ajustes, pulse [WRITE] para guardarlos en “SYSTEM.”

Ajustar el Tone seleccionado en ese momento

Utilice **[SELECT]** para seleccionar “EFFECT,” “FILTER,” o “ENVELOPE” y utilice los mandos para modificar los ajustes de los Tones. El ajuste de los mandos se aplica sólo al Tone seleccionado en ese momento.

Si utiliza [SELECT] para seleccionar “EFFECT”	
Mando	Explicación
REVERB	Reverb añade las características de la reverberación de salas de concierto y auditorios. Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada a la Reverb.
CHORUS	Chorus añade profundidad y espacio al sonido. Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada al Chorus.

Si utiliza [SELECT] para seleccionar “FILTER”	
Mando	Explicación
CUTOFF	Especifica la frecuencia de corte en la que el filtro empieza a afectar a los componentes del espectro del sonido. Gire el mando en el sentido de las agujas del reloj para que el sonido sea más brillante o bien en el sentido contrario para que sea más oscuro.
RESO-NANCE	Realza el sonido en la zona de la frecuencia de corte. Gire el mando en el sentido de las agujas del reloj para que el sonido tenga un carácter distintivo o bien, en el sentido contrario para que sea menos perceptible.

Si utiliza [SELECT] para seleccionar “ENVELOPE”	
Mando	Explicación
ATTACK	Ajusta el tiempo del ataque (el intervalo que tarda el sonido en alcanzar el volumen máximo una vez pulsada la tecla). Gire el mando en el sentido de las agujas del reloj para que el tiempo sea mayor o bien, en el sentido contrario para que sea menor.
RELEASE	Ajusta el tiempo de desvanecimiento (el intervalo que tarda el sonido en desaparecer una vez pulsada la tecla). Gire el mando en el sentido de las agujas del reloj para que el tiempo sea más largo o bien, en el sentido contrario para que sea más corto.

Pedal Asignable

Puede conectar un conmutador de pie, suministrado por separado (Boss FS-5U), o un pedal de expresión opcional (Roland EV-5) al jack **CONTROL PEDAL** localizado en el panel posterior.

Puede asignar distintas funciones a este pedal. Para más detalles, véase “Parámetros del Sistema” (p. 46).

Usar Performances Preset

Al seleccionar un Performance preset, podrá recuperar rápidamente los ajustes apropiados para la canción que va a tocar. Al seleccionar un performance preset, recuperará los ajustes de los siguientes ítemes.

- Modo Keyboard
- Ajustes del Tone Superior/Inferior
- Ajustes del Estilo
- Ajustes de Canción
- Ajustes de Efecto
- Desplazamiento de Octava
- Ajustes del D Beam
- Tacto del Teclado
- Modo Chord
- Melodía Inteligente

Seleccionar un Performance ([PERFORM])

Las ubicaciones en la memoria de Performance están organizadas de la siguiente forma.

Tipo	Explicación
PRST (Preset)	Se trata de Performances integrados en el G W-8. No puede sobrescribirlos.
USER	Puede utilizar estas ubicaciones en la memoria para guardar los Performances que ha editado.

Utilizar el dial VALUE

1. Pulse **[PERFORM]** para que se ilumine el botón.
2. Utilice los botones del cursor para desplazar el cursor hasta el punto a la derecha de “**PERFORM**,” localizado en la parte superior izquierda de la pantalla y después utilice el dial **VALUE** para seleccionar “**PRST**” o “**USER**.”
Podrá seleccionar Performances preset si selecciona “**PRST**,” o Performances del usuario si selecciona “**USER**.”
3. Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hasta el número del Performance y utilice el dial **VALUE** para seleccionar un Performance.

MEMO

Cuando el cursor en la pantalla señala un número de Performance, también puede seleccionar un Performance activando **[NUMERIC]** utilizando los botones **TONE SELECT** para entrar un número de Performance y pulsando **[ENTER]**.

Selección de la lista de Performances

1. En la pantalla Principal, utilice los botones del cursor para desplazar el cursor hasta el número de Performance deseado.
2. Pulse [ENTER].
3. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "Preset" o "User."
Podrá seleccionar Performances preset si selecciona "Preset," o bien, Performances del usuario si selecciona "User."
4. Utilice [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar el Performance deseado.
5. Pulse [ENTER] para fijar el Performance.
Si pulsa [EXIT] sin haber pulsado [ENTER], la lista se cierra sin haber cambiado al Performance seleccionado.

Editar un Performance

Puede editar los ajustes de un Performance y guardarlos como Performance del usuario.

1. Pulse [MENU].
2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "Perform Edit" y pulse [ENTER].
3. Utilice [▲] [▼] para seleccionar un parámetro y gire el dial VALUE para seleccionar el valor.
4. Una vez terminados los ajustes, pulse [EXIT].
Se muestra la pantalla Principal.

cf. ➡

"Guardar un Performance ([WRITE])" (p. 41)

Parámetros de los Performance

Parámetro	Valor	Explicación
Split Point	C#2-C7	Especifica el Punto Divisorio (tecla que divide el teclado) utilizado en el modo Split. Será la nota más alta de la Parte Inferior.

Parámetro	Valor	Explicación
Octave Upper	-4+4	Sube o baja la entonación por pasos de una octava en el Tone Superior. * En el caso del set de percusión, esto no transporta la entonación, sino que desplaza el juego de sonidos de batería/percusión asignados al teclado.
Octave Lower	-4+4	Sube o baja la entonación por pasos de una octava en el Tone Inferior.
Chord Mode	STANDARD	Permite utilizar una digitación sencilla para especificar un acorde sin tener que tocar todas las notas del acorde.
	PIANO	El acorde tendrá sólo la(s) nota(s) que Vd. toca en la Parte Inferior del teclado.
	INTEL	Puede tocar acordes tal como se explica en "Acordes Inteligentes" (p. 102).
	EASY	Puede especificar acordes de las siguientes cuatro maneras. Mayor: Tocar la fundamental del acorde Menor: Tocar la fundamental y la tecla negra localizada a la izquierda de ésta Séptima: Tocar la fundamental y la tecla blanca localizada a su izquierda. Menor séptima: Tocar la fundamental + tecla negra a la izquierda + tecla blanca a la izquierda

Parámetro	Valor	Explicación
Backing Hold		Seleccionar como suena el acompañamiento.
	OFF	Al dejar de pulsar las teclas en el lado izquierdo del teclado, dejarán de sonar los sonidos instrumentales que no sean la percusión de la parte de acompañamiento; seguirá sonando sólo la parte de percusión.
	ON	La unidad recordará el acorde que Vd. ha tocado con la mano izquierda. El acompañamiento seguirá sonando hasta que Vd. toque otro acorde.
Bass Inversion		Especifica como suena la función Chord Bass.
	OFF	Suena la fundamental del acorde que Vd. toca.
	ON	Suena la nota más grave del acorde que Vd. toca.

Editar un Tone

Puede girar los mandos ANALOG MODIFY para editar el Tone seleccionado en ese momento (inclusive los Tones de los sets de percusión).

Para más detalles acerca del uso de ANALOG MODIFY, véase “Modificar el Sonido (ANALOG MODIFY)” (p. 37).

Los ajustes del Tone que Vd. edita se guardan en el Performance (p. 41).

El Tone seleccionado es aquel cuyo número de Tone que el cursor señale cuando se pulse [TONE].

Editar detalladamente un Tone

Puede editar el Tone seleccionado en ese momento (inclusive si es un Tone del set de percusión) más detalladamente. Los ajustes del Tone que Vd. edita se guardan en el Performance (p. 38).

1. Pulse [MENU].

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar “Perform Tone Edit” y pulse [ENTER].

3. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el Tone Superior o Inferior que desee editar.

4. Utilice [▲] [▼] para seleccionar un parámetro y gire el dial VALOR para ajustar el valor.

5. Una vez terminados los ajustes, pulse [EXIT].

Se muestra la pantalla Principal.

Parámetros de Tone

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0–127	Ajusta el volumen del Tone.
Pan	L64–0–R63	Ajusta la panoramización (movimiento en el campo estereofónico) del Tone. Los valores que empiezan con “L” colocan el sonido a la izquierda, 0 en el centro y “R” a la derecha.
Chorus Send Level	0–127	Nivel de la señal que se envía al Chorus.
Reverb Send Level	0–127	Nivel de la señal que se envía a la Reverb.
Cutoff	-64–+63	El mismo que para CUTOFF detallado en la página 38.
Resonance	-64–+63	Lo mismo que RESONANCE detallado en la página 38.
Attack Time	-64–+63	Lo mismo que ATTACK detallado en la página 38.
Decay Time	-64–+63	Ajusta el tiempo de caída (el tiempo que transcurre entre el momento en que termina el ataque hasta el momento en que el volumen llegue al nivel que mantendrá mientras se pulsa la tecla). Cuanto más alto sea el valor del ajuste, más largo será el tiempo de caída.
Release Time	-64–+63	Lo mismo que RELEASE detallado en la página 38.
Vibrato Rate	-64–+63	Ajusta la frecuencia de la modulación del vibrato. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el vibrato.
Vibrato Depth	-64–+63	Ajusta la profundidad de la modulación del vibrato. Cuanto más alto sea el valor, más intenso será el vibrato.

Parámetro	Valor	Explicación
Vibrato Delay	-64—+63	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que empieza el vibrato. Cuanto más alto sea el valor, más tardará en empezar el vibrato.
Mono/Poly	MONO	Suena sólo la última nota que ha pulsado. Este ajuste resulta efectivo al tocar con un sonido de instrumento de solista como el saxo o la flauta.
	POLY	Puede tocar dos o más notas simultáneamente.
	TONE	Utiliza el ajuste Mono/Poly del Tone.
Legato Switch	OFF, ON, TONE	Especifica si se utiliza (ON) o no (OFF) Legato Switch. Puede utilizar el parámetro Legato Switch cuando se ajusta el parámetro Mono/Poly en "MONO." Con Legato Switch en "ON", al pulsar una tecla mientras mantiene pulsada la tecla anterior, la entonación cambiará de forma ininterrumpida de la de la tecla anterior a la de la nueva tecla. Esto crea una transición ininterrumpida entre las notas y resulta efectivo para simular las técnica de ligado de la guitarra. Al seleccionar "TONE", se aplicarán los propios ajustes del Tone mismo.
Portamento Switch	OFF, ON, TONE	Especifica si se aplica (ON) o no (OFF) portamento. Al seleccionar "TONE", se aplicarán los propios ajustes del Tone mismo.
Portamento Time	0—127, TONE	Ajusta la frecuencia a que cambia la entonación cuando se utiliza portamento. Cuanto más alto sea el valor, más largo será el tiempo del cambio de entonación. Al seleccionar "TONE", se aplicarán los propios ajustes del Tone mismo.
Pitch Bend Range	0—24, TONE	Especifica la gama de cambio de la entonación que se controla con el controlador Pitch Bend. Al seleccionar "TONE" se aplicarán los propios ajustes del Tone mismo.
Hold Pedal Switch	ON, OFF	Especifica si se aplica (ON) o no (OFF) el parámetro.
Control Pedal Switch	ON, OFF	Especifica si se aplica (ON) o no (OFF) el parámetro al Tone. Se activa cuando "Pedal Assign" en "System settings" se ajusta en EXPRESSION, SOSTENUTO, o SOFT (p. 47).

TERM

Portamento es un efecto que hace que la entonación cambie de una nota a otra de forma ininterrumpida.

Vibrato es un efecto que emplea un LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) para variar cíclicamente la entonación.

Guardar un Performance ([WRITE])

De la siguiente manera puede guardar los ajustes del Performance (inclusive los ajustes de Tone modificados) en el G W-8 como Performance nuevo.

1. Pulse **[WRITE]**.
2. Utilice **[▲]** **[▼]** para seleccionar "Performance" y pulse **[ENTER]**.

Entre el nombre del Performance del Usuario.

3. Utilice **[◀]** **[▶]** para desplazarse hasta el cursor y gire el dial **VALUE** para cambiar los caracteres y pulse **[ENTER]**.

Entre un nombre de Performance de hasta 16 caracteres. Dispone de los siguientes caracteres.

espacio A—Z a—z 0—9 ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

Botón	Explicación
[0]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que lo pulse, alternará entre el primer carácter de cada juego de caracteres: mayúscula (A), minúscula (a) o números y símbolos (0).
[1]	Suprime el carácter localizado en el punto señalado por el cursor.
[2]	Introduce un espacio en el punto señalado por el cursor.

4. Gire el dial **VALUE** para seleccionar el destino deseado y pulse **[ENTER]**.

Se muestra una ventana de confirmación.

5. Pulse **[ENTER]** para guardar el Performance.

Si pulsa **[EXIT]**, volverá a la pantalla anterior sin guardar el Performance.

Otras Funciones Relacionadas con los Performances

cf.

"Conservar Ciertos Ajustes Incluso Al Cambiar de Performance ([LOCK])" (p. 16)

"Registrar en un Botón los Tones o Performances Utilizados con Frecuencia (botones FAVORITE)" (p. 20)

"Estilo (Tocar con Acompañamiento)" (p. 25)

"Bend Mode" (p. 46)

"Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)" (p. 50)

"Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)" (p. 50)

Utilizar Efectos ([EFFECTS])

El G W-8 dispone de procesadores integrados de reverb, chorus y multi-efectos (MFX). Puede seleccionar un tipo de efecto para cada procesador.

NOTE

MFX se aplicará sólo a la ejecución realizada a tiempo real de la parte que Vd. toca con las manos (la Parte Superior o la Parte Inferior). Tenga presente que los MFX no se aplicarán a los datos de canción grabados.

Editar Efectos

1. Pulse [EFFECTS].

Se muestra la pantalla de ajuste de los Efectos.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar una página y utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desea editar.

3. Gire el dial VALUE para editar el valor.

4. Una vez haya terminado la edición de los ajustes del efecto, pulse [EFFECTS] o [EXIT].

Se muestra la pantalla Principal.

Parámetros de los Efectos

Página	Parámetro	Explicación	Valor
EFFECT SEND	Upper MFX Chorus Send	Especifica el cantidad de chorus que se aplica al sonido de la Parte Superior que ha pasado por los MFX. Si no desea que se aplique chorus, ajústelo a "0"	0-127
	Upper MFX Reverb Send	Especifica el cantidad de reverb que se aplica al sonido de la Parte Superior que ha pasado por los MFX. Si no desea que se aplique reverb, ajústelo a "0"	0-127
	Lower MFX Chorus Send	Especifica el cantidad de chorus que se aplica al sonido de la Parte Inferior que ha pasado por los MFX. Si no desea que se aplique chorus, ajústelo a "0".	0-127

Página	Parámetro	Explicación	Valor
EFFECT SEND	Lower MFX Reverb Send	Especifica el cantidad de reverb que se aplica al sonido de la Parte Inferior que ha pasado por los MFX. Si no desea que se aplique reverb, ajústelo a "0"	0-127
	Chorus Output Select	Especifica cómo saldrá la señal que pasa por el chorus. MAIN: Sale de los jacks OUTPUT en estéreo. REV: Direccional a reverb en mono. M+R: Sale de los jacks OUTPUT en estéreo y va a la reverb en mono.	MAIN, REV, M+R
LOWER MFX	Véase "Parámetros de los Multi-Efectos" (p. 56)		
UPPER MFX			
CHORUS	Véase "Parámetros de Chorus" (p. 82)		
REVERB	Véase "Parámetros de Reverb" (p. 83)		
EFFECT SOURCE	Upper MFX Source	Especifica los ajustes de los MFX que serán utilizados para la Parte Superior. Si selecciona "PERFORM," se utilizarán los ajustes de los MFX del Performance. Si selecciona "UPPER TONE," se utilizarán los ajustes MFX del Tone.	PERFORM, UPPER TONE
	Lower MFX Source	Especifica los ajustes de los MFX que serán utilizados para la Parte Inferior. Si selecciona "PERFORM," se utilizarán los ajustes MFX del Performance. Si selecciona "LOWER TONE," se utilizarán los ajustes Lower MFX del Tone.	PERFORM, LOWER TONE

Utilizar MIDI

El G W-8 es capaz de transmitir y recibir datos de ejecución cuando está conectado a un aparato MIDI externo, lo que permite que ambos aparatos controlen al otro. Por ejemplo, uno de los aparatos puede hacer que suene el otro o bien, hacer que cambien sus sonidos.

TERM

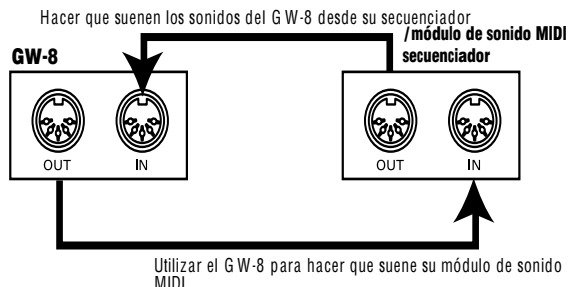
MIDI son las siglas de “Interfaz Digital para Instrumentos Musicales.” Es un estándar universal para el intercambio de datos de ejecución musical entre ordenadores e instrumentos musicales.

Los conectores MIDI del G W-8 permiten que transmita datos de ejecución a otros aparatos y reciba datos de ejecución de ellos. Puede utilizar el G W-8 en un amplio abanico de opciones conectando aparatos externos a estos conectores.

Ejemplo de Conexión

NOTE

Antes de realizar las conexiones con otros aparatos, deberá bajar a cero el volumen de todos los aparatos en cuestión y apagarlos para evitar el mal funcionamiento de los aparatos o de dañar los altavoces.



Canales MIDI

MIDI proporciona dieciséis canales, numerados 1–16. Incluso si conecta dos aparatos MIDI, no podrá seleccionar ni hacer que suenen sonidos a no ser que ambos aparatos estén ajustados al mismo canal MIDI. El G W-8 es capaz de recibir datos por todos los canales, 1–16.

Si BACKING TYPE [SONG] del G W-8 está activado, los canales MIDI 1–16 se recibirán por las “Pistas” 1–16.

Si BACKING TYPE [SONG] del G W-8 está activado, los canales MIDI 1–16 se recibirán por las Partes del “Estilo”.

Canal MIDI	Pista	Estilo
1	1	Accomp 1
2	2	Accomp bass
3	3	Accomp 2
4	4	Upper Part
5	5	Accomp 3
6	6	
7	7	Accomp 4
8	8	Accomp 5
9	9	Accomp 6
10	10	Accomp drums
11	11	Lower Part
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	Melody Intelligence
16	16	

Parámetros MIDI

Para detalles acerca de cómo realizar estos ajustes, véase “Cómo Efectuar Ajustes del Sistema ([MENU])” (p. 46).

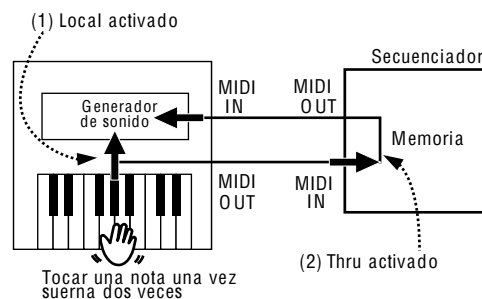
MEMO

Los parámetros MIDI que no sean “Local Switch” se guardarán cuando salga del modo de edición del sistema.

Local Switch

Si las notas que Vd. ejecuta en el teclado se envían al generador de sonido vía ambas rutas (1) y (2) tal como se muestra en la figura, las notas se duplicarán o bien se cortarán. Para evitarlo, puede desconectar la ruta (1) utilizando el ajuste “Local Off”.

Debe ajustarlo en OFF si ha conectado un secuenciador MIDI al G W-8.



NOTE

Al encender la unidad, este ajuste será On.

Parámetro	Explicación	Valor
MIDI Tx Switch	Especifica si los mensajes MIDI no se transmiten (OFF) o se transmiten (ON).	OFF, ON
Upper Tx Channel	Especifica el canal de transmisión para la Parte Superior.	1-16
Lower Tx Channel	Especifica el canal de transmisión para la Parte Inferior.	1-16
MIDI Rx Switch	Especifica si los mensajes MIDI no se reciben (OFF) o se reciben (ON).	OFF, ON
Upper Rx Channel	Especifica el canal de recepción para la Parte Superior.	1-16
Lower Rx Channel	Especifica el canal de recepción para la Parte Inferior.	1-16
Tx Pitch Bend	Se trata del interruptor activado/desactivado para la transmisión de mensajes de Pitch Bend. Estos mensajes suben o bajan temporalmente la entonación del Tone.	OFF, ON
Tx Modulation	Se trata del interruptor activado/desactivado para la transmisión de mensajes de Modulación. Estos mensajes aplican vibrato al Tone (control de cambio CC#01).	OFF, ON
Tx Program Change	Se trata del interruptor activado/desactivado para la transmisión de mensajes de Cambio de Programa. Estos mensajes sirven para seleccionar Tones.	OFF, ON
Tx Clock	Especifica si se transmiten mensajes de Reloj MIDI. Utilícelo cuando desea que el aparato MIDI externo conectado se sincronice al GW-8.	OFF, ON
Tx Start-Stop	Especifica si se transmiten mensajes de Start/Stop/Continue. Modo Canción: Start/Stop/Continue Modo Estilo: Start/Stop	OFF, ON

Parámetro	Explicación	Valor
Tx Song Position	Especifica si se transmiten mensajes de Song Position Pointer para indicar en qué posición en la canción se encuentra. Si no desea que se transmita este mensaje, seleccione el ajuste OFF. Esto es posible sólo si [SONG] está iluminado.	OFF, ON
Rx Sync	Especifica cómo el GW-8 sincronizará al aparato MIDI externo. La sincronización está disponible si el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo está conectado al MIDI IN del GW-8. (Si ha realizado la conexión a la inversa, véase el manual del usuario del aparato externo en cuestión.)	OFF, ON
Rx Pitch Bend	Se trata del interruptor activado/desactivado para la recepción de mensajes de Pitch Bend. Estos mensajes suben o bajan temporalmente la entonación del Tone.	OFF, ON
Rx Modulation	Se trata del interruptor activado/desactivado para la recepción de mensajes de Modulación. Estos mensajes aplican vibrato al Tone (control de cambio CC#01).	OFF, ON
Rx Program Change	Se trata del interruptor activado/desactivado para la recepción de mensaje de Cambio de Programa. Estos mensajes sirven para seleccionar Tones.	OFF, ON

Utilizar el GW-8 como Módulo de Sonido MIDI

Si desea utilizar el GW-8 con un secuenciador MIDI externo, por ejemplo para crear Estilos, proceda de la siguiente forma.

1. Pulse **[SONG]** para colocar el **GW-8** en modo Canción.
2. Pulse **[PERFORM]** para que se ilumine y utilice el dial **VALUE** para seleccionar el Performance preset “128: Init Performance.”

NOTE

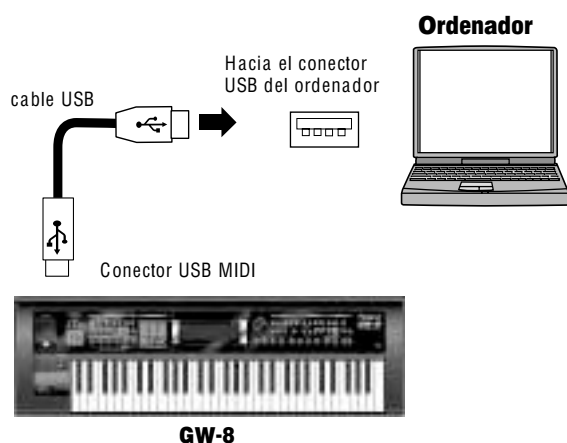
Los MFX (p. 42) se aplican sólo a la parte que Vd. toca manualmente en el GW-8 (la Parte Superior o la Parte Inferior).

Conectar al Ordenador vía el Conector USB MIDI

Si utiliza un cable USB (disponible comercialmente) para conectar el conector USB MIDI localizado en el panel posterior del G W-8 del ordenador, podrá hacer lo siguiente.

- Utilizar el G W-8 para reproducir SMFs mediante software compatible con MIDI.
- Al transferir datos MIDI entre el G W-8 y software de secuenciador, podrá disfrutar de una amplia gama de posibilidades para la producción y edición de música.

Conecte el G W-8 al ordenador tal como se muestra en la figura.



Véase la página web de Roland para los requisitos del sistema. Página web de Roland: <http://www.roland.com/>

NOTE

Si utiliza Windows XP/Windows Vista, debe entrar en Windows como uno de los siguientes usuarios para poder completar correctamente la conexión USB.

- Un nombre del usuario que pertenezca al Grupo de Administradores como, por ejemplo Administrador
- Un nombre del usuario cuyo tipo de cuenta sea un administrador de ordenador

NOTE

No conecte dos o más unidades G W-8 a un sólo ordenador vía USB. El sistema no funcionará correctamente.

NOTE

El nombre de archivo para un Estilo o una Canción utilizable por el G W-8 no puede tener más de dieciséis caracteres (sin la extensión del nombre de archivo). Puede utilizar los siguientes caracteres.

A-Z 0-9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { }

Debe asignar una extensión de nombre de archivo de ".stl" a todos los archivos de Estilo y una extensión de nombre de archivo de ".mid" a los archivos de Canción.

Según el tipo de caracteres que utilice, es posible que no pueda visualizar el nombre de archivo.

So la conexión al ordenador no se completa con éxito...

Normalmente, no es necesario instalar un driver para poder conectar el G W-8 al ordenador. No obstante, si se produce algún problema o si el rendimiento es pobre, es posible que solvante el problema utilizando el driver original de Roland. Para detalles acerca de la descarga e instalación del driver original de Roland, véase la página web de Roland.

Página web de Roland: <http://www.roland.com/>

Precaución

- Para evitar el riesgo de mal funcionamiento y/o de dañar los altavoces, antes de realizar cualquier conexión, deberá bajar a cero el volumen de todos los aparatos y apagarlos.
- Sólo puede transmitir Y recibir datos MIDI vía USB.
- No se suministra un cable USB con la unidad. Si desea obtener uno, consulte con el establecimiento donde adquirió el G W-8.
- Antes de arrancar el programa MIDI en el ordenador, encienda el G W-8. No apague ni encienda el G W-8's mientras funciona el programa MIDI.

Realizar los ajustes para el Driver USB

Especifique el driver USB que desea utilizar y después instale el driver.

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar "System" y pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar "SYSTEM GENERAL".
4. Use [▲] [▼] para seleccionar "USB Driver."
5. Gire el dial VALUE para seleccionar el driver.

Valor	Explicación
VENDER	Selecciónelo si desea utilizar el driver suministrado.
GENERIC	Selecciónelo si desea utilizar el driver USB genérico suministrado con el OS.

6. Pulse [EXIT].
7. Apague la unidad y vuelva a encenderla.

Ajustes del Sistema

Los ajustes que afectan a todo el entorno de funcionamiento del G W-8 como, por ejemplo la afinación y la recepción de mensajes MIDI reciben el nombre de “ajustes del sistema”

Cómo Efectuar Ajustes del Sistema ([MENU])

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar “System” y pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar una página y use [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desea editar. Para más detalles, véase “Parámetros del Sistema” (abajo).
4. Gire el dial VALUE para editar el valor.
5. Una vez haya terminado los ajustes del sistema, pulse [EXIT].

Parámetros del Sistema

GENERAL DEL SISTEMA		
Parámetro	Valor	Explicación
Master Tune	415.3–466.2Hz	Ajusta la afinación de todo el G W-8. El valor mostrado es la frecuencia de la tecla A4 (A central).
Local Switch*	OFF, ON	Véase “Local Switch” (p. 43).
System Transpose	-6–+5	Transporta la afinación del G W-8 por semitonos.
Bend Mode	NORMAL	La palanca de pitch bend funcionará de la manera habitual.
	CATCH+LAST	Si toca una nota con la palanca de pitch bend ya desplazada hacia un lado, la afinación de la nota será como si la palanca estuviera en la posición central. Cuando la palanca pasa por la posición central, volverá a afectar la afinación. Esto se aplica a la última nota tocada. Puede utilizarlo para simular la técnica de estirar dos cuerdas a la vez de los guitarristas.
Screen Saver Time	OFF, 5, 10–60 (min)	Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre hasta que empieza a funcionar la salva pantallas. Si se ajusta en “OFF,” no se activará la salva pantallas
USB Driver	VENDER, GENERIC	Véase “Realizar Ajustes para el Driver USB” (p. 45).

PEDAL DEL SISTEMA

Parámetro	Valor	Explicación
Pedal Assign		Selecciona la función que controlará al pisar el pedal (suministrado por separado) conectado al jack CONTROL PEDAL.
	EXPRESSION	El pedal funciona como pedal de Expresión.
	CHORD OFF	La detección de acordes en la zona de la Parte Inferior del teclado se desactivará al pisar el pedal, lo que permite tocar todo el teclado. Al dejar de pisar el pedal, el ajuste recuperará su estado anterior.
	CHORD TOGGLE	La detección de acordes en la zona de la Parte Inferior del teclado se desactivará al pisar el pedal, lo que permite tocar todo el teclado. Al volver a pisar el pedal, el ajuste recuperará su estado anterior, de forma que la detección de acordes estará activada para la zona de la Parte Posterior.
	SOSTENUTO	El pedal funciona como pedal de Resonancia (Sostenuto). Al pisar el pedal, las notas de las teclas que está manteniendo pulsados seguirán sonando. (Esta función puede utilizarse sólo para la parte del teclado.)
	SOFT	El pedal funciona como pedal celeste (Soft). Las teclas que pulsa mientras mantiene pisado el pedal tendrán un timbre más suave. (Puede utilizar esta función sólo para la parte del teclado)
	ROTARY SLOW / FAST	El pedal cambia la velocidad del efecto rotary. Funciona sólo si se selecciona ROTARY para MFX (p. 42).
	START/STOP	El pedal sirve para iniciar/detener el acompañamiento o la reproducción de la canción.
	BASS INVERSION	El pedal sirve para activar/desactivar la función Bass Inversion (p. 39).
	PUNCH IN / OUT	El pedal controla el pinchado y el despinchado durante la grabación de la canción (p. 29).

Pedal Assign	FILL UP	El pedal dispara un relleno y después sonará la siguiente variación (es decir, de MAIN "1" a "2"). Una vez llegue a la variación "4", aunque vuelva a pisar el pedal, no cambiará de variación.
	FILL DOWN	El pedal dispara un relleno y después sonará la variación anterior (es decir, de MAIN "4" a "3"). Una vez llegue a la variación "1", aunque vuelva a pisar el pedal, no cambiará de variación.
	PERFORM UP	El pedal activa el siguiente Performance (por ejemplo, de PERFORM 001 a 002).
	PERFORM DOWN	El pedal activa el Performance anterior (por ejemplo, de PERFORM 002 a 001).
	FAV PERFORM UP	El pedal activa el FAVORITE Performance del siguiente número o banco (p.ej., de FAVORITE PERFORM BANK 1-1 a 1-2).
	FAV PERFORM DOWN	El pedal activa el FAVORITE Performance del anterior número o banco (p.ej., de FAVORITE PERFORM BANK 1-2 a 1-1).
	FAV TONE UP	El pedal activa el FAVORITE Tone del siguiente número o banco (p.ej., de FAVORITE TONE BANK 1-1 a 1-2).
Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Cambia la polaridad del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL. Algunos pedales, al pisarlas funcionarán de forma contraria de la manera esperada. Si utiliza este tipo de pedal, ajuste este parámetro en "REVERSE." Si utiliza un pedal Roland (sin interruptor de polaridad) utilice "STANDARD."
	Hold Polarity	Cambia la polaridad del pedal conectado al jack HOLD PEDAL. (Véase "Pedal Polarity")

SYSTEM D BEAM

Parámetro	Valor	Explicación
D Beam Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad del controlador D Beam. Cuando más alto sea el valor ajustado, más fácilmente entrará en función el controlador D Beam controlador.
D Beam Assignable 1 Type	Véase "Funciones asignables" (p. 35).	
D Beam Assignable 2 Type		

SYSTEM D BEAM SOLO SYNTH

Véase "Parámetros Solo Synth" (p. 34).

SYSTEM MIDI

Parámetro	Valor	Explicación
MIDI Tx Switch	OFF, ON	Véase "Parámetros MIDI" (p. 44).
UpperTx Channel	1-16	
LowerTx Channel	1-16	
MIDI Rx Switch	OFF, ON	
UpperRx Channel	1-16	
LowerRx Channel	1-16	

Tx

Tx Pitch Bend	OFF, ON	Véase "Parámetro MIDI" (p. 44).
Tx Modulation	OFF, ON	
Tx Program Change	OFF, ON	
Tx Clock	OFF, ON	
Tx Start/Stop	OFF, ON	
Tx Song Position	OFF, ON	

Rx

Ajustes del Sistema

Rx Sync	OFF, ON	Véase “Parámetros MIDI” (p. 44).
Rx Pitch Bend	OFF, ON	
Rx Modulation	OFF, ON	
Rx Program Change	OFF, ON	

SYSTEM METRONOME

Parámetro	Valor	Explicación
Metronome Switch*	OFF, ON	Véase “Utilizar el Metrónomo” (p. 23).
Metronome Mode	ALWAYS, REC, PLAY	
Metronome Level	LOW, MEDIUM, HIGH	

SYSTEM LOCK

Parámetro	Valor	Explicación
Style	OFF, ON	Véase “Hacer que se Conserven Ciertos Ajustes Incluso Cuando se Cambie de Performance ([LOCK])” (p. 16).
Tone	OFF, ON	
Style Tempo	OFF, ON	
Transpose	OFF, ON	

MEMO

Los ajustes MASTER EQ (p. 37) se guardan en los ajustes del Sistema.

MEMO

No puede guardar los ajustes de los parámetros señalados con un “*” en la tabla. Al encender la unidad, estos parámetros siempre tendrán el mismo valor (el valor por defecto).

Ajustes de sistema que no quedan guardados

Además de los parámetros señalados con un “*” en la tabla, no podrá guardar los siguientes ajustes.

- Ajuste del botón BALANCE (p. 24)
- Ajustes de grabación (p. 28)
Rec Mode/Count In/Punch In/Out setting/Input Quantize
- Controlador D Beam activado/desactivado (p. 34)
- Botón LOCK activado/desactivado (p. 16)
- Ajuste del botón ANALOG MODIFY SELECT (p. 37)
- Cancelación de la Señal Central de la Entrada Externa

(p. 17)

- Botón MINUS ONE/CENTER CANCEL activado/desactivado (p. 30, p. 33)

Ver Información acerca del G W-8 (Pantalla System Version Info)

De la siguiente manera puede ver información acerca del G W-8 como, por ejemplo, su versión de software.

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲] [▼] para seleccionar “Version” y pulse [ENTER].
3. Use [◀] [▶] para seleccionar una página.
Puede ver información acerca de los Tones Especiales importados además de la versión del software utilizado por el G W-8.
4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Principal.

Utilizar la Memoria USB

Puede guardar datos del usuario del G W-8 en la memoria USB (es decir, datos de seguridad) o bien cargar datos procedentes de la memoria USB en el G W-8. Los datos que ha cargado en su ordenador pueden guardarse también en la memoria USB y cargarse posteriormente en el G W-8.

NOTE

Introduzca con cuidado la memoria USB hasta que quede firmemente colocada.

Inicializar la Memoria USB (USB Memory Format)

De la siguiente manera puede inicializar la memoria USB. Esta operación se denomina "USB Memory Format (formato de la memoria USB)"

No puede utilizar una memoria USB con el G W-8 si no está formateada correctamente para el G W-8.

NOTE

Esta operación borrará todos los datos en la memoria USB. Utilícela con cautela.

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲][▼] para seleccionar "Utility" y pulse [ENTER].
3. Utilice los botones cursor para seleccionar "USB Memory Format" y pulse [ENTER].
Se muestra una ventana de verificación.
Si no desea formatear la memoria USB, pulse [EXIT].
4. Pulse [ENTER] para ejecutar el formateo.

NOTE

No retire la memoria USB hasta que termine el formateo.

Guardar Datos del Usuario en la Memoria USB (Backup)

Puede guardar los siguientes datos del usuario del G W-8 en la memoria USB.

- Performance del Usuario (p. 38)
- Tone Favorito (p. 20)
- Performance Favorito (p. 20)
- Estilo del Usuario (p. 26)
- Canción del Usuario (p. 29)
- Ajustes del Sistema (p. 46)

1. Pulse [MENU].

2. Use [▲][▼] para seleccionar "Utility" y pulse [ENTER].
3. Utilice los botones cursor para seleccionar "Export" y pulse [ENTER].
4. Utilice los botones cursor para seleccionar un ítem y pulse [ENTER].

Ítem	Explicación
Style	Todos los Estilos del usuario se guardan en la memoria USB.
Song	Todas las Canciones del usuario se guardan en la memoria USB.
Sound / System	Performances del Usuario, Tones / Performances Favoritos y ajustes del sistema se guardan en la memoria USB.
All	Todos los datos del usuarios se guardan en la memoria USB.

Se muestra una ventana de verificación.

Si no desea exportar los datos a la memoria USB, pulse [EXIT].

5. Pulse [ENTER] para exportar los datos.

Cargar los Datos del Usuario Guardados en la Memoria USB (Import)

1. Pulse [MENU].
2. Use [▲][▼] para seleccionar "Utility" y pulse [ENTER].
3. Utilice los botones cursor para seleccionar "Import" y pulse [ENTER].
4. Utilice los botones cursor para seleccionar un ítem y pulse [ENTER].

Ítem	Explicación
Style	Todos los Estilos se cargan en los Estilos del usuario del G W-8.
Song	Todos los datos de Canción se cargan en las Canciones del usuario del G W-8.
Sound / System	Los Performances del Usuario, Tones / Performances del Usuario y los ajustes del sistema se cargan en el G W-8.
All	Todos los datos se cargan en el G W-8.

NOTE

La cantidad de datos cargada en el G W-8 y depende de la cantidad de memoria libre en el G W-8.

Se muestra una ventana de verificación.

Si no desea cargar los datos, pulse [EXIT].

5. Pulse [ENTER] para cargar los datos.

NOTE

No puede cargar ningún archivo cuyo nombre tenga diecisiete o más caracteres (inclusive la extensión de nombre del archivo) en el G W-8.

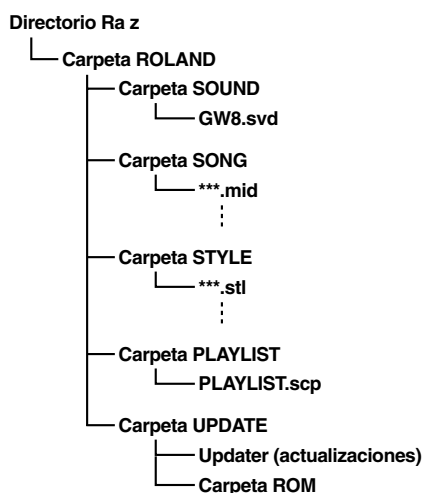
Borrar los datos del usuario que ha cargado

Para borrar Estilos del Usuario, véase “Suprimir un Estilo del Usuario” (p. 26).

Para borrar Canciones del Usuario “Suprimir una Canción” (p. 30).

Estructura de los Datos en la Memoria USB

Las carpetas y los archivos que se crean son los siguientes.



Puede ver en el ordenador los archivos y las carpetas creadas en la memoria USB.

Al manipular los archivos desde su ordenador, podrá hacer lo mismo.

- Puede colocar archivos SMF en la carpeta SONG e importarlos al G W-8 (p. 49).
- Puede arrastrar archivos desde la carpeta SONG para copiarlos.
- Puede colocar archivos de Estilo en la carpeta STYLE e importarlos al G W-8 (p. 49).
- Puede arrastra archivos desde la carpeta STYLE para copiarlos.

Importar los Datos que ha Guardado en la Memoria USB ([USB IMPORT])

Antes de seguir, guarde los datos cargados desde el ordenador en la memoria USB que utiliza. Conecte la memoria USB al G W-8 e importe los datos que ha guardado. Si ha añadido Tones, los Tones importados se añaden a [WORLD] y [SPECIAL].

Véase la página web de Roland; <http://www.roland.com/>

Acerca de V-LINK

Al conectar el G W-8 con un aparato compatible con V-LINK podrá controlar imágenes con el G W-8.

NOTE

Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces u otros aparatos o que se dañen, antes de realizar cualquier conexión, baje a cero el volumen de los aparatos y apáguelos.

V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) es una función que permite la ejecución simultánea de música e imágenes. Al utilizar MIDI para conectar dos o más aparatos compatibles con V-LINK, podrá disfrutar fácilmente de la aplicación de una amplia gama de efectos visuales vinculados a los elementos de expresión de la interpretación musical.

Cómo Utilizar V-LINK ([V-LINK])

1. Pulse [V-LINK] para que el indicador se ilumine.

La pantalla V-LINK aparece y se activa el ajuste de V-LINK.

Operaciones del GW-8

Al manipular el teclado y los mandos del G W-8, puede controlar la imagen junto con su interpretación en el G W-8.

- [0] (Clip Reset): Apaga la imagen (negro macizo).
- [1] (All Reset): Reajusta el efecto aplicado a la imagen y recupera todos los ajustes originales como brillo y color.
- [2] (Setup): Permite acceder a la pantalla V-LINK SETUP.
- Teclas negras: Cambia de tab.
- Teclas blancas: Cambia de clip.
- Mandos ANALOG MODIFY: Transmite los siguientes cambios de control. Para más detalles acerca del contenido que puede ser controlado mediante cambios de control, véase los ajustes del "D BEAM" en "Parámetros V-LINK SETUP".

[SELECT] indicador	Mandos	Cambio de Control.
EFFECT	REVERB	CC91
	CHORUS	CC93
FILTER	CUTOFF	CC74
	RESONANCE	CC71
ENVELOPE	ATTACK	CC73
	RELEASE	CC72

- Controlador D Beam: Controla el parámetro especificado en la configuración V-LINK.

* Al activar V-LINK, los ajustes en la configuración V-LINK tomarán prioridad para el funcionamiento del D Beam.

2. Desde la pantalla V-LINK, pulse otra vez [V-LINK].

El botón V-LINK se apaga y se desactiva el ajuste de V-LINK.

Ajustes V-LINK (V-LINK SETUP)

1. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla V-LINK.

2. Pulse [2] (Setup).

Se muestra la pantalla V-LINK SETUP.

3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.

4. Utilice el dial VALUE para ajustar el valor.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros V-LINK SETUP

Parámetro	Valor	Explicación	
Note Tx Channel A	1–16	Controla el aparato V-LINK. Especifica el canal MIDI. (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
D BEAM	Asina la función V-LINK al controlador D Beam.		
	OFF	La operación seleccionada con los botones D BEAM se realiza a pesar de si V-LINK está activada o desactivada.	
	ColorEQ Fore	CC1 (Modulación)	Se utiliza con el .tokyo Performanc e Package
	ColorEQ Back	CC71 (Resonancia)	
	Scratch SW	CC3	
	Speed Knob	CC8 (Balance)	
	Total Fader	CC10 (Panoramización)	
	Cross Fader	CC11 (Expresión)	

Parámetro	Valor	Explicación
D BEAM	BPM Sync SW	CC64 (Hold)
	Clip Loop SW	CC65 (Portamento)
	Assign Knob	CC72 (Desvanecimiento)
	Fade Time SW	CC73 (Ataque)
	Visual Knob	CC74 (Corte)
	AB SW	CC81 (General-6)
	Tap SW	CC83 (General-8)
	Total Select	CC85
	FX Select	CC86
	Play Pos	CC91 (Reverb)
	Loop StartPos	CC92 (Trémolo)
	Loop End Pos	CC93 (Chorus)
	Layer ModeSel	CC94 (Celeste)
	Dissolve Time	CC73 (Ataque)
	Color Cb Ctrl	CC1 (Modulación)
	Color Cr Ctrl	CC71 (Resonancia)
	Brightness Ctrl	CC74 (Corte)
	VFX1 Ctrl	CC72(Desvanecimiento)
	VFX2 Ctrl	CC91 (Reverb)
	VFX3 Ctrl	CC92 (Tremolo)
	VFX4 Ctrl	CC93 (Chorus)
	Fade Ctrl	CC10 (Panorama)

Se utiliza con el motion dive.tokyo Performance Package

Se utiliza con el DV-7PR y aparatos similares.

* En los aparatos compatibles con V-LINK como el Edirol DV-7PR/P-1, se emplea sólo Note Tx Channel A.

En el motion dive.tokyo Performance Package, la correspondencia de canales Note Tx es la siguiente.

A: El canal MIDI que controla la sección A

B: El canal MIDI que controla la sección B

C: El canal MIDI que controla el plug in de notas MIDI

Solucionar Pequeños Problemas

Esta sección proporciona puntos a comprobar y acciones a realizar cuando el GW-8 no funciona de la manera esperada. Véase la sección apropiada para el pequeño problema que experimenta.

Problema	Comprobación/Solución	Página
No se enciende la unidad	¿Ha conectado correctamente el adaptador AC/cable de alimentación suministrado con la unidad a la toma de corriente y al GW-8? No utilice ningún otro adaptador AC ni cable de alimentación que no sea el suministrado. Al hacerlo, puede provocar el mal funcionamiento de la unidad.	p. 14
No Suena el GW-8	¿Está el mando VOL U ME ajustado al mínimo?	—
	Si el teclado no produce sonido, ¿es posible que Local Switch está ajustado en OFF? Ajuste Local Switch en ON.	p. 43 p. 46
	¿Ha bajado el volumen a cero por los mensajes MIDI (exclusive o de volumen) recibidos desde un aparato MIDI externo?	—
No Suena una Parte Específica	¿Ha bajado el volumen de la Parte? Ajuste los parámetros de volumen de la pantalla PERFORM MIXER.	p. 25
	¿Ha utilizado la función Minus-One para enmudecer una Parte específica?	p. 30
	¿Coincide el canal MIDI de recepción de la parte con el canal MIDI de transmisión del aparato MIDI conectado a la unidad? Ajuste el canal MIDI del aparato conectado para que coincida con el GW-8.	p. 43 p. 46
No Suena el Aparato MIDI Conectado a la Unidad	¿Están siendo transmitidos mensajes MIDI? Ajuste MIDI TxRx a algo que no sea OFF.	p. 44 p. 46
	¿Coincide el canal MIDI de transmisión de la sección del controlador del teclado del GW-8 con el canal de recepción del aparato MIDI conectado a la unidad? Ajuste el canal MIDI del aparato externo conectado para que coincida con el GW-8.	p. 44 p. 46
No se Aplican los Efectos	Los efectos de reverb y chorus para las partes del teclado no se aplican si sus valores son 0. Compruebe los ajustes del Effect Send.	p. 42
	Se aplica los MFX sólo a lo que se ejecuta a tiempo real (la Parte Superior y la Parte Inferior). Tenga en cuenta que no se aplican los MFX a los datos de canción grabados.	—
Los Efectos Suenan Equivocados	Algunas combinaciones de Tones y efectos pueden sonar distintas comparado que otros Tones. Comprueba los ajustes de Effect Source.	p. 42
Pitch Bend No Se Obtiene Cuando se Acciona la Palanca de Pitch Bend Lever	¿Está Pitch Bend Range ajustado a 0? Ajuste Pitch Bend Range a un valor que no sea 0.	p. 41
El Sonido está Distorsionado	Con algunos ajustes de volumen de los efectos o de las Partes, es posible que se distorsione en sonido. Ajuste los siguientes parámetros. - Parámetros de volumen en la pantalla PERFORM MIXER - Ajustes de la cantidad de reverb o de chorus para los ajustes de Effect Send - Volumen general y balance del volumen	p. 25 p. 42 p. 24
	¿Está aplicando un efecto como saturación o distorsión que distorsiona intencionalmente el sonido?	p. 42

Problema	Comprobación/Solución	Página
La Entonación es Incorrecta	Con algunos Tones, la entonación en algunos registros puede ser distinta que en otros Tones.	—
	¿Es incorrecta la afinación del G W-8? • Compruebe el ajuste de Master Tune.	p. 46
	¿Se ha cambiado la afinación utilizando un pedal o por los mensajes de pitch bend recibidos desde un aparato MIDI externo?	—
Las notas se cortan	Si intenta tocar simultáneamente más de 128 voces, es posible que se corten que las notas que suenen en ese momento.	—
No se detecta la memoria USB. No se muestran los archivos.	Compruebe el formato de la memoria USB. El G W-8 es capaz de utilizar una memoria USB que ha sido formateada como FAT. Si la memoria USB ha sido formateada utilizando cualquier otro método, conviene reformatearla utilizando FAT.	—
No se puede hacer una copia de seguridad en la memoria USB	Compruebe los siguientes puntos. • ¿Es posible que la memoria USB esté protegido contra escritura? • ¿Hay suficiente espacio libre en la memoria USB?	—
No se muestran las listas de reproducción	Puede suceder debido a las siguientes razones. • Es posible que no se muestren las listas de reproducción (Playlists) si se añade/suprime/modifica directamente los datos de canción en la carpeta ROLAND sin utilizar la función Playlist Editor. • Por alguna razón no se reconoce la memoria USB. • Es posible que la memoria USB no se había formateada correctamente. El G W-8 es capaz de utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB ha sido formateada utilizando cualquier otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.	p. 50
No se muestran las canciones	• ¿Están las canciones en el directorio raíz? Es posible que no se muestren las canciones si se añade/modifica/suprime los datos de canción en la carpeta ROLAND sin utilizar la función Playlist Editor. • Es posible que la memoria USB no se había formateada correctamente. El G W-8 es capaz de utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB ha sido formateada utilizando cualquier otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.	p. 50
No se muestran las canciones o Estilos guardados en la memoria USB	Compruebe el nombre del archivo. • El nombre de archivo para un Estilo o Canción que puede ser utilizada por el G W-8 no puede tener más de dieciséis caracteres (sin la extensión del nombre del estilo). No puede utilizar los siguientes caracteres. A-Z 0-9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { } • Debe asignar una extensión del nombre de archivo de ".stl" a archivos de Estilo y un nombre de archivo de ".mid" a archivos de Canción.	—
No suenan las canciones	Esto puede ser debido a las siguientes razones. • El tipo del archivo no es uno de los tipos que el G W-8 es capaz de reproducir. • Es posible que los datos de canción están dañados. • No puede reproducir canciones si añade/suprime/modifica directamente los datos de canción en la carpeta ROLAND sin utilizar la función Playlist Editor.	p. 31 p. 50

Mensajes de Error

Si se realiza una operación incorrecta o bien, si ha sido imposible llevarla a cabo como Vd. ha especificado, se mostrará un mensaje de error. Véase la explicación del mensaje de error que se muestre y siga las instrucciones.

Mensaje	Significado	Acción
USB Memory Not Ready!	La memoria USB no está conectada.	Conecte la memoria USB.
Read Error!	Ha sido imposible leer los datos.	Vuelva a cargar los datos.
	Ha sido imposible cargar los datos en la memoria USB.	Cerciórese de que la memoria USB esté conectada correctamente.
	Es posible que el archivo esté dañado.	No utilice este archivo.
	Dado que el formato del archivo es incorrecto, no se puede cargarlo.	No utilice este archivo.
Write Error!	Ha fallido el intento de escribir los datos.	Vuelva a escribir los datos.
	Ha fallido el intento de escribir los datos en la memoria USB	Cerciórese de que la memoria USB este conectada correctamente.
	No se escriben los datos porque la memoria USB no dispone de espacio libre.	Borre los archivos innecesarios de la memoria USB. De otro modo, utilice otra memoria USB, una que tenga más espacio libre disponible.
	El archivo o la memoria USB en si está protegida contra escritura.	Cerciórese de que la memoria USB no esté protegida contra escritura.
Incorrect File!	Es un archivo que el G W-8 no puede reproducir.	No utilice este archivo.
	Esta canción no ha sido transferida desde el Playlist Editor hasta la memoria USB.	Seleccione la canción a transferir desde el Playlist Editor y vuelva a transferir los datos a la memoria USB.
	El archivo emplea una frecuencia de muestreo que el G W-8 es incapaz de reproducir.	Utilice una canción con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
System Memory Damaged!	Es posible que el contenido de la memoria del sistema haya sido dañado.	Lleve a cabo la operación Factory Reset. Si con esto no solventa el problema, contacte con su proveedor o el servicio post-venta de Roland.
File Not Found!	No se encuentra el archivo en la memoria del usuario.	Guarde el archivo otra vez en la memoria del usuario.
	No se encuentra el archivo en la memoria USB.	Guarde el archivo otra vez en la memoria USB.
MIDI Buffer Full!	La unidad ha recibido una cantidad excesiva de datos MIDI y no ha sido capaz de procesarlos.	Baje la cantidad de mensajes MIDI que intenta transmitir.
MIDI Offline!	Se ha interrumpido la conexión MIDI IN.	Verifique que no exista ningún problema con el cable MIDI conectado al MIDI IN del G W-8 y que no se haya desconectado el cable MIDI.
Now Playing!	Suena el Estilo/la Canción/el Reproductor de Memoria USB.	Detenga la reproducción o espere hasta que termine la reproducción.
Now Recording!	No se ha podido llevar a cabo la operación porque la grabación está en curso.	Detenga la grabación o espere hasta que termine.
Memory Full!	No se ha podido guardar el Estilo/la Canción porque no hay suficiente memoria del usuario.	Borre los datos del usuario innecesarios.
Cannot Record!	No se ha podido iniciar la grabación.	No se puede grabar si BACKING TYPE [USB MEMORY PLAYER] está activado. Ajuste BACKING TYPE a cualquier cosa que no sea [USB MEMORY PLAYER].
Cannot Store Anymore Styles!	No puede guardar más Estilos.	Borre los Estilos del usuario innecesarios.
Cannot Store Anymore Songs!	No puede guardar más Canciones.	Borre las Canciones del usuario innecesarias.

Lista de Efectos

Parámetros de los Multi-Efectos

Los multiefectos proporcionan 78 tipos distintos de efectos. Algunos de los efectos consisten en dos o más efectos conectados en serie.

FILTER (10 tipos)		
01	EQUALIZER	P.58
02	SPECTRUM	P.58
03	ISOLATOR	P.58
04	LOW BOOST	P.58
05	SUPER FILTER	P.59
06	STEP FILTER	P.59
07	ENHANCER	P.59
08	AUTO WAH	P.60
09	HUMANIZER	P.60
10	SPEAKER SIMULATOR	P.60
MODULATION (12 tipos)		
11	PHASER	P.61
12	STEP PHASER	P.61
13	MULTI STAGE PHASER	P.61
14	INFINITE PHASER	P.62
15	RING MODULATOR	P.62
16	STEP RING MODULATOR	P.62
17	TREMOLO	P.62
18	AUTO PAN	P.63
19	STEP PAN	P.63
20	SLICER	P.63
21	ROTARY	P.64
22	VK ROTARY	P.64
CHORUS (12 tipos)		
23	CHORUS	P.64
24	FLANGER	P.65
25	STEP FLANGER	P.65
26	HEXA-CHORUS	P.65
27	TREMOLO CHORUS	P.66
28	SPACE-D	P.66
29	3D CHORUS	P.66
30	3D FLANGER	P.67
31	3D STEP FLANGER	P.67
32	2BAND CHORUS	P.67
33	2BAND FLANGER	P.68
34	2BAND STEP FLANGER	P.68
DYNAMICS (8 tipos)		
35	OVERDRIVE	P.69
36	DISTORTION	P.69
37	VS OVERDRIVE	P.69
38	VS DISTORTION	P.69
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.69
40	COMPRESSOR	P.70
41	LIMITER	P.70
42	GATE	P.70

DELAY (13 tipos)		
43	DELAY	P.71
44	LONG DELAY	P.71
45	SERIAL DELAY	P.71
46	MODULATION DELAY	P.72
47	3TAP PAN DELAY	P.72
48	4TAP PAN DELAY	P.72
49	MULTI TAP DELAY	P.73
50	REVERSE DELAY	P.73
51	SHUFFLE DELAY	P.73
52	3D DELAY	P.74
53	TIME CTRL DELAY	P.74
54	LONG TIME CTRL DLY	P.74
55	TAPE ECHO	P.75
LO-FI (5 tipos)		
56	LOFI NOISE	P.75
57	LOFI COMPRESS	P.75
58	LOFI RADIO	P.76
59	TELEPHONE	P.76
60	PHONOGRAPH	P.76
PITCH (3 tipos)		
61	PITCH SHIFTER	P.76
62	2VOI PITCH SHIFTER	P.77
63	STEP PITCH SHIFTER	P.77
REVERB (2 tipos)		
64	REVERB	P.77
65	GATED REVERB	P.78
COMBINATION (12 tipos)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.78
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.78
68	OVERDRIVE → DELAY	P.78
69	DISTORTION → CHORUS	P.79
70	DISTORTION → FLANGER	P.79
71	DISTORTION → DELAY	P.79
72	ENHANCER → CHORUS	P.79
73	ENHANCER → FLANGER	P.79
74	ENHANCER → DELAY	P.80
75	CHORUS → DELAY	P.80
76	FLANGER → DELAY	P.80
77	CHORUS → FLANGER	P.81
PIANO (1 type)		
78	SYMPATHETIC RESO	P.81

Acerca del Interruptor Note

Algunos parámetros de efecto (p. ej. Rate o Delay Time) pueden ajustarse en términos de valor de nota.

Dichos parámetros disponen de interruptor número/nota que permite especificar si el valor se va a ajustar como valor de nota o valor numérico. Si desea ajustar Rate (Delay Time) como valor numérico, ajuste el interruptor num/note en "Hz" ("msec"). Si desea ajustarlo como valor de nota, ajuste el interruptor num/note en "NOTE."



- * Si Rate se especifica como valor de nota, la modulación se sincroniza al tempo cuando se reproducen datos de canción SMF.

notas:

	Tresillo Semifusas		Semifusa		Tresillo Fusas
	Fusa		Tresillo Semicorcheas		Fusa con Puntillo
	Semicorchea		Tresillo de Corcheas		Semicorchea con Puntillo
	Corchea		Tresillo de Negras		Corchea con Puntillo
	Negra		Tresillo de Blancas		Negra con Puntillo
	Blanca		Tresillo de Redondas		Blanca con Puntillo
	Redonda		Tresillo de Redonda doble		Redonda con Puntillo
	Redonda doble				

NOTE

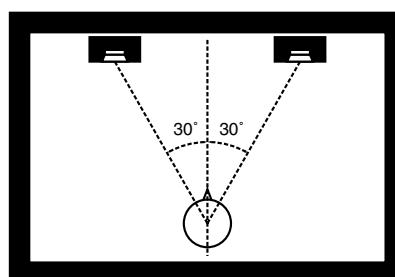
Si especifica el tiempo de delay como valor de nota, al bajar el tempo, no cambiará el tiempo de delay más del límite. Esto sucede porque existe un límite superior para el tiempo de delay; si el tiempo de delay se especifica como valor de nota y baja el tempo hasta llegar a este límite superior, el tiempo de delay no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que puede especificar al ajustar el tiempo de delay como valor numérico.

Al Utilizar los Efectos 3D

Los siguientes efectos 3D utilizan la tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una espaciosidad imposible de producir con delay, reverb, chorus, etc.

- 52: 3D DELAY
- 29: 3D CHORUS
- 30: 3D FLANGER
- 31: 3D STEP FLANGER

Al utilizar estos efectos, recomendamos que coloque los altavoces de la siguiente manera. También, cerciórese que los altavoces estén colocados a una distancia correcta de las paredes.



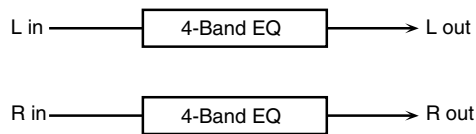
Si los altavoces izquierda y derecha están demasiado separados, o si hay demasiada reverberación, es posible que no se produzca el pleno efecto 3D.

Cada uno de estos efectos dispone de parámetro "Output Mode". Si desea que se escuche por los altavoces la señal procedente de los jacks OUTPUT, ajuste este parámetro en "SPEAKER." Si desea escuchar el sonido por los auriculares, ajústelo en "PHONES." Esto asegurará que se escuche el óptimo efecto 3D. Si no ajusta correctamente este parámetro, es posible que no se produzca el pleno efecto 3D.

Lista de Efectos

01: EQUALIZER

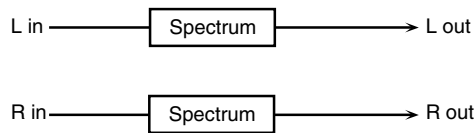
Es un ecualizador estéreo de 4 bandas (low, mid x 2, high).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la gama de graves
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la gama de medios 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de medios 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la gama de medios 1 Ajuste un valor alto para Q si desea que afecte una gama más estrecha .
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la gama de medios 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de medios 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la gama de medios 2 Ajuste un valor alto para Q si desea que afecte una gama más estrecha .
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de la gama de agudos
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

02: SPECTRUM

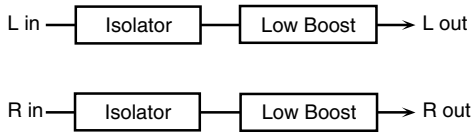
Se trata de un Spectrum estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre realzando o cortando el nivel en frecuencias específicas.



Parámetro	Valor	Descripción
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Ganancia de cada una de las bandas de frecuencias
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente el ancho de las gamas ajustadas para todas las bandas de frecuencias.
Level	0-127	Nivel de Salida

03: ISOLATOR

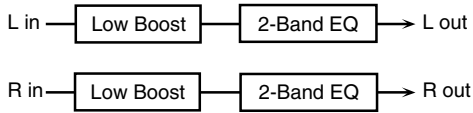
Se trata de un ecualizador que corta drásticamente el volumen, lo que permite añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en distintos registros



Parámetro	Valor	Descripción
Boost/Cut Low	-60- +4 dB	Realzan y cortan las gamas aguda, media y grave. A -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.
Boost/Cut Mid		
Boost/Cut High		
Anti Phase Low Sw	OFF, 0 N	Activa/desactiva la función Anti Phase para la gama de frecuencias graves. Al activarla, el contra canal del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal
Anti Phase Low Level	0-127	Ajusta el nivel de la gama de frecuencias graves. Al ajustar este nivel para ciertas frecuencias puede realzar partes específicas (Es eficaz sólo para fuentes estéreo.)
Anti Phase Mid Sw	OFF, 0 N	Activa/desactiva la función Anti Phase para la gama de medios Los parámetros son los mismos que para la gama de graves.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, 0 N	Activa/desactiva el Booster. Realza los graves para proporcionar un sonido de graves potentes.
Low Boost Level	0-127	Al aumentar este valor, obtendrá graves contundentes. * Según los ajustes del Isolator y del filtro, puede ser difícil de apreciar este efecto.
Level	0-127	Nivel de salida

04: LOW BOOST

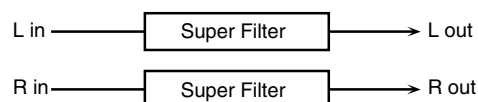
Realza el volumen de la gama de graves, creando graves potentes.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost Frequency	50-125 Hz	Frecuencia central en la que se realiza la gama de graves
Boost Gain	0- +12 dB	Cantidad de realce en la gama de graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Amplitud de la gama de graves realzada
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

05: SUPER FILTER

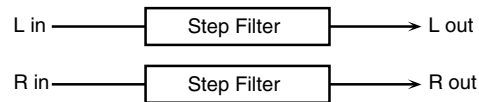
Se trata de un filtro de curva pronunciada. Puede variar cíclicamente la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Gama de frecuencias que pasan por cada filtro LPF : frecuencias debajo del corte BPF : frecuencias alrededor del corte HPF : frecuencias encima del corte NOTCH : frecuencias que no estén alrededor del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava -36 dB : muy pronunciado -24 dB : pronunciado -12 dB : suave
Filter Cutoff	0-127	Frecuencia de corte del filtro Al aumentar este valor, subirá la frecuencia de corte.
Filter Resonance	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, realzará la zona alrededor de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0- +12 dB	Cantidad de realce para la salida del filtro.
Modulation Sw	OFF, ON	Interruptor para el cambio cíclico
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Cómo se modula la frecuencia de corte TRI : onda triangular SQR : onda cuadrada SIN : onda sinusoidal SAW1 : diente de sierra (ascendente) SAW2 : diente de sierra (descendente)
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Attack	0-127	Velocidad a la que la frecuencia de corte cambia Es apropiado si Modulation Wave se ajusta en SQR, SAW1 o SAW2.
Level	0-127	Nivel de salida

06: STEP FILTER

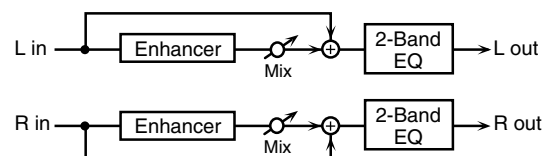
Es un filtro cuya frecuencia de corte puede ser modulado por pasos. Puede especificar el patrón que se utiliza para cambiar la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Descripción
Step 01-16	0-127	Frecuencia de corte en cada paso
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Attack	0-127	Velocidad a la que cambia de paso la frecuencia de corte
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Gama de frecuencias que pasan por cada filtro LPF : frecuencias debajo del corte BPF : frecuencias alrededor del corte HPF : frecuencias encima del corte NOTCH : frecuencias que no estén alrededor del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava -36 dB : muy pronunciado -24 dB : pronunciado -12 dB : suave
Filter Resonance	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, realzará la zona alrededor de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0- +12 dB	Cantidad de realce para la salida del filtro.
Level	0-127	Nivel de salida

07: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura de los armónicos de las frecuencias agudas y proporciona así un sonido brillante y compacto.

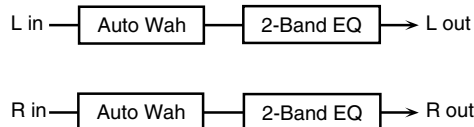


Parámetro	Valor	Descripción
Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Mix	0-127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original
Low Gain	-15- +15 dB	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15- +15 dB	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida.

Lista de Efectos

08: AUTO WAH

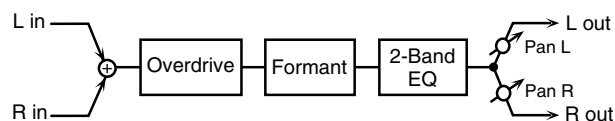
Controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias. BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias.
Manual	0–127	Ajusta la frecuencia central en la que se aplica el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Ajuste un valor alto para Q para obtener una gama más estrecha.
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.
Polarity	UP, DOWN	Ajusta la dirección en la que cambia la frecuencia al modular el filtro del auto-wah. UP: El filtro cambia hacia una frecuencia mayor. DOWN: El filtro cambia hacia una frecuencia menor.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Ajusta el grado de desplazamiento de fase de los sonidos izquierda y derecha al aplicar el efecto de wah.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

09: HUMANIZER

Añade vocales al sonido, haciendo que sea similar a la voz humana.

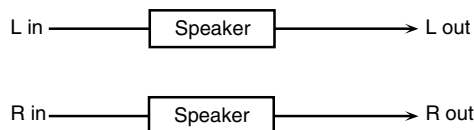


Parámetro	Valor	Descripción
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Drive.
Drive	0–127	Grado de distorsión El volumen también cambia.
Vowel1	a, e, i, o, u	Selecciona la vocal.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth	0–127	Profundidad del efecto
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta por la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste

Parámetro	Valor	Descripción
Manual	0–100	Punto en que cambian las Vocales 1 y 2 49 or less: Vocal 1 tendrá una duración más larga. 50: Vocal 1 y 2 tendrán la misma duración. 51 or more: Vocal 2 tendrá una duración más larga.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan	L64–63R	Campo estéreo de la salida
Level	0–127	Nivel de salida

10: SPEAKER SIMULATOR

Simula el tipo de altavoz y ajustes de micrófono utilizados para grabar el sonido del altavoz



Parámetro	Valor	Descripción
Speaker Type	(Véase más abajo.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la posición del micro que graba el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos, con el micrófono cada vez más lejos según el orden de 1, 2 y 3.
Mic Level	0–127	Volumen del micro
Direct Level	0–127	Volumen del sonido directo
Level	0–127	Nivel de salida

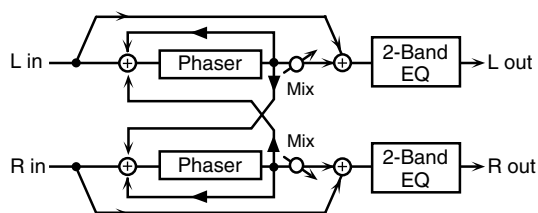
Características de los Altavoces

La columna Altavoz indica el diámetro del altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Recinto acústico	Altavoz	Micro
SMALL 1	recinto pequeño abierto	10	dinámico
SMALL 2	recinto pequeño abierto	10	dinámico
MIDDLE	recinto abierto	12 x 1	dinámico
JC-120	recinto abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	recinto abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	recinto abierto	12 x 2	condensador
BG STACK 1	recinto cerrado	12 x 2	condensador
BG STACK 2	recinto cerrado grande	12 x 2	condensador
MS STACK 1	recinto cerrado grande	12 x 4	condensador
MS STACK 2	recinto cerrado grande	12 x 4	condensador
METAL STACK	stack doble grande	12 x 4	condensador
2-STACK	stack doble grande	12 x 4	condensador
3-STACK	stack triple grande	12 x 4	condensador

11: PHASER

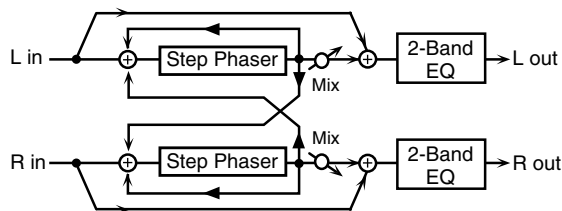
Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y se modula.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación.
Depth	0-127	Profundidad de la modulación.
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si la fase izquierda y la fase derecha de la modulación serán iguales o opuestas. INVERSE: Las fases izquierda/derecha serán opuestas. Al utilizar una fuente monoaural, este ajustes amplía el sonido. SYNCHRO: Las fases izquierda/derecha serán iguales. Seleccione éste al utilizar una fuente estéreo.
Resonance	0-127	Cantidad de regeneración
Cross Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix	0-127	Nivel del pase shifter
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

12: STEP PHASER

El efecto de phaser se varía gradualmente.

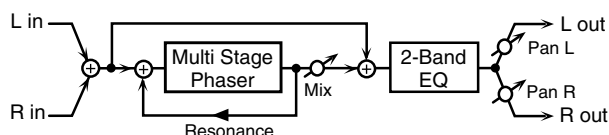


Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación.
Depth	0-127	Profundidad de la modulación.
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si la fase izquierda y la fase derecha de la modulación serán iguales o opuestas. INVERSE: Las fases izquierda/derecha serán opuestas. Al utilizar una fuente monoaural, este ajustes amplía el sonido. SYNCHRO: Las fases izquierda/derecha serán iguales. Seleccione éste al utilizar una fuente estéreo.

Parámetro	Valor	Descripción
Resonance	0-127	Cantidad de regeneración
Cross Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate	0.10-20.00 Hz, note	frecuencia del cambio por pasos en el efecto de phaser
Mix	0-127	Nivel del phaser
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

13: MULTI STAGE PHASER

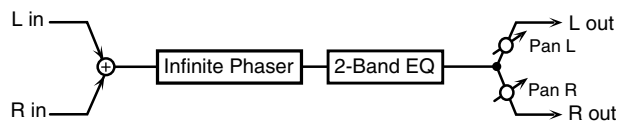
Los ajustes extremadamente altos del phaser producen un efecto de phaser muy profundo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Resonance	0-127	Cantidad de regeneración
Mix	0-127	Nivel del phaser
Pan	L64-63R	Posición estéreo del phaser
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

14: INFINITE PHASER

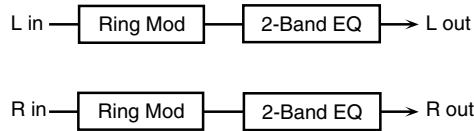
Una phaser que continúa subiendo/bajando la frecuencia con la que se modula el sonido.



Parámetro	Gama	Explicación
Mode	1, 2, 3, 4	Cuanto mayor sea el valor, más profundo el efecto.
Speed	-100- +100	Velocidad con la que se baja o se sube la frecuencia con la que se modula el sonido (+: arriba / -: abajo)
Resonance	0-127	Cantidad de regeneración
Mix	0-127	Volumen del sonido del efecto
Pan	L64-63R	Panorama del sonido saliente
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Level	0-127	Volumen de la salida

15: RING MODULATOR

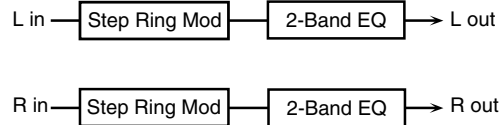
Se trata de un efecto que aplica la modulación de la amplitud (MA) al la señal entrante para producir sonidos parecidos a una campana. También puede cambiar la frecuencia de la modulación para que responda a los cambios en el volumen del sonido enviado al efecto



Parámetro	Valor	Descripción
Frequency	0-127	Ajusta la frecuencia con la que se aplica al modulación.
Sens	0-127	Ajusta la cantidad de modulación aplicada.
Polarity	UP, D O W N	Determina si la modulación de frecuencias se desplaza hacia arriba (UP) o abajo (DOWN).
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0 W-D0:100 W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

16: STEP RING MODULATOR

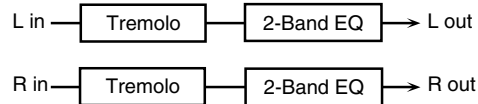
Se trata de un modulador en anillo que emplea una secuencia de 16 pasos para variar la frecuencia con la que se aplica la modulación



Parámetro	Gama	Explicación
Step 01-16	0-127	Frecuencia de la modulación en anillo en cada paso
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Attack	0-127	Velocidad a la que la modulación cambiará entre pasos
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance	D100:0 W-D0:100 W	Balance del volumen del sonido original (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

17: TREMOLO

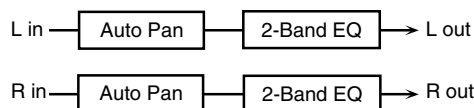
Modula de forma cíclica el volumen para añadir el efecto de trémolo al sonido



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación TRI : triangular SQR : cuadrada SIN : sinusoidal SAW1/2 : diente de sierra
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de cambio
Depth	0-127	Profundidad del efecto
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

18: AUTO PAN

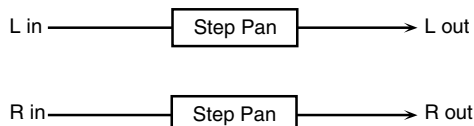
Modula cíclicamente la posición del sonido en el campo estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW 1, SAW 2	Onda de modulación TRI: triangular SQR: cuadrada SIN: sinusoidal SAW1/2: diente de sierra
	SAW1 R L	SAW2 R L
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia del cambio
Depth	0–127	Profundidad del efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

19: STEP PAN

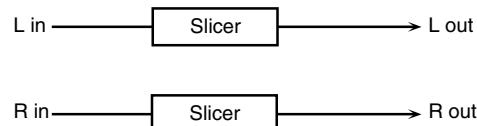
Emplea una secuencia de 16 pasos para variar la panoramización del sonido.



Parámetro	Gama	Explicación
Step 01–16	L64–63R	Panorama en cada paso
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con al que cambia la secuencia de 16 pasos
Attack	0–127	Velocidad a la que la panoramización cambia de paso
Input Sync Sw	OFF, 0 N	Especifica si una nota entrante causará a la secuencia reanudar desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volumen a la que se detecta una nota entrante
Level	0–127	Volumen de salida

20: SLICER

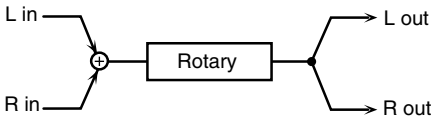
Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en una frase de acompañamiento. Es especialmente efectivo aplicado a sonidos de larga duración



Parámetro	Valor	Descripción
Step 01–16	L64–63R	Nivel de cada paso
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con al que cambia la secuencia de 16 pasos
Attack	0–127	Velocidad a la que la panoramización cambia de paso
Input Sync Sw	OFF, 0 N	Especifica si una nota entrante causará a la secuencia reanudar desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volumen a la que se detecta una nota entrante
Mode	LEGATO, SLASH	Ajusta la manera en que el volumen cambiará al pasar a la siguiente pulsación. LEGATO: El cambio en el volumen del nivel de una pulsación al de otra queda sin cambios. Si el nivel de la siguiente pulsación es igual al de la anterior, no habrá cambio en el volumen. SLASH: El volumen queda ajustado momentáneamente a 0 antes de progresar a la siguiente pulsación. Este cambio de volumen ocurrirá incluso si el nivel de la siguiente pulsación es igual que el de la anterior.
Shuffle	0–127	Ajusta el punto en que se realizan los cambios de volumen en las pulsaciones pares. (Paso 1-2/Paso 1-4/Paso 2-2/...). Cuanto mayor sea el valor seleccionado, más atrasado será la colocación rítmica de las pulsaciones.
Level	0–127	Nivel de salida

21: ROTARY

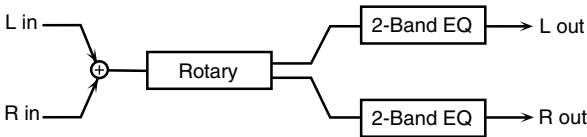
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de la gama de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico.



Parámetro	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas. SLOW: Reduzca la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow). FAST: Aumente la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast).
Woofers Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias bajas
Woofers Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias ajustadas
Woofers Acceleration	0–15	Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.
Woofers Level	0–127	Volumen del rotor de graves
Tweeters Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes para el rotor de agudos Los parámetros son los mismos que los del rotor de graves
Tweeters Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeters Acceleration	0–15	
Tweeters Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersión del sonido
Level	0–127	Nivel de salida

22: VK ROTARY

Este tipo proporciona una respuesta modificada para el altavoz giratorio con un mayor realce en los graves. Este efecto dispone de las mismas características técnicas que el altavoz giratorio del VK-7.

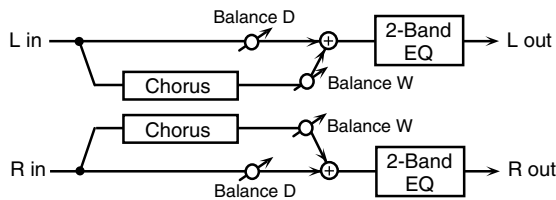


Parámetro	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Velocidad de giro del altavoz giratorio
Brake	OFF, ON	Cambia la rotación del altavoz giratorio. Al activarlo, la rotación se frena gradualmente. Al desactivarlo, la rotación recuperará gradualmente su rotación.
Woofers Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de giro lento del woofer

Parámetro	Valor	Descripción
Woofers Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de giro rápido del woofer
Woofers Trans Up	0–127	Ajusta la frecuencia con la que el giro del woofer acelera al cambia la rotación de Slow a Fast.
Woofers Trans Down	0–127	Ajusta la frecuencia con la que el giro del woofer acelera al cambia la rotación de Fast a Slow.
Woofers Level	0–127	Volumen del woofer
Tweeters Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que los del woofer.
Tweeters Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeters Trans Up	0–127	
Tweeters Trans Down	0–127	
Tweeters Level	0–127	
Spread	0–10	Ajusta la imagen estéreo del altavoz giratorio. Cuanto más alto sea el valor, más amplia será la imagen estereofónica.
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

23: CHORUS

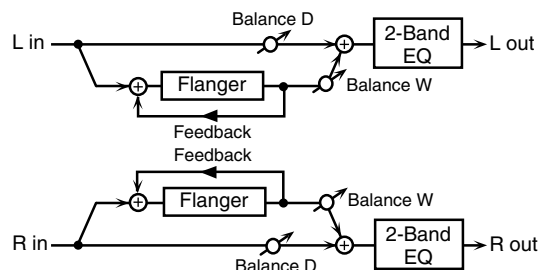
Es un chorus estereofónico. Incluye un filtro para que Vd. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Distribución del sonido
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

24: FLANGER

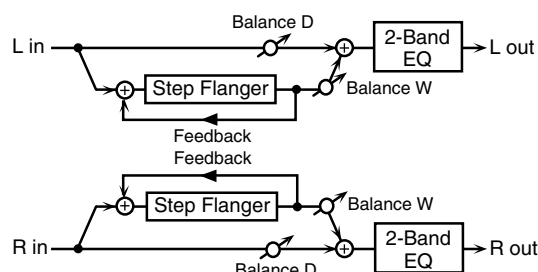
Es un flanger estéreo (El LFO dispone de la misma fase para ambos canales.) Éste produce una resonancia metálica que sube y baja y produce un sonido parecido al de un reactor aterrizando o despegando. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Distribución del sonido
Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

25: STEP FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos. Asimismo, la velocidad a la que la afinación cambia puede especificarse en términos de valor o de un tiempo especificado.

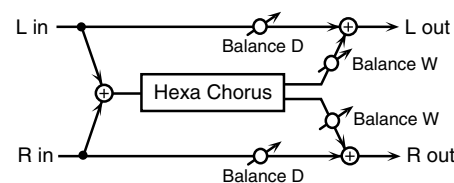


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo q entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Distribución del sonido
Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, note	Frecuencia (periodo) del cambio de la afinación
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

26: HEXA-CHORUS

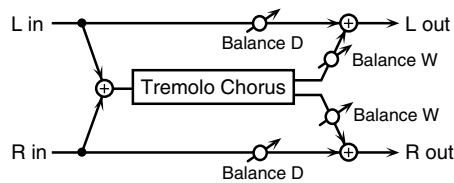
El Hexa-Chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para añadir espaciosidad y riqueza al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Pre Delay Deviation	0–20	Ajusta la diferencia en el Pre Delay entre cada sonido de chorus.
Depth Deviation	–20– +20	Ajusta la diferencia en la modulación entre cada sonido de chorus.
Pan Deviation	0–20	Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada sonido de chorus. 0: Todos los sonidos de chorus se ubican en el centro. 20: Cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de treinta grados en relación con el punto centra.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

27: TREMOLO CHORUS

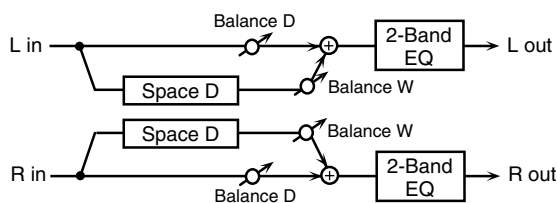
Es un efecto de chorus con Trémolo (modulación cíclica del volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación del chorus
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación del chorus
Tremolo Rate	0.05–10.00 Hz, note	frecuencia de modulación del Tremolo
Tremolo Separation	0–127	Dispersión del tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Dispersión del tremolo
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W))
Level	0–127	Nivel de salida

28: SPACE-D

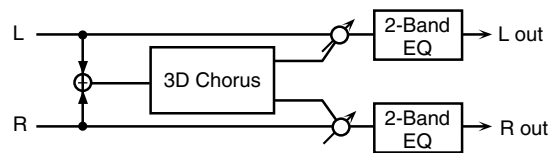
Space-D es un chorus múltiple que aplica al sonido una modulación de dos fases en estéreo. Proporciona un efecto de modulación sin aparente desafinación y por lo tanto produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

29: 3D CHORUS

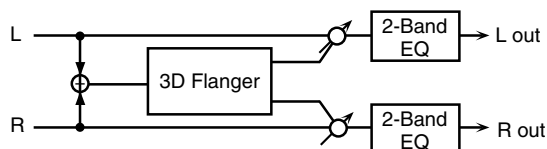
Aplica el efecto 3D al sonido de chorus. El sonido de chorus se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación del chorus
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

30: 3D FLANGER

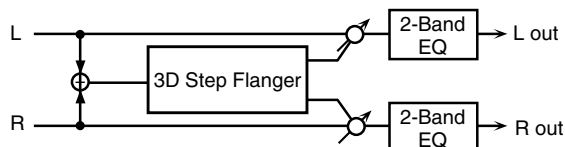
Aplica el efecto 3D al sonido de flanger. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

31: 3D STEP FLANGER

Aplica el efecto 3D al sonido de step flanger. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

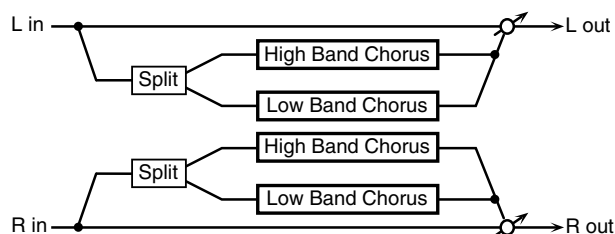


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido

Parámetro	Valor	Descripción
Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, note	Frecuencia del cambio de la afinación
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	–15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

32: 2BAND CHORUS

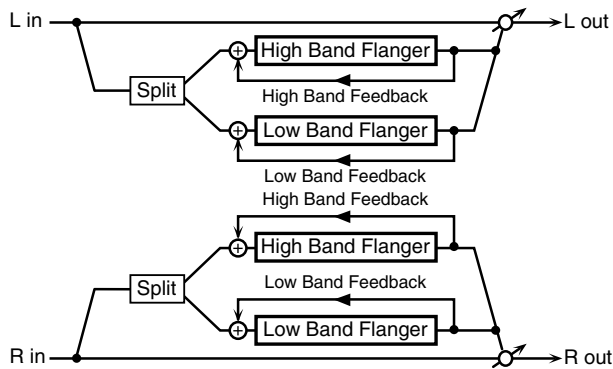
Se trata de un efecto de chorus que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves.



Parámetro	Gama	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus de graves
Low Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el chorus de graves
Low Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el chorus de graves
Low Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de chorus de graves
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus de agudos
High Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el chorus de agudos
High Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el chorus de agudos
High Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de chorus de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

33: 2BAND FLANGER

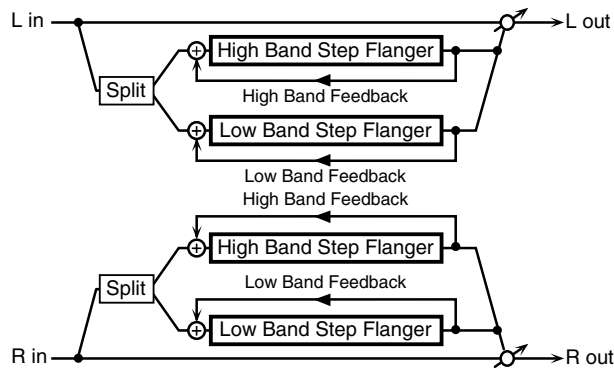
Se trata de un efecto de flanger que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves



Parámetro	Gama	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de graves
Low Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de graves
Low Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de graves
Low Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de graves
Low Feedback	–98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de graves que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de agudos
High Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de agudos
High Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de agudos
High Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de agudos
High Feedback	–98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de agudos que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

34: 2BAND STEP FLANGER

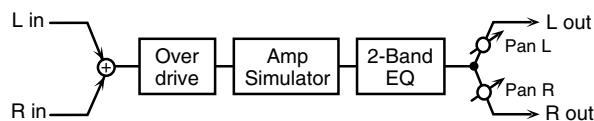
Se trata de un efecto de step flanger que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves



Parámetro	Gama	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de graves
Low Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de graves
Low Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de graves
Low Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de graves
Low Feedback	–98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de graves que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
Low Step Rate	0.10–20.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de los pasos para el flanger de graves
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de agudos
High Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de agudos
High Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de agudos
High Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de agudos
High Feedback	–98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de agudos que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
High Step Rate	0.10–20.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de los pasos para el flanger de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

35: OVERDRIVE

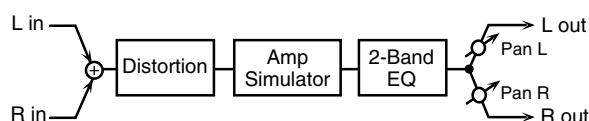
Es un overdrive que produce distorsión pronunciada



Parámetro	Valor	Descripción
Drive	0-127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra. SMALL : un amplificador pequeño BUILT-IN : amplificador de tipo incorporado 2-STACK : amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK : amplificador grande de tipo "stack" triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan	L64-63R	Posición estereofónica del sonido saliente
Level	0-127	Nivel de salida

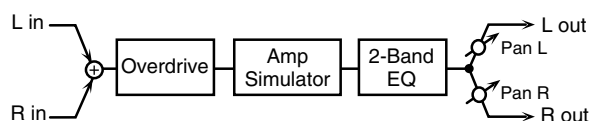
36: DISTORTION

Se trata de un efecto que proporciona distorsión pronunciada. Los parámetros son iguales que los de "35: OVERDRIVE."



37: VS OVERDRIVE

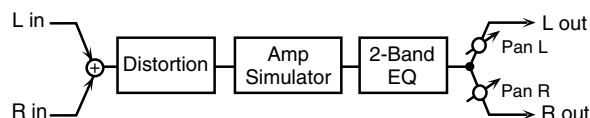
Se trata de un overdrive que proporciona distorsión intensa.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive	0-127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Timbre del efecto de Overdrive
Amp Sw	OFF, 0 N	Activa / desactiva el Simulador de Amplificadores
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra. SMALL : un amplificador pequeño BUILT-IN : amplificador de tipo incorporado 2-STACK : amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK : amplificador grande de tipo "stack" triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan	L64-63R	Posición estereofónica del sonido saliente
Level	0-127	Nivel de salida

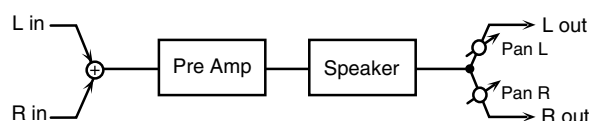
38: VS DISTORTION

Se trata de un efecto de distorsión que proporciona una distorsión intensa. Los parámetros son los mismo que los de "37: VS OVERDRIVE."



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Simula el sonido de sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Amp Sw	OFF, 0 N	Activa / desactiva Amp Sw.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra
Pre Amp Volume	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Pre Amp Master	0-127	Volumen general del pre-amplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Cantidad de distorsión del pre-amplificador
Pre Amp Bass	0-127	Timbre de las gamas de frecuencias graves/medias/agudas * Middle no puede ajustarse si se selecciona "Match Drive" como Pre Amp Type.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127	Timbre para la gama de frecuencias ultra agudas
Pre Amp Bright	OFF, 0 N	Al ajustarlo en "On" producirá un sonido más definido y brillante. * Este parámetro puede aplicarse a los tipos "JC-120," "Clean Twin" y "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, 0 N	Determina si la señal pasa por el altavoz (ON), o no (OFF).
Speaker Type	(Véase la tabla.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la ubicación del micro que capta el sonido del altavoz. Puede ajustarlo en tres pasos de 1 a 3. Cuanto mayor sea el valor, más lejos queda el micro.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo
Pan	L64-63R	Posición estereofónica de la salida
Level	0-127	Nivel de salida

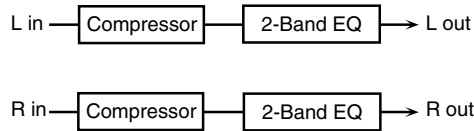
Características Técnicas de cada Tipo de Altavoz

La columna altavoz indica el diámetro de cada unidad de altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Recinto acústico	Altavoz	Micro
SMALL 1	recinto abierto pequeño	10	dinámico
SMALL 2	recinto abierto pequeño	10	dinámico
MIDDLE	recinto abierto	12 x 1	dinámico
JC-120	recinto abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	recinto abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	recinto abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	recinto abierto	12 x 2	condensador
BG STACK 1	recinto cerrado	12 x 2	condensador
BG STACK 2	recinto cerrado grande	12 x 2	condensador
MS STACK 1	recinto cerrado grande	12 x 4	condensador
MS STACK 2	recinto cerrado grande	12 x 4	condensador
METAL STACK	stack doble grande	12 x 4	condensador
2-STACK	stack doble grande	12 x 4	condensador
3-STACK	stack triple grande	12 x 4	condensador

40: COMPRESSOR

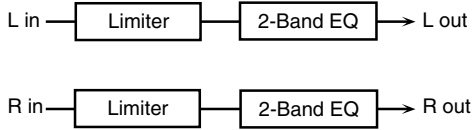
El Compresor corta los niveles altos y realiza los niveles bajos y así proporciona que todas las frecuencias tengan el mismo nivel de volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Attack	0-127	Ajusta la rapidez con la que empieza la compresión
Threshold	0-127	Ajusta el volumen en el que empieza la compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

41: LIMITER

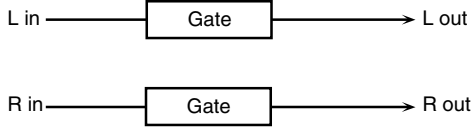
Comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Release	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae por debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.
Threshold	0-127	Ajusta el nivel de volumen en el que empieza la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	La ratio de compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de señal de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

42: GATE

El efecto Gate corta la caída de la reverb según el volumen del sonido que entra en la unidad de efectos. Utilízelo cuando desea que la reverb no tenga una caída larga.

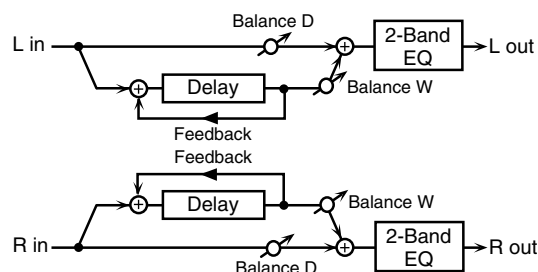


Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Ajusta el nivel de volumen en el que la puerta empezará a cerrar.
Mode	GATE, DUCK	Tipo de puerta GATE: Cuando el volumen fuente cae debajo de un nivel específico, la puerta se cierra, cortando el sonido original. DUCK (Ducking): La puerta cierra cuando el volumen del sonido original sube, cortando el sonido original.
Attack	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tardará la puerta en abrirse completamente una vez haya sido activada.
Hold	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tardará la puerta para empezar a cerrarse cuando el sonido directo llegue a bajar debajo del Nivel del Umbral.
Release	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que la puerta tardará en cerrarse completamente una vez transcurrido el tiempo de hold.
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

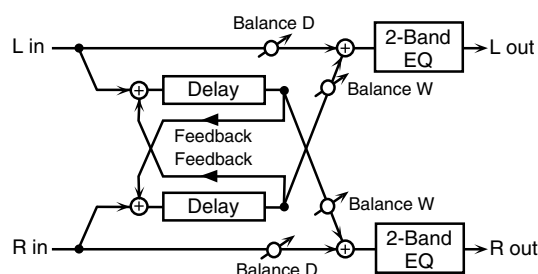
43: DELAY

Se trata de un delay estéreo.

Cuando se ajusta Feedback Mode en NORMAL



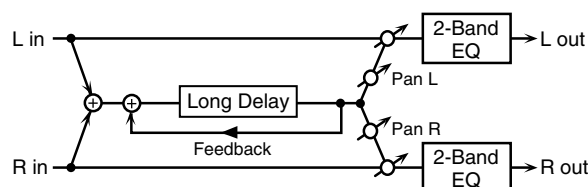
Cuando se ajusta Feedback Mode en CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0-1300 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo que habrá hasta que se escucha el sonido del delay.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido de delay
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera en la que el sonido de delay realimenta el efecto. (Vea la figura más arriba.)
Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase).
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. BYPASS: sin corte.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

44: LONG DELAY

Un delay con un tiempo de delay largo.

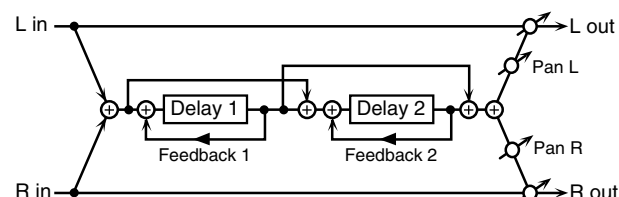


Parámetro	Gama	Explicación
Delay Time	0-2600 ms, note	Tiempo entre el momento en el que se escucha el sonido original y el en que se escucha el sonido de delay
Phase	NORMAL, INVERSE	Fase del delay (NORMAL: normal, INVERT: invertida)

Parámetro	Gama	Explicación
Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. BYPASS: sin corte
Pan	L64-63R	Panning of the delay sound
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

45: SERIAL DELAY

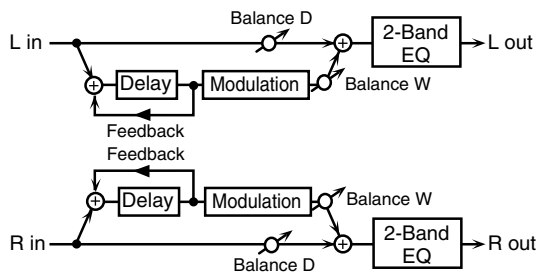
Conecta dos delays en serie. Puede aplicar independientemente la regeneración a cada unidad de delay, lo que permite producir sonidos de delay complejos.



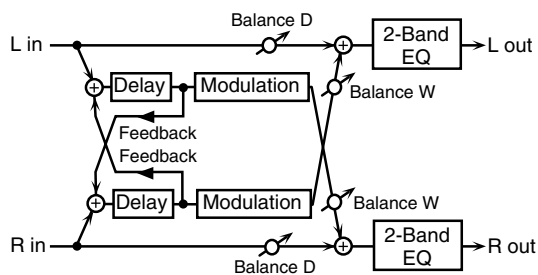
Parámetro	Gama	Explicación
Delay1 Time	0-1300 ms, note	Tiempo entre el momento en el que la señal entre en el delay 1 y el en que se escucha el sonido de delay
Delay1 Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada 1 (los valores negativos invierten la fase)
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto Delay 1. BYPASS: sin corte.)
Delay2 Time	0-1300 ms, note	Tiempo entre el momento en el que la señal entre en el delay 2 y el en que se escucha el sonido de delay
Delay2 Feedback	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada 2 (los valores negativos invierten la fase)
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto delay 2. BYPASS: sin corte.)
Pan	L64-63R	Panoramización del sonido de delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido de delay.
Al ajustar Feedback Mode en **NORMAL**:



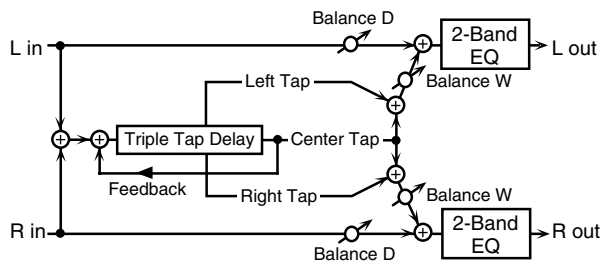
Al ajustar Feedback Mode en **CROSS**:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0–1300 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera en la que el sonido de delay realimenta el efecto (vea las figuras más arriba.)
Feedback	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que realimenta el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajústelo en BYPASS.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

47: 3TAP PAN DELAY

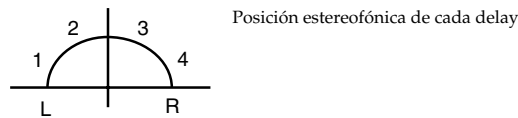
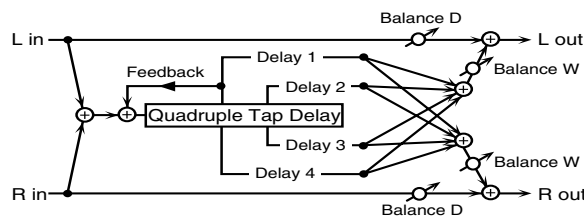
Produce tres sonidos de delay: izquierda, central y derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left/Right/Center	0–2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Center Feedback	-98– +98%	Ajusta la cantidad de sonido de delay que realimenta el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left/Right/Center Level	0–127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

48: 4TAP PAN DELAY

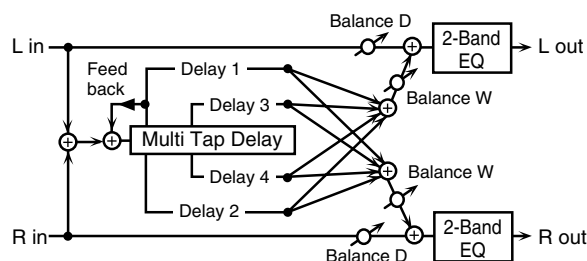
Un efecto con cuatro delays.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1–4 Time	0–2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Delay 1 Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay 1–4 Level	0–127	Volumen de cada uno de los delays
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

49: MULTI TAP DELAY

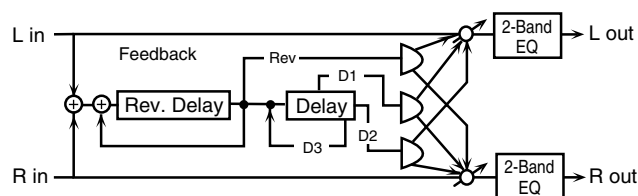
Este efecto proporciona cuatro delays. Cada uno de los parámetros Delay Time puede ser especificado como valor de nota a un tiempo específico. También puede ajustar el panorama y el nivel de cada uno de los sonidos.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se escuchan los Delays 1-4.
Delay 1 Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (realimenta) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Posición estereofónica de los Delays 1-4
Delay 1-4 Level	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

50: REVERSE DELAY

Un efecto de delay que añade el sonido de entrada invertido al sonido de entrada. Un tap delay está conectado inmediatamente después del reverse delay.

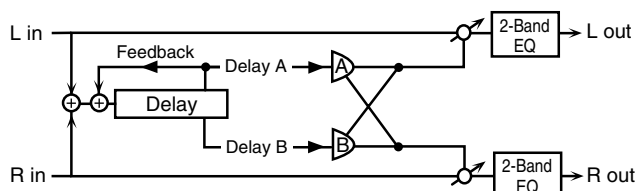


Parámetro	Gama	Explicación
Threshold	0-127	Volumen al que se empieza a aplicar el reverse delay
Rev Delay Time	0-1300 ms, note	Tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de reverse delay
Rev Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Rev Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se contra el contenido de frecuencias altas del reverse delay (BYPASS: sin corte)
Rev Delay Pan	L64-63R	Panoramización del reverse delay
Rev Delay Level	0-127	Volumen del sonido del reverse delay

Parámetro	Gama	Explicación
Delay 1 - 3 Time	0-1300 ms, note	Tiempo que transcurre desde el momento en el que entra la señal en tap delay hasta el momento en el que se escucha el sonido de delay
Delay 3 Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortan las frecuencias bajas del tap delay (BYPASS: sin corte)
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan'	L64-63R	Posición estereofónica del tap delay
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level'	0-127	Nivel de salida del tap delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

51: SHUFFLE DELAY

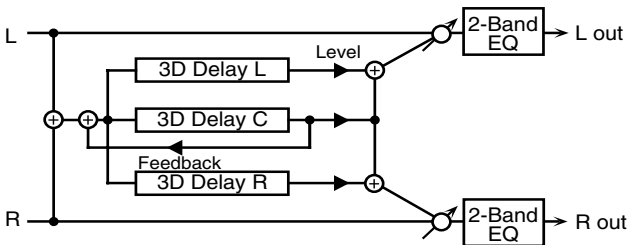
Añade un shuffle al sonido de delay, lo que proporciona un efecto de delay con un aire de swing



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay.
Shuffle Rate	0-100%	Ajusta la ratio (como porcentaje) del tiempo transcurrido antes de que suene Delay B relativo al tiempo que transcurre antes de que suene Delay A. Al ajustar 100%, los tiempos de delay serán idénticos.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (realimenta) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan A/B	0-127	Posición estereofónica del Delay A/B
Level A/B	0-127	Volumen del delay A/B
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

52: 3D DELAY

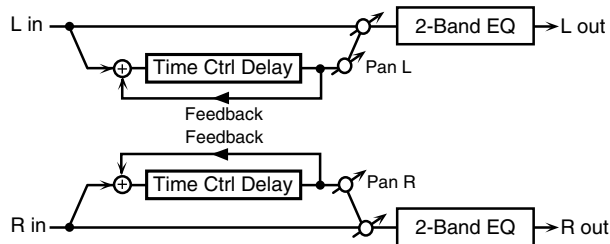
Aplica el efecto 3D al sonido de delay. El sonido de delay se colocará a 90 grados a la derecha y a 90 grados a la izquierda.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición central
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0-127	Nivel de salida de los delays
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utiliza para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D se logra si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces o PHONES al utilizar auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

53: TIME CTRL DELAY

Un delay estéreo en el que el tiempo de delay puede variarse sin interrupciones.

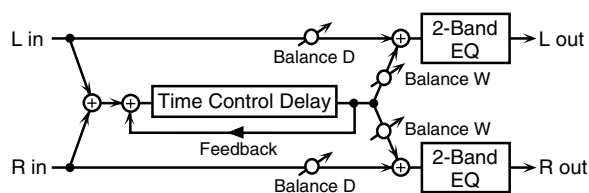


Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio del tiempo de delay afecta directamente a la frecuencia del cambio de la afinación.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

54: LONG TIME CTRL DLY (LONG TIME CONTROL DELAY)

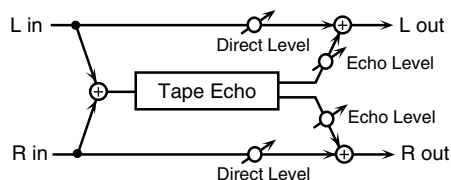
Un delay estéreo en el que el tiempo de delay puede variarse sin interrupciones y con un tiempo de delay muy largo.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio de Delay Time afecta directamente a la frecuencia del cambio de afinación.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64-63R	Posición estereofónica del delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

55: TAPE ECHO

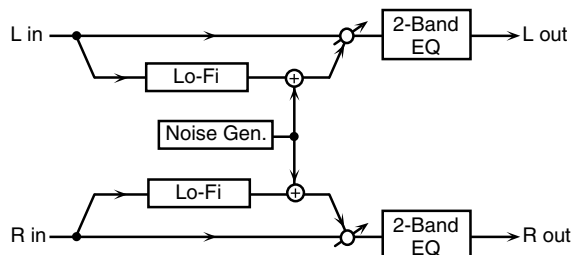
Se trata de un eco de cinta virtual que produce un sonido de delay de cinta magnética de gran realismo. Simula la sección de eco de cinta del Roland RE-201 Space Echo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de los cabezales de reproducción que van a utilizarse. Seleccione de entre tres cabezales con tres tiempos de delay distintos. S: corto M: mediano L: largo
Repeat Rate	0-127	Velocidad de la cinta. Al aumentar este valor, habrá menos espacio entre las repeticiones del delay.
Intensity	0-127	Cantidad de repeticiones
Bass	-15- +15 dB	Realce/corte para la gama de graves del sonido de eco
Treble	-15- +15 dB	Realce/corte de la gama de agudos del eco
Head S Pan	L64-63R	Panoramización independiente para los cabezales short, middle y long
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Cantidad de distorsión de cinta que se añade. Simula los pequeños cambios tonales que pueden detectarse por aparatos de análisis de señal. Al aumentar el valor, aumentará la distorsión.
Wow/Flutter Rate	0-127	Velocidad del wow/flutter (variaciones complejas de la afinación provocadas por el desgaste de la cinta y las irregularidades de la rotación)
Wow/Flutter Depth	0-127	Profundidad del wow/flutter
Echo Level	0-127	Volumen del sonido de eco
Direct Level	0-127	Volumen del sonido original
Level	0-127	Nivel de salida

56: LOFI NOISE

Además del efecto Lo-Fi, éste añade varios tipos de ruido como, por ejemplo ruido blanco y ruido de disco.

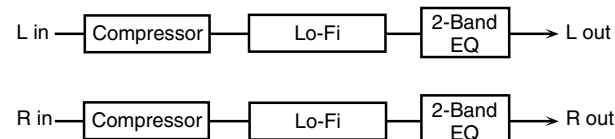


Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Cuanto mayor sea el ajuste, más baja será la calidad de audio.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	OFF: No se utilizará un filtro. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq.
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia central del filtro

Parámetro	Valor	Descripción
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Alterna entre ruido blanco y ruido rosa.
W/P Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa graves aplicado al ruido blanco/rosa (BYPASS: sin corte)
W/P Noise Level	0-127	Volumen del ruido blanco/rosa
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de ruido de disco. La frecuencia en la que se escucha el ruido depende del tipo seleccionado.
Disc Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa graves aplicado al ruido de disco. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, ajústelo en BYPASS.
Disc Noise Level	0-127	Volumen del ruido de disco
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Frecuencia del zumbido
Hum Noise Level	0-127	Volumen del zumbido
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0 W- D0:100 W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

57: LOFI COMPRESS

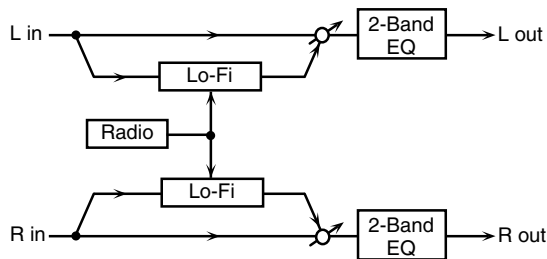
Se trata de un efecto que degrada intencionalmente la calidad del sonido para fines creativos



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Filter Type	1-6	Selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de que pase por el efecto Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Al aumentar este ajuste, la calidad del audio empeorará.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: No se utilizará un post filter 2. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq.
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0 W- D0:100 W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

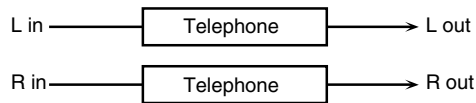
58: LOFI RADIO

Además del efecto Lo-Fi, éste también genera ruido de radio.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Cuanto mayor sea el ajuste, más baja será la calidad de audio.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: No se utilizará un filtro 2. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq.
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
Radio Detune	0-127	Simula el ruido de sintonización de la radio. Cuanto más alto sea el valor, menos sintonizado está el sonido.
Radio Noise Level	0-127	Volumen del ruido de radio
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

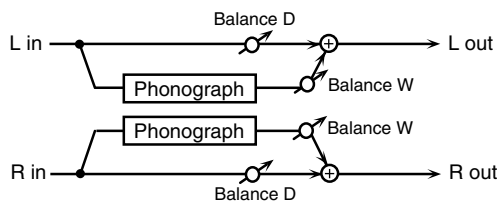
59: TELEPHONE



Parámetro	Valor	Descripción
Voice Quality	0-15	Calidad de audio de la voz escuchada por un teléfono
Treble	-15- +15 dB	Ancho de banda de la voz del teléfono
Balance	D100:0-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

60: PHONOGRAPH

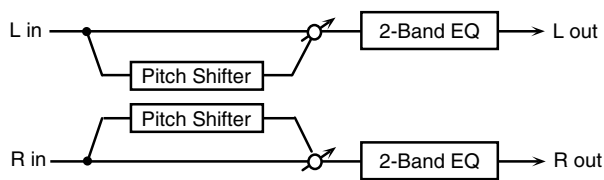
Simula el sonido grabado en un grabador analógico y reproducido en un tocadiscos. Este efecto también simula distintos tipos de ruido típico de un disco, incluso las fluctuaciones de rotación de un tocadiscos antiguo.



Parámetro	Valor	Descripción
Signal Distortion	0-127	Profundidad de la distorsión
Frequency Range	0-127	Respuesta de frecuencia del sistema de reproducción Al bajar este valor, producirá la sensación de un sistema antiguo con una respuesta de frecuencia pobre.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de rotación del gira discos Afecta a la frecuencia del ruido del disco rallado.
Scratch Noise Level	0-127	Cantidad de ruido del disco rallado
Dust Noise Level	0-127	Volumen del ruido producido por el polvo en el disco
Hiss Noise Level	0-127	Volumen continuo de "hiss"
Total Noise Level	0-127	Volumen del ruido general
Wow	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo largo
Flutter	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo corto
Random	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo indefinido
Total Wow / Flutter	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación generales
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

61: PITCH SHIFTER
(Feedback Pitch Shifter)

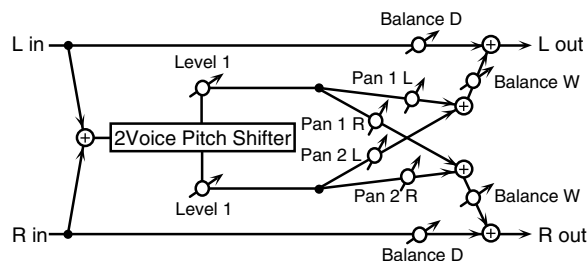
Se trata de un pitch shifter estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Coarse	-24- +12 semi	Ajusta en pasos de un semitono la afinación del sonido del pitch shifter.
Fine	-100- +100 cent	Ajusta en pasos de 2 cents la afinación del sonido de pitch shifter.
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo transcurrido desde el momento en el que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de pitch shifter.
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

62: 2VOI PITCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

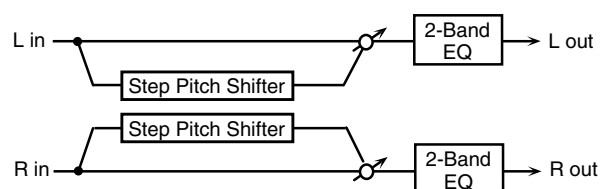
Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 fases contiene dos pitch shifters y permite añadir al sonido original dos sonidos de afinación desplazada.



Parámetro	Valor	Descripción
Pitch 1: Coarse	-24+12 semi	Ajusta en pasos de un semitono la afinación del sonido del pitch shifter 1.
Pitch 1:Fine	-100+100 cent	Ajusta en pasos de 2 cents la afinación del sonido de pitch shifter 1.
Pitch 1:Delay	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo transcurrido desde el momento en el que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de pitch shifter 1.
Pitch 1:Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pitch 1:Pan	L64-63R	Posición estéreo del sonido de Pitch Shift 1
Pitch 1:Level	0-127	Volumen del Pitch Shift1
Pitch 2: Coarse	-24+12 semi	Ajustes del Pitch Shift 2. Los parámetros son iguales que los de Pitch Shift 1
Pitch 2:Fine	-100+100 cent	
Pitch 2:Delay	0-1300 ms, note	
Pitch 2:Feedback	-98- +98%	
Pitch 2:Pan	L64-63R	
Pitch 2:Level	0-127	
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Balance del volumen entre los sonidos de Pitch Shift 1 y de Pitch Shift 2
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

63: STEP PITCH SHIFTER

Un efecto de desplazamiento de la afinación en que la cantidad de desplazamiento se varía en una secuencia de 16 pasos.

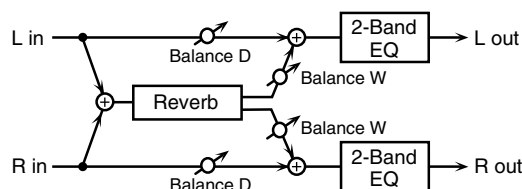


Parámetro	Gama	Explicación
Step 01-16	-24+12 semi	Cantidad de pitch shift en cada paso (unidades de semitono)
Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de 16 pasos

Parámetro	Gama	Explicación
Attack	0-127	Velocidad a la que cambia el desplazamiento de la afinación entre pasos
Gate Time	0-127	Duración del sonido de pitch shifter en cada paso
Fine	-100- +100 cent	Ajuste del pitch shifter para todos los pasos (unidades de 2 cents)
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de pitch shifter
Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase)
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

64: REVERB

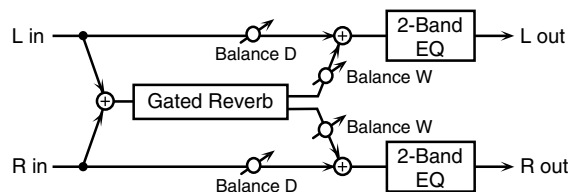
Añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de Reverb. ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad. ROOM2: Una Reverb corta y de baja densidad. STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones. STAGE2: Una Reverb con tempranas reflexiones pronunciadas. HALL1: Una Reverb transparente. HALL2: Una Reverb compleja y agradable
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza la reverb.
Time	0-127	Duración de la reverberación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta la reverberación. Cuanto más baja se ajusta la frecuencia, más se cortarán las frecuencias altas, proporcionando una reverberación más suave. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

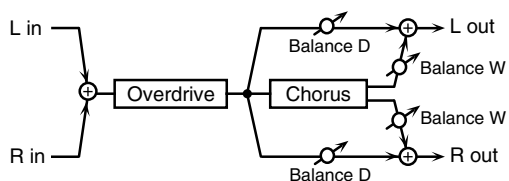
65: GATED REVERB

Es un tipo de reverb especial con la que se corta el sonido de la reverb antes de que llegue a su duración natural.



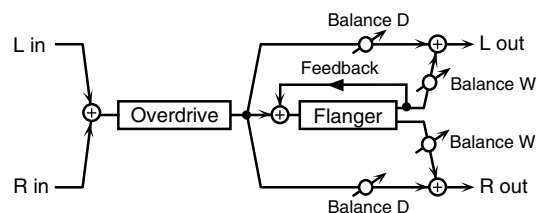
Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverb. NORMAL: una reverb con puerta convencional. REVERSE: una reverb invertida. SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estéreo de derecha a izquierda. SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estéreo de izquierda a derecha.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza la reverb.
Gate Time	5–500 ms	Ajusta el tiempo que dura la reverb.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

66: OVERDRIVE → CHORUS



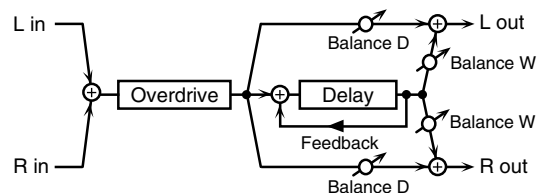
Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan	L64–63R	Posición estéreo del overdrive
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al chorus (W) y el del sonido que no se envía al chorus (D).
Level	0–127	Nivel de salida

67: OVERDRIVE → FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan	L64–63R	Posición estéreo del overdrive
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida

68: OVERDRIVE → DELAY

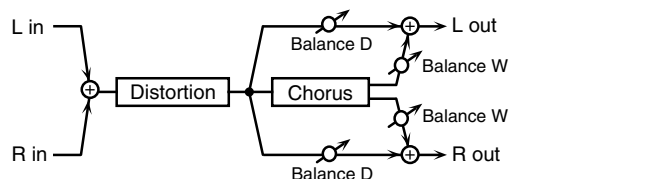


Parámetro	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan	L64–63R	Posición estéreo del overdrive
Delay Time	0–2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback	-98– +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0–127	Nivel de salida

69: DISTORTION → CHORUS

Los parámetros son en esencia los mismos que “66: OVERDRIVE → CHORUS,” con la excepción de los dos siguientes.

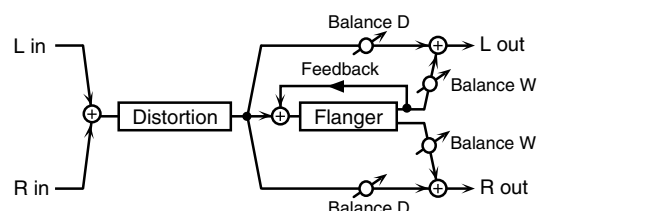
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



70: DISTORTION → FLANGER

Los parámetros son en esencia los mismos que “67: OVERDRIVE → FLANGER,” con la excepción de los dos siguientes.

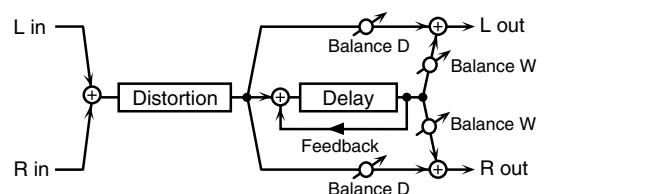
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



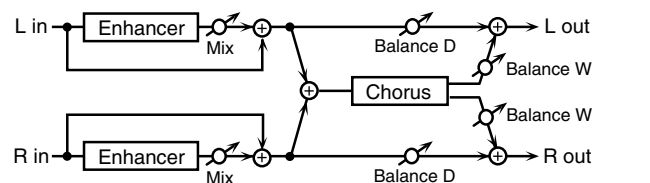
71: DISTORTION → DELAY

Los parámetros son en esencia los mismos que “68: OVERDRIVE → DELAY,” con la excepción de los dos siguientes.

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



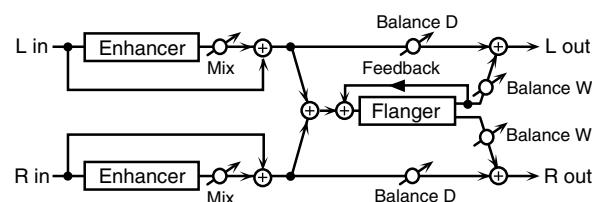
72: ENHANCER → CHORUS



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens	0–127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer

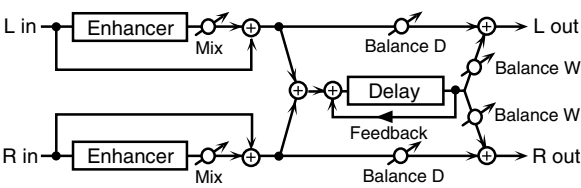
Parámetro	Valor	Descripción
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance	D100:0 W–D0:100 W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al chorus (W) y el del sonido que no se envía al chorus (D).
Level	0–127	Nivel de salida

73: ENHANCER → FLANGER



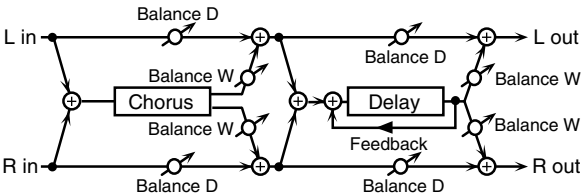
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens	0–127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (–) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0 W–D0:100 W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida

74: ENHANCER → DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D)
Level	0-127	Nivel de salida

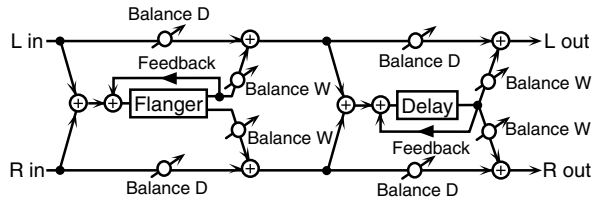
75: CHORUS → DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

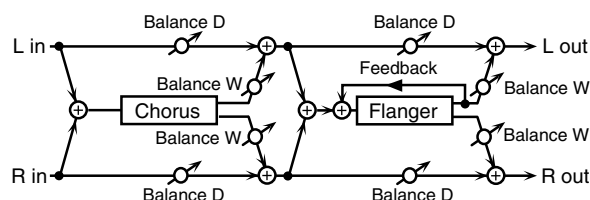
Parámetro	Valor	Descripción
Delay Balance	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

76: FLANGER → DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

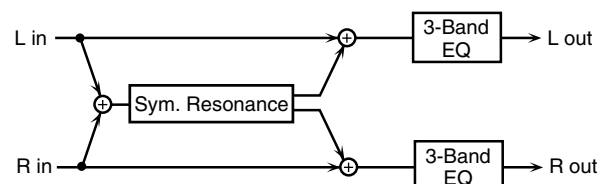
77: CHORUS → FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación del chorus.
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación del chorus.
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W).
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el flanger.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación del efecto de flanger.
Flanger Depth	0–127	Profundidad de la modulación del efecto de flanger.
Flanger Feedback	–98– +98%	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (–) invierten la fase.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida.

78: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

Al pisar el pedal central de un piano acústico, el sonido producido hace resonar las otras cuerdas. Este efecto simula este proceso, denominado “Resonancia por Simpatía”.



Parámetro	Gama	Explicación
Depth	0–127	Profundidad del efecto.
Damper	0–127	Recorrido del pedal central (controla la resonancia).
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de referencia para el filtro de corte de las frecuencias bajas. (BYPASS: sin corte).
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Ajusta la frecuencia de referencia para el filtro de corte de las frecuencias altas. (BYPASS: sin corte).
Peaking Freq	200–8000 Hz	Frecuencia de referencia para el filtro que se utiliza para realzar/cortar una gama de frecuencias específica.
Peaking Gain	–15– +15 dB	Cantidad de realce/corte producida por el filtro en la zona especificada de frecuencias del sonido entrante.
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de la zona de frecuencias realzada/cortada por el parámetro ‘Peaking Gain’ (Cuanto menor sea el valor, más estrecha será la zona).
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Frecuencia de referencia utilizada para cortar las frecuencias altas de la resonancia. Si no desea cortar dichos sonidos, ajústelo en BYPASS.)
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Frecuencia de referencia utilizada para cortar las frecuencias bajas de la resonancia. Si no desea cortar dichos sonidos, ajústelo en BYPASS.
Lid	1–6	Simula los cambios en el sonido que ocurren al ajustar la altura de la tapa del piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la EQ de graves.
EQ Low Gain	–15– +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de graves.
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Frecuencia de la EQ de medios.
EQ Mid Gain	–15– +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de medios.
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de la gama de medios (cuanto más alto el valor, más estrecha la gama).
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de la EQ de agudos.
EQ High Gain	–15– +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de agudos.
Level	0–127	Nivel de salida.

Parámetros de Chorus

También puede utilizar la unidad de chorus del GW-8 como unidad de delay estéreo. Estos ajustes permiten seleccionar el chorus o el delay y las características del tipo de efecto seleccionado.

Parámetro	Valor	Descripción
Chorus Type	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Selecciona Chorus o Delay. 0 (OFF): No se utiliza Chorus ni Delay. 1 (CHORUS): Se utiliza Chorus. 2 (DELAY): Se utiliza Delay. 3 (GM2 CHORUS): Se utilizar GM2 Chorus.
01: CHORUS		
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo que transcurre desde el momento en que se escucha el sonido directo hasta el momento en que se escucha el sonido de chorus.
Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a introducir en el efecto.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: no se utiliza ningún filtro LPF: corta la gama de frecuencias encima de la Cutoff Freq HPF: corta la gama de frecuencias debajo de la Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Phase	0–180°	Disposición espacial del sonido
02: DELAY		
Delay Left	0–1000 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre desde el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	–98–+98%	Ajusta la proporción del sonido de delay que se vuelve a introducir en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta la realimentación del efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0–127	Volumen del sonido de delay
Right Level		
Center Level		
03: GM2 CHORUS		
Pre-LPF	0–7	Corta la gama de frecuencias altas de la señal que entra en el chorus. Cuanto mayor sea el valor, más frecuencias altas se cortarán.
Level	0–127	Volumen del sonido de chorus
Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de chorus que realimenta el efecto.
Delay	0–127	Ajusta el tiempo que transcurre desde el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de chorus.
Rate	0–127	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Send Level To Reverb	0–127	Ajusta la cantidad de sonido de chorus que se envía a la reverb.

NOTE

Si especifica el tiempo de delay como valor de nota, al bajar el tempo, no cambiará el tiempo de delay más del límite. Esto sucede porque existe un límite superior para el tiempo de delay; si el tiempo de delay se especifica como valor de nota y baja el tempo hasta llegar a este límite superior, el tiempo de delay no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que puede especificar al ajustar el tiempo de delay como valor numérico.

notas:

	Tresillo Semifusas		Semifusa		Tresillo Fusas
	Fusa		Tresillo Semicorcheas		Fusa con Puntillo
	Semicorchea		Tresillo de Corcheas		Semicorchea con Puntillo
	Corchea		Tresillo de Negras		Corchea con Puntillo
	Negra		Tresillo de Blancas		Negra con Puntillo
	Blanca		Tresillo de Redondas		Blanca con Puntillo
	Redonda		Tresillo de Redonda doble		Redonda con Puntillo
	Redonda doble				

Parámetros de Reverb

Estos parámetros permiten seleccionar el tipo de reverb deseado y sus características.

Parámetro	Valor	Descripción
Reverb Type	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Tipo de reverb 0 (OFF): No se utiliza Reverb. 1 (REVERB): Reverb normal 2 (SRV ROOM): Simula la acústica típica de una sala. 3 (SRV HALL): Simula la acústica típica de una sala de conciertos. 4 (SRV PLATE): Simula la reverb de plancha, un tipo de reverb artificial que produce su sonido con las vibraciones de una plancha metálica. 5 (GM2 REVERB): GM2 Reverb
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: reverb corto de alta densidad ROOM2: reverb corto de baja densidad STAGE1: reverb con más reverberación tardía STAGE2: reverb con reflexiones tempranas pronunciadas HALL1: reverb muy transparente HALL2: reverb timbricamente compleja DELAY: delay convencional PAN-DELAY: delay con ecos panoramizados hacia de izquierda y derecha
Time	0–127	Duración de la reverberación (Tipo: ROOM1–HALL2) Tiempo del delay (Tipo: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta las frecuencias altas del sonido de reverb. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de realimentación del delay que habrá al ajustar Type en DELAY o en PAN-DELAY. Cantidad de delay que realimenta el efecto (este ajuste es válido sólo si se ajusta Type en DELAY o en PAN-DELAY)
02: SRV ROOM 03: SRV HALL 04: SRV PLATE		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo que transcurre entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de la reverb.
Time	0–127	Duración de la reverberación
Size	1–8	Tamaño de la habitación o la sala simuladas
High Cut	160 Hz–12.5 kHz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta las frecuencias altas del sonido de reverb. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Density	0–127	Densidad de la reverb
Diffusion	0–127	Ajusta el cambio en la densidad de la reverb relativo al tiempo transcurrido. Cuanto mayor sea el valor, más aumentará la densidad relativo al tiempo transcurrido. (Queda más pronunciado con tiempos de reverb largos.)
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia debajo de la que se reduce las frecuencias altas del sonido de reverb
LF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de corte que se aplica a la gama de frecuencias seleccionada con LF Damp. con un ajuste de "0," no habrá reducción en las frecuencias altas de la reverb.
HF Damp Freq	4000 Hz–12.5 kHz	Ajusta la frecuencia encima de la que se reduce las frecuencias altas del sonido de reverb
HF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de corte que se aplica a la gama de frecuencias seleccionada con HF Damp. con un ajuste de "0," no habrá reducción en las frecuencias altas de la reverb.

Parámetro	Valor	Descripción
05: GM2 REVERB		
Character	0–7	Tipo de reverb 0–5: reverb 6, 7: delay
Pre-LPF	0–7	Corta la gama de frecuencias altas de la señal que entra en la reverb. Cuanto mayor sea el valor, más se cortarán las frecuencias altas.
Level	0–127	Nivel de salida de la reverberación
Time	0–127	Duración de la reverberación
Delay Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de sonido de delay que realimenta el efecto cuando el ajuste de Reverb Character es 6 o 7.

Lista de Tones

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1	Rich Grand	AC.PIANO	87	64	1
2	88ConcertPno	AC.PIANO	87	64	2
3	UltimatGrand	AC.PIANO	87	64	3
4	X Pure Grand	AC.PIANO	87	64	4
5	So true...	AC.PIANO	87	64	5
6	ConcertPiano	AC.PIANO	87	64	6
7	Warm Piano	AC.PIANO	87	64	7
8	ConcertGrand	AC.PIANO	87	64	8
9	Hall Concert	AC.PIANO	87	64	9
10	Bright Tune	AC.PIANO	87	64	10
11	Mellow Tune	AC.PIANO	87	64	11
12	Studio Grand	AC.PIANO	87	64	12
13	DryStudio88	AC.PIANO	87	64	13
14	First Choice	AC.PIANO	87	64	14
15	Rokkin' pF	AC.PIANO	87	64	15
16	Dark Grand	AC.PIANO	87	64	16
17	SC Grand+Pad	AC.PIANO	87	64	17
18	Warm Pad Pno	AC.PIANO	87	64	18
19	SC Grand+Vox	AC.PIANO	87	64	19
20	Cicada Piano	AC.PIANO	87	64	20
21	X Piano +Str	AC.PIANO	87	64	21
22	Warm Str Pno	AC.PIANO	87	64	22
23	Grand Hall	AC.PIANO	87	64	23
24	Rapsody	AC.PIANO	87	64	24
25	JD-800 Piano	AC.PIANO	87	64	25
26	SA Dance Pno	AC.PIANO	87	64	26
27	SC E-Grand	AC.PIANO	87	64	27
28	Back E-Grand	AC.PIANO	87	64	28
29	SC Grand+FM	AC.PIANO	87	64	29
30	SC Blend Pno	AC.PIANO	87	64	30
31	Piano Oz	AC.PIANO	87	64	31
32	FX Piano	AC.PIANO	87	64	32
33	AmbientPiano	AC.PIANO	87	64	33
34	SC Pure EP	EL.PIANO	87	64	34
35	SC Trem EP	EL.PIANO	87	64	35
36	SC Phase EP	EL.PIANO	87	64	36
37	PhaseEPlayer	EL.PIANO	87	64	37
38	SC E.Piano	EL.PIANO	87	64	38
39	StageEP Trem	EL.PIANO	87	64	39
40	Back2the60s	EL.PIANO	87	64	40
41	Stage EP	EL.PIANO	87	64	41
42	Stage Phazer	EL.PIANO	87	64	42
43	StageCabinet	EL.PIANO	87	64	43
44	Tine EP	EL.PIANO	87	64	44
45	LEO EP	EL.PIANO	87	64	45
46	LonesomeRoad	EL.PIANO	87	64	46
47	Age'n Tines	EL.PIANO	87	64	47
48	Brill TremEP	EL.PIANO	87	64	48
49	Crystal EP	EL.PIANO	87	64	49
50	Vintage Tine	EL.PIANO	87	64	50
51	Celestial EP	EL.PIANO	87	64	51
52	Psycho EP	EL.PIANO	87	64	52
53	Mk2 Stg phsr	EL.PIANO	87	64	53
54	Dreaming EP	EL.PIANO	87	64	54
55	Balladeer	EL.PIANO	87	64	55
56	Remember	EL.PIANO	87	64	56
57	Vibe EP	EL.PIANO	87	64	57
58	sin(EP)	EL.PIANO	87	64	58
59	SC Pure Wuly	EL.PIANO	87	64	59
60	SC Trem Wuly	EL.PIANO	87	64	60
61	Super Wurlly	EL.PIANO	87	64	61
62	Wurlly Trem	EL.PIANO	87	64	62
63	VelSpd Wurlly	EL.PIANO	87	64	63
64	Fonky Fonky	EL.PIANO	87	64	64
65	FM EP mix	EL.PIANO	87	64	65
66	FM-777	EL.PIANO	87	64	66
67	FM EPad	EL.PIANO	87	64	67
68	EP Stack	EL.PIANO	87	64	68
69	EP Belle	EL.PIANO	87	64	69
70	80s EP	EL.PIANO	87	64	70
71	SA EPiano	EL.PIANO	87	64	71
72	BrillClav DB	KEYBOARDS	87	64	72
73	Cell Clav	KEYBOARDS	87	64	73
74	VntgClav	KEYBOARDS	87	64	74
75	Cutter Clavi	KEYBOARDS	87	64	75
76	Funky D	KEYBOARDS	87	64	76
77	Phase Clavi	KEYBOARDS	87	64	77

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
78	BPF Clavi Ph	KEYBOARDS	87	64	78
79	Pulse Clavi	KEYBOARDS	87	64	79
80	PWM Clav	KEYBOARDS	87	64	80
81	Funky Line	KEYBOARDS	87	64	81
82	Biting Clav	KEYBOARDS	87	64	82
83	Analog Clavi	KEYBOARDS	87	64	83
84	Reso Clavi	KEYBOARDS	87	64	84
85	Snappy Clav	KEYBOARDS	87	64	85
86	Over-D6	KEYBOARDS	87	64	86
87	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	87	64	87
88	SC Harpsi	KEYBOARDS	87	64	88
89	Amadeus	KEYBOARDS	87	64	89
90	SC Celesta	KEYBOARDS	87	64	90
91	Himalaya Ice	BELL	87	64	91
92	FM Syn Bell	BELL	87	64	92
93	D-50 Fantsia	BELL	87	64	93
94	Wine Glass	BELL	87	64	94
95	MuBox Pad	BELL	87	64	95
96	SC Bell 1	BELL	87	64	96
97	FM Heaven	BELL	87	64	97
98	SC Glocken	BELL	87	64	98
99	Music Bells	BELL	87	64	99
100	SC Musicbox	BELL	87	64	100
101	Music Box 2	BELL	87	64	101
102	Kalimbells	BELL	87	64	102
103	Step Ice	BELL	87	64	103
104	SC Bell 2	BELL	87	64	104
105	Candy Bell	BELL	87	64	105
106	SC Chime	BELL	87	64	106
107	Bell Ring	BELL	87	64	107
108	Tubular Bell	BELL	87	64	108
109	5th Key	BELL	87	64	109
110	Bell Monitor	BELL	87	64	110
111	TubyRuesday	BELL	87	64	111
112	Vibrations	MALLET	87	64	112
113	SC Vibe	MALLET	87	64	113
114	Ringy Vibes	MALLET	87	64	114
115	Airie VibeZ	MALLET	87	64	115
116	SC Marimba	MALLET	87	64	116
117	FM Wood	MALLET	87	64	117
118	SC Xylo	MALLET	87	64	118
119	Ethno Keys	MALLET	87	64	119
120	Synergy MLT	MALLET	87	64	120
121	Icy Keys	MALLET	87	64	121
122	Steel Drums	MALLET	87	64	122
123	50'SteelDrms	MALLET	87	64	123
124	Xylosizer	MALLET	87	64	124
125	Toy Box	MALLET	87	64	125
126	AirPluck	MALLET	87	64	126
127	HardRockORG1	ORGAN	87	64	127
128	HardRockORG2	ORGAN	87	64	128
129	SuperDistORG	ORGAN	87	65	1
130	SuperDistLd2	ORGAN	87	65	2
131	FullDraw Org	ORGAN	87	65	3
132	StakDraw Org	ORGAN	87	65	4
133	FullStop Org	ORGAN	87	65	5
134	SC Perc Org	ORGAN	87	65	6
135	VKHold4Speed	ORGAN	87	65	7
136	X Perc Organ	ORGAN	87	65	8
137	Rocky Organ	ORGAN	87	65	9
138	Euro Organ	ORGAN	87	65	10
139	Rhythm'n'B	ORGAN	87	65	11
140	Phono Organ	ORGAN	87	65	12
141	LoFi PercOrg	ORGAN	87	65	13
142	Rochno Org	ORGAN	87	65	14
143	R&B Organ 1	ORGAN	87	65	15
144	R&B Organ 2	ORGAN	87	65	16
145	SC Dist Bee	ORGAN	87	65	17
146	60's Org 1	ORGAN	87	65	18
147	60's Org 2	ORGAN	87	65	19
148	Smoky Organ	ORGAN	87	65	20
149	SC SoapOpera	ORGAN	87	65	21
150	Crummy Organ	ORGAN	87	65	22
151	Chapel Organ	ORGAN	87	65	23
152	Grand Pipe	ORGAN	87	65	24
153	Pipe Org/Mod	ORGAN	87	65	25
154	Masked Opera	ORGAN	87	65	26

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
155	Mid Pipe Org	ORGAN	87	65	27
156	Vodkakordion	ACCRDION	87	65	28
157	Squeeze Me!	ACCRDION	87	65	29
158	Guinguette	ACCRDION	87	65	30
159	HarWonderca	HARMONICA	87	65	31
160	BluesHrp V/S	HARMONICA	87	65	32
161	Green Bullet	HARMONICA	87	65	33
162	SC Brt Nylon	AC.GUITAR	87	65	34
163	SoftNyln Gtr	AC.GUITAR	87	65	35
164	SC Nylon Gtr	AC.GUITAR	87	65	36
165	Wet Nyln Gtr	AC.GUITAR	87	65	37
166	Pre Mass Hum	AC.GUITAR	87	65	38
167	Thick Steel	AC.GUITAR	87	65	39
168	Uncle Martin	AC.GUITAR	87	65	40
169	Wide Ac Gtr	AC.GUITAR	87	65	41
170	Comp Stl Gtr	AC.GUITAR	87	65	42
171	Stl Gtr Duo	AC.GUITAR	87	65	43
172	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	87	65	44
173	So good !	AC.GUITAR	87	65	45
174	StratSeq'nce	EL.GUITAR	87	65	46
175	Jazz Guitar	EL.GUITAR	87	65	47
176	DynoJazz Gtr	EL.GUITAR	87	65	48
177	Clean Gtr	EL.GUITAR	87	65	49
178	Crimson Gtr	EL.GUITAR	87	65	50
179	Plug n' Gig	EL.GUITAR	87	65	51
180	Kinda Kurt	EL.GUITAR	87	65	52
181	Nice Oct Gtr	EL.GUITAR	87	65	53
182	Strat Gtr	EL.GUITAR	87	65	54
183	Touch Drive	DIST.GUITAR	87	65	55
184	SC Chunk	DIST.GUITAR	87	65	56
185	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	87	65	57
186	LP Dist	DIST.GUITAR	87	65	58
187	Hurtling Gtr	DIST.GUITAR	87	65	59
188	Searing COSM	DIST.GUITAR	87	65	60
189	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	87	65	61
190	SC Plugged!!	DIST.GUITAR	87	65	62
191	Punker 1	DIST.GUITAR	87	65	63
192	SC PowerChd	DIST.GUITAR	87	65	64
193	Punker 2	DIST.GUITAR	87	65	65
194	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	87	65	66
195	Rockin' Dly	DIST.GUITAR	87	65	67
196	Sonic Ac Bs	BASS	87	65	68
197	Ulti Ac Bass	BASS	87	65	69
198	Downright Bs	BASS	87	65	70
199	Cmp'd Fng Bs	BASS	87	65	71
200	Sonic Fng Bs	BASS	87	65	72
201	Ultimo Bass	BASS	87	65	73
202	Roomy Bass	BASS	87	65	74
203	FingerMaster	BASS	87	65	75
204	All Round Bs	BASS	87	65	76
205	R&B Bs/Slide	BASS	87	65	77
206	Sonic Pck Bs	BASS	87	65	78
207	Thumb Up!	BASS	87	65	79
208	Tubby Mute	BASS	87	65	80
209	Chicken Bass	BASS	87	65	81
210	Snug Bass	BASS	87	65	82
211	Return2Base!	BASS	87	65	83
212	Chorus Bass	BASS	87	65	84
213	A Big Pick	BASS	87	65	85
214	Basement	BASS	87	65	86
215	SC Fretnot 1	BASS	87	65	87
216	SC Fretnot 2	BASS	87	65	88
217	RichFretless	BASS	87	65	89
218	NewAge Frlts	BASS	87	65	90
219	SlapBass1	BASS	87	65	91
220	Slap2 w/Fx	BASS	87	65	92
221	Got Pop?	BASS	87	65	93
222	JBass v/Thmb	BASS	87	65	94
223	SC Slap Bass	BASS	87	65	95
224	X Slap Bass	BASS	87	65	96
225	Low Bass	SYNTH BASS	87	65	97
226	Mini Like!	SYNTH BASS	87	65	98
227	MC-404 Bass	SYNTH BASS	87	65	99
228	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	87	65	100
229	SH-101 Bs 1	SYNTH BASS	87	65	101
230	SC Syn Bass1	SYNTH BASS	87	65	102
231	Juno-106 Bs	SYNTH BASS	87	65	103

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
232	Smooth Bass	SYNTH BASS	87	65	104
233	SC Flat Bs	SYNTH BASS	87	65	105
234	Foundation	SYNTH BASS	87	65	106
235	Punch MG 2	SYNTH BASS	87	65	107
236	Electro Rubb	SYNTH BASS	87	65	108
237	R&B Bass 1	SYNTH BASS	87	65	109
238	Enorjizor	SYNTH BASS	87	65	110
239	LowFat Bass	SYNTH BASS	87	65	111
240	Doze Bass	SYNTH BASS	87	65	112
241	DCO Bass	SYNTH BASS	87	65	113
242	Virtual RnBs	SYNTH BASS	87	65	114
243	Saw&MG Bass	SYNTH BASS	87	65	115
244	MG+SubOsc Bs	SYNTH BASS	87	65	116
245	R&B Bass 2	SYNTH BASS	87	65	117
246	R&B Bass 3	SYNTH BASS	87	65	118
247	Not a Bass	SYNTH BASS	87	65	119
248	ResoSyn Bs 1	SYNTH BASS	87	65	120
249	SH-1 Bass	SYNTH BASS	87	65	121
250	SH-101 Bs 2	SYNTH BASS	87	65	122
251	Punch MG 1	SYNTH BASS	87	65	123
252	MKS-50 SynBs	SYNTH BASS	87	65	124
253	Gashed Bass	SYNTH BASS	87	65	125
254	Q Bass	SYNTH BASS	87	65	126
255	Super-G DX	SYNTH BASS	87	65	127
256	Kickin' Bass	SYNTH BASS	87	65	128
257	OilDrum Bass	SYNTH BASS	87	66	1
258	Dust Bass	SYNTH BASS	87	66	2
259	Glide-iator	SYNTH BASS	87	66	3
260	SC AcidPunch	SYNTH BASS	87	66	4
261	TBasic	SYNTH BASS	87	66	5
262	SC Unison Bs	SYNTH BASS	87	66	6
263	Detune Bass	SYNTH BASS	87	66	7
264	Lo Bass	SYNTH BASS	87	66	8
265	SC GarageBs1	SYNTH BASS	87	66	9
266	SC GarageBs2	SYNTH BASS	87	66	10
267	Sub Sonic	SYNTH BASS	87	66	11
268	SC Jungle Bs	SYNTH BASS	87	66	12
269	R&B Bass 4	SYNTH BASS	87	66	13
270	Simply Basic	SYNTH BASS	87	66	14
271	Beepin Bass	SYNTH BASS	87	66	15
272	MC-TB Bass	SYNTH BASS	87	66	16
273	Acdg Bass	SYNTH BASS	87	66	17
274	Loco Voco	SYNTH BASS	87	66	18
275	Unplug it!	SYNTH BASS	87	66	19
276	S&H Bass	SYNTH BASS	87	66	20
277	Destroyed Bs	SYNTH BASS	87	66	21
278	SC Acid Bs	SYNTH BASS	87	66	22
279	Lo-Fi TB	SYNTH BASS	87	66	23
280	Drop Bass	SYNTH BASS	87	66	24
281	Big Mini	SYNTH BASS	87	66	25
282	Muffled MG	SYNTH BASS	87	66	26
283	Intrusive Bs	SYNTH BASS	87	66	27
284	Alpha SynBs	SYNTH BASS	87	66	28
285	TransistorBs	SYNTH BASS	87	66	29
286	Juno-60 Bass	SYNTH BASS	87	66	30
287	Storm Bass	SYNTH BASS	87	66	31
288	Alpha ResoBs	SYNTH BASS	87	66	32
289	SH-101 Vibe	SYNTH BASS	87	66	33
290	Fazee Bass	SYNTH BASS	87	66	34
291	Hi-Energy Bs	SYNTH BASS	87	66	35
292	SC Violin	STRINGS	87	66	36
293	Violin	STRINGS	87	66	37
294	Viola	STRINGS	87	66	38
295	SC Cello	STRINGS	87	66	39
296	Cello	STRINGS	87	66	40
297	Contrabass	STRINGS	87	66	41
298	Dolce Qrt	STRINGS	87	66	42
299	Chamber Str	STRINGS	87	66	43
300	Small Str	STRINGS	87	66	44
301	Marcato	STRINGS	87	66	45
302	Bright Str	STRINGS	87	66	46
303	String Ens	STRINGS	87	66	47
304	SonicStrings	STRINGS	87	66	48
305	Stringz 101	STRINGS	87	66	49
306	Crossed Bows	STRINGS	87	66	50
307	Warm Strings	STRINGS	87	66	51
308	Stacc mp Str	STRINGS	87	66	52

Lista de Tones

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
309	Movie Scene	STRINGS	87	66	53
310	Hybrid Str 1	STRINGS	87	66	54
311	Gang Strangs	STRINGS	87	66	55
312	Clustered!?!	STRINGS	87	66	56
313	Full Strings	STRINGS	87	66	57
314	X StrSection	STRINGS	87	66	58
315	Oct Strings	STRINGS	87	66	59
316	Sahara Str	STRINGS	87	66	60
317	Random Mood	STRINGS	87	66	61
318	X Hall Str	STRINGS	87	66	62
319	SC Slow Str	STRINGS	87	66	63
320	Hybrid Str 2	STRINGS	87	66	64
321	Biggie Bows	STRINGS	87	66	65
322	Staccato VS	STRINGS	87	66	66
323	So Staccato	STRINGS	87	66	67
324	DelicatePizz	STRINGS	87	66	68
325	Vls PizzHall	STRINGS	87	66	69
326	Orch Pizz	STRINGS	87	66	70
327	Pizz'Stac VS	STRINGS	87	66	71
328	Mellow Tron	STRINGS	87	66	72
329	Tronic Str	STRINGS	87	66	73
330	Tape Memory	STRINGS	87	66	74
331	Wind & Str 1	ORCHESTRA	87	66	75
332	Wind & Str 2	ORCHESTRA	87	66	76
333	Farewell	ORCHESTRA	87	66	77
334	Orch & Horns	ORCHESTRA	87	66	78
335	Soft Orch 1	ORCHESTRA	87	66	79
336	Soft Orch 2	ORCHESTRA	87	66	80
337	Henry IX	ORCHESTRA	87	66	81
338	Ending Scene	ORCHESTRA	87	66	82
339	Symphonika	ORCHESTRA	87	66	83
340	Mix Hit 2	HIT&STAB	87	66	84
341	Cheezy Movie	HIT&STAB	87	66	85
342	Philly Hit	HIT&STAB	87	66	86
343	Smear Hit 1	HIT&STAB	87	66	87
344	Smear Hit 2	HIT&STAB	87	66	88
345	Good Old Hit	HIT&STAB	87	66	89
346	Mix Hit 1	HIT&STAB	87	66	90
347	Lo-Fi Hit	HIT&STAB	87	66	91
348	2ble Action	HIT&STAB	87	66	92
349	In da Cave	HIT&STAB	87	66	93
350	Housechord	HIT&STAB	87	66	94
351	Mod Chord	HIT&STAB	87	66	95
352	Dance Steam	HIT&STAB	87	66	96
353	Good Old Day	WIND	87	66	97
354	SC WindWood	WIND	87	66	98
355	Clarence.net	WIND	87	66	99
356	SC Oboe	WIND	87	66	100
357	Hall Oboe	WIND	87	66	101
358	English Horn	WIND	87	66	102
359	Bassoon	WIND	87	66	103
360	SC Flute	FLUTE	87	66	104
361	Piccolo	FLUTE	87	66	105
362	Andes Mood	FLUTE	87	66	106
363	HimalayaPipe	FLUTE	87	66	107
364	Solo Tp	AC.BRASS	87	66	108
365	Horn Chops	AC.BRASS	87	66	109
366	Flugel Horn	AC.BRASS	87	66	110
367	Spit Flugel	AC.BRASS	87	66	111
368	Mute Tp /Mod	AC.BRASS	87	66	112
369	Harmon Mute	AC.BRASS	87	66	113
370	Soft Tb	AC.BRASS	87	66	114
371	Solo Tb	AC.BRASS	87	66	115
372	Solo Bone	AC.BRASS	87	66	116
373	XP Horn	AC.BRASS	87	66	117
374	Grande Tuba	AC.BRASS	87	66	118
375	SC Tuba	AC.BRASS	87	66	119
376	StackTp Sect	AC.BRASS	87	66	120
377	Tb Section	AC.BRASS	87	66	121
378	TpTb Sect.	AC.BRASS	87	66	122
379	SC Brt Brass	AC.BRASS	87	66	123
380	SC BrsSect 1	AC.BRASS	87	66	124
381	SC BrsSect 2	AC.BRASS	87	66	125
382	Tpts & Tmbs	AC.BRASS	87	66	126
383	Brass & Sax	AC.BRASS	87	66	127
384	BrassPartOut	AC.BRASS	87	66	128
385	Simple Tutti	AC.BRASS	87	67	1

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
386	F.Horns Sect	AC.BRASS	87	67	2
387	Full sForza	AC.BRASS	87	67	3
388	Stereo Brass	AC.BRASS	87	67	4
389	Wide SynBrss	SYNTH BRASS	87	67	5
390	DetuneSawBrS	SYNTH BRASS	87	67	6
391	JPop Brass	SYNTH BRASS	87	67	7
392	80s Brass 1	SYNTH BRASS	87	67	8
393	80s Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	9
394	Ana Brass	SYNTH BRASS	87	67	10
395	Soft Brass	SYNTH BRASS	87	67	11
396	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	87	67	12
397	Sonic Brass	SYNTH BRASS	87	67	13
398	Syn Brass	SYNTH BRASS	87	67	14
399	Syn Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	15
400	Xpand Brass	SYNTH BRASS	87	67	16
401	Xpand Brass2	SYNTH BRASS	87	67	17
402	Super Saw	SYNTH BRASS	87	67	18
403	SoftSynBrass	SYNTH BRASS	87	67	19
404	Silky JP	SYNTH BRASS	87	67	20
405	Silk Brs Pad	SYNTH BRASS	87	67	21
406	80s Brass 3	SYNTH BRASS	87	67	22
407	X-Saw Brass1	SYNTH BRASS	87	67	23
408	Cheezy Brass	SYNTH BRASS	87	67	24
409	Dual Saw Brs	SYNTH BRASS	87	67	25
410	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	87	67	26
411	Poly Brass	SYNTH BRASS	87	67	27
412	Stacked Brs	SYNTH BRASS	87	67	28
413	Soprano Sax	SAX	87	67	29
414	Solo Sop Sax	SAX	87	67	30
415	Alto mp	SAX	87	67	31
416	Alto Sax	SAX	87	67	32
417	Solo AltoSax	SAX	87	67	33
418	AltoLead Sax	SAX	87	67	34
419	XP TnrBrethy	SAX	87	67	35
420	Tenor Sax	SAX	87	67	36
421	Fat TenorSax	SAX	87	67	37
422	Baritone Sax	SAX	87	67	38
423	Sax Sect. 1	SAX	87	67	39
424	Sax Sect. 2	SAX	87	67	40
425	Horny Sax	SAX	87	67	41
426	FXM Alto Sax	SAX	87	67	42
427	Porta SoloId	HARD LEAD	87	67	43
428	Porta Lead	HARD LEAD	87	67	44
429	Wind Syn Ld	HARD LEAD	87	67	45
430	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	87	67	46
431	SC Saw Ld 2	HARD LEAD	87	67	47
432	Juno Lead	HARD LEAD	87	67	48
433	Follow Me	HARD LEAD	87	67	49
434	DC Triangle	HARD LEAD	87	67	50
435	Sqr-Sequence	HARD LEAD	87	67	51
436	Pure Square	HARD LEAD	87	67	52
437	Griggley	HARD LEAD	87	67	53
438	SC LegatoSaw	HARD LEAD	87	67	54
439	Lone Prophat	HARD LEAD	87	67	55
440	Dual Profs	HARD LEAD	87	67	56
441	Gwyo Press	HARD LEAD	87	67	57
442	Q DualSaws	HARD LEAD	87	67	58
443	Mogulator Ld	HARD LEAD	87	67	59
444	DirtyVoltage	HARD LEAD	87	67	60
445	Clean?	HARD LEAD	87	67	61
446	Distortion	HARD LEAD	87	67	62
447	SC Syn Ld	HARD LEAD	87	67	63
448	SynLead 0322	HARD LEAD	87	67	64
449	X-Sink Delay	HARD LEAD	87	67	65
450	Destroyed Ld	HARD LEAD	87	67	66
451	Synchro Lead	HARD LEAD	87	67	67
452	Sync Ld Mono	HARD LEAD	87	67	68
453	SyncModulate	HARD LEAD	87	67	69
454	Distorted MG	HARD LEAD	87	67	70
455	SonicVampire	HARD LEAD	87	67	71
456	Blue Meanie	HARD LEAD	87	67	72
457	SC Dist Lead	HARD LEAD	87	67	73
458	Ringmod Lead	HARD LEAD	87	67	74
459	Stimulation	HARD LEAD	87	67	75
460	BodyElectric	HARD LEAD	87	67	76
461	Classic Lead	HARD LEAD	87	67	77
462	Feat Lead	HARD LEAD	87	67	78

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
463	Wire Sync	HARD LEAD	87	67	79
464	Epic Lead	HARD LEAD	87	67	80
465	Bag Lead	HARD LEAD	87	67	81
466	Wezcoast	HARD LEAD	87	67	82
467	HyperJupiter	HARD LEAD	87	67	83
468	Vintagolizer	HARD LEAD	87	67	84
469	C64 Lead	HARD LEAD	87	67	85
470	303 NRG	HARD LEAD	87	67	86
471	Cell SquLead	SOFT LEAD	87	67	87
472	SC Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	88
473	SH Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	89
474	Round SQR	SOFT LEAD	87	67	90
475	Windy Synth	SOFT LEAD	87	67	91
476	Sqr Diamond	SOFT LEAD	87	67	92
477	Sinetific	SOFT LEAD	87	67	93
478	PeakArpSine	SOFT LEAD	87	67	94
479	Howards Lead	SOFT LEAD	87	67	95
480	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	87	67	96
481	Juno SftLd	SOFT LEAD	87	67	97
482	R&B TriLead	SOFT LEAD	87	67	98
483	R&B Tri Ld2	SOFT LEAD	87	67	99
484	Jupiter Lead	SOFT LEAD	87	67	100
485	Dig-n-Duke	SOFT LEAD	87	67	101
486	SC SoftLead	SOFT LEAD	87	67	102
487	Mid Saw Ld	SOFT LEAD	87	67	103
488	XPulse Lead	SOFT LEAD	87	67	104
489	Mild 2-SawLd	SOFT LEAD	87	67	105
490	Mew Lead	SOFT LEAD	87	67	106
491	Shy Soloist	SOFT LEAD	87	67	107
492	Theramax	SOFT LEAD	87	67	108
493	Therasqu	SOFT LEAD	87	67	109
494	GR Lead	SOFT LEAD	87	67	110
495	SH-2 Lead	SOFT LEAD	87	67	111
496	SC ResoLead	SOFT LEAD	87	67	112
497	Modulated Ld	SOFT LEAD	87	67	113
498	Synthi Fizz	SOFT LEAD	87	67	114
499	Waspy Lead	SOFT LEAD	87	67	115
500	Pulstar Ld	SOFT LEAD	87	67	116
501	Naked Lead	SOFT LEAD	87	67	117
502	Alpha Spit	SOFT LEAD	87	67	118
503	Violin Lead	SOFT LEAD	87	67	119
504	Mod Lead	SOFT LEAD	87	67	120
505	JP Saw Lead	SOFT LEAD	87	67	121
506	Tristar	SOFT LEAD	87	67	122
507	Chubby Lead	SOFT LEAD	87	67	123
508	Sneaky Leady	SOFT LEAD	87	67	124
509	Shaku Lead	SOFT LEAD	87	67	125
510	Legato Tkno	SOFT LEAD	87	67	126
511	SCResoSaw Ld	SOFT LEAD	87	67	127
512	SliCed Lead	SOFT LEAD	87	67	128
513	Mini Growl	SOFT LEAD	87	68	1
514	Evangelized	SOFT LEAD	87	68	2
515	Air Lead	SOFT LEAD	87	68	3
516	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	87	68	4
517	Sweet House	TECHNO SYNTH	87	68	5
518	Periscope	TECHNO SYNTH	87	68	6
519	5th Voice	TECHNO SYNTH	87	68	7
520	HPF Sweep	TECHNO SYNTH	87	68	8
521	BPF Saw	TECHNO SYNTH	87	68	9
522	Moon Synth	TECHNO SYNTH	87	68	10
523	DelyResoSaws	TECHNO SYNTH	87	68	11
524	R-Trance	TECHNO SYNTH	87	68	12
525	Braatz...	TECHNO SYNTH	87	68	13
526	AllinOneRiff	TECHNO SYNTH	87	68	14
527	YZ Again	TECHNO SYNTH	87	68	15
528	Flazzy Lead	TECHNO SYNTH	87	68	16
529	Coffee Bee	TECHNO SYNTH	87	68	17
530	SC-303	TECHNO SYNTH	87	68	18
531	Dance Saws	TECHNO SYNTH	87	68	19
532	AluminmWires	TECHNO SYNTH	87	68	20
533	Fred&Barney	TECHNO SYNTH	87	68	21
534	Electrostars	TECHNO SYNTH	87	68	22
535	LoFiSequence	TECHNO SYNTH	87	68	23
536	MelodicDrums	TECHNO SYNTH	87	68	24
537	TB Wah	TECHNO SYNTH	87	68	25
538	Waving TB303	TECHNO SYNTH	87	68	26
539	Digi Seq	TECHNO SYNTH	87	68	27

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
540	Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	28
541	Reso Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	29
542	DetuneSeqSaw	TECHNO SYNTH	87	68	30
543	Technotribe	TECHNO SYNTH	87	68	31
544	Teethy Grit	TECHNO SYNTH	87	68	32
545	Reperdition	TECHNO SYNTH	87	68	33
546	Killerbeez	TECHNO SYNTH	87	68	34
547	Acid Lead	TECHNO SYNTH	87	68	35
548	Tranceformer	TECHNO SYNTH	87	68	36
549	Anadroid	TECHNO SYNTH	87	68	37
550	Shroomy	TECHNO SYNTH	87	68	38
551	Noize R us	TECHNO SYNTH	87	68	39
552	Beep Melodie	TECHNO SYNTH	87	68	40
553	Morpher	TECHNO SYNTH	87	68	41
554	Uni-G	TECHNO SYNTH	87	68	42
555	Power Synth	TECHNO SYNTH	87	68	43
556	Hoover Again	TECHNO SYNTH	87	68	44
557	Alpha Said...	TECHNO SYNTH	87	68	45
558	Ravers Awake	TECHNO SYNTH	87	68	46
559	Tekno Gargle	TECHNO SYNTH	87	68	47
560	Tranceiver	TECHNO SYNTH	87	68	48
561	Techno Dream	TECHNO SYNTH	87	68	49
562	Techno Pizz	TECHNO SYNTH	87	68	50
563	VirtualHuman	PULSATING	87	68	51
564	Strobot	PULSATING	87	68	52
565	SC Strobe	PULSATING	87	68	53
566	Strobe X	PULSATING	87	68	54
567	Rhythmic 5th	PULSATING	87	68	55
568	Cell Pad	PULSATING	87	68	56
569	DarknessSide	PULSATING	87	68	57
570	Shape of X	PULSATING	87	68	58
571	Sonic Dance	PULSATING	87	68	59
572	ShapeURMusic	PULSATING	87	68	60
573	Synth Force	PULSATING	87	68	61
574	Trance Split	PULSATING	87	68	62
575	Step Trance	PULSATING	87	68	63
576	Chop Synth	PULSATING	87	68	64
577	Euro Teuro	PULSATING	87	68	65
578	Auto Trance	PULSATING	87	68	66
579	Eureggae	PULSATING	87	68	67
580	Sorry4theDLY	PULSATING	87	68	68
581	Beat Pad	PULSATING	87	68	69
582	TMT Seq Pad	PULSATING	87	68	70
583	ForYourBreak	PULSATING	87	68	71
584	HPF Slicer	PULSATING	87	68	72
585	Sliced Choir	PULSATING	87	68	73
586	Digi-Doo	PULSATING	87	68	74
587	PanningFrmnt	PULSATING	87	68	75
588	Dirty Beat	PULSATING	87	68	76
589	Electrons	PULSATING	87	68	77
590	Protons	PULSATING	87	68	78
591	Brisk Vortex	PULSATING	87	68	79
592	SC ThrobulaX	PULSATING	87	68	80
593	SC Lonizer	PULSATING	87	68	81
594	diGital Pad	PULSATING	87	68	82
595	StepPitShift	PULSATING	87	68	83
596	Pad Pulses	PULSATING	87	68	84
597	Seq-Pad 2	PULSATING	87	68	85
598	DSP Chaos	PULSATING	87	68	86
599	Dancefloor	PULSATING	87	68	87
600	Minor Thirds	PULSATING	87	68	88
601	FX World	PULSATING	87	68	89
602	Mr. Fourier	PULSATING	87	68	90
603	Nu Trance X	PULSATING	87	68	91
604	Auto 5thSaws	PULSATING	87	68	92
605	Cross Talk	PULSATING	87	68	93
606	Reanimation	PULSATING	87	68	94
607	VoX Chopper	PULSATING	87	68	95
608	Trevor's Pad	PULSATING	87	68	96
609	Fantomas Pad	PULSATING	87	68	97
610	Jazzy Arps	PULSATING	87	68	98
611	Keep Running	PULSATING	87	68	99
612	Step In	PULSATING	87	68	100
613	Echo Echo	PULSATING	87	68	101
614	Keep going	PULSATING	87	68	102
615	Arposphere	PULSATING	87	68	103
616	Voco Riff	PULSATING	87	68	104

Lista de Tones

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
617	Pulsator	PULSATIN G	87	68	105
618	Motion Bass	PULSATIN G	87	68	106
619	Sine Magic	PULSATIN G	87	68	107
620	Juno-D Slice	PULSATIN G	87	68	108
621	Pulsatron	PULSATIN G	87	68	109
622	Mega Sync	PULSATIN G	87	68	110
623	Passing by	SYNTH FX	87	68	111
624	Lazer Points	SYNTH FX	87	68	112
625	Retro Sci-Fi	SYNTH FX	87	68	113
626	Magic Chime	SYNTH FX	87	68	114
627	SC Try This!	SYNTH FX	87	68	115
628	New Planetz	SYNTH FX	87	68	116
629	Jet Noise	SYNTH FX	87	68	117
630	Chaos 2003	SYNTH FX	87	68	118
631	Control Room	SYNTH FX	87	68	119
632	OutOf sortz	SYNTH FX	87	68	120
633	Scatter	SYNTH FX	87	68	121
634	Low Beat-S	SYNTH FX	87	68	122
635	Waitn Outside	SYNTH FX	87	68	123
636	Breath Echo	SYNTH FX	87	68	124
637	SoundStrange	SYNTH FX	87	68	125
638	Cosmic Pulse	SYNTH FX	87	68	126
639	Faked Piano	SYNTH FX	87	68	127
640	SC Crystal	SYNTH FX	87	68	128
641	ResoSweep Dn	SYNTH FX	87	69	1
642	Zap B3 & C4	SYNTH FX	87	69	2
643	PolySweep Nz	SYNTH FX	87	69	3
644	Strange Land	SYNTH FX	87	69	4
645	S&H Voc	SYNTH FX	87	69	5
646	12th Planet	SYNTH FX	87	69	6
647	Scare	SYNTH FX	87	69	7
648	Hillside	SYNTH FX	87	69	8
649	Mod Scanner	SYNTH FX	87	69	9
650	Sound OnSound	SYNTH FX	87	69	10
651	Gasp	SYNTH FX	87	69	11
652	ResoSweep Up	SYNTH FX	87	69	12
653	Magic Wave	SYNTH FX	87	69	13
654	Shangri-La	SYNTH FX	87	69	14
655	CerealKiller	SYNTH FX	87	69	15
656	Cosmic Drops	SYNTH FX	87	69	16
657	Space Echo	SYNTH FX	87	69	17
658	Robot Sci-Fi	SYNTH FX	87	69	18
659	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	87	69	19
660	Juno Poly	OTHER SYNTH	87	69	20
661	DigitalDream	OTHER SYNTH	87	69	21
662	Jucy Saw	OTHER SYNTH	87	69	22
663	Cue Tip	OTHER SYNTH	87	69	23
664	Waspy Synth	OTHER SYNTH	87	69	24
665	TB-Sequence	OTHER SYNTH	87	69	25
666	Europe Xpres	OTHER SYNTH	87	69	26
667	Squeepy	OTHER SYNTH	87	69	27
668	D O C Stack	OTHER SYNTH	87	69	28
669	Sweep Lead	OTHER SYNTH	87	69	29
670	80s Saws 1	OTHER SYNTH	87	69	30
671	80s Saws 2	OTHER SYNTH	87	69	31
672	80s Saws 3	OTHER SYNTH	87	69	32
673	Digitaless	OTHER SYNTH	87	69	33
674	Flip Pad	OTHER SYNTH	87	69	34
675	Short Detune	OTHER SYNTH	87	69	35
676	forSequence	OTHER SYNTH	87	69	36
677	Memory Pluck	OTHER SYNTH	87	69	37
678	Metalic Bass	OTHER SYNTH	87	69	38
679	Aqua	OTHER SYNTH	87	69	39
680	Big Planet	OTHER SYNTH	87	69	40
681	Wet Atax	OTHER SYNTH	87	69	41
682	Houze Clavi	OTHER SYNTH	87	69	42
683	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	87	69	43
684	Cell Trance	OTHER SYNTH	87	69	44
685	Trancy X	OTHER SYNTH	87	69	45
686	Trancy Synth	OTHER SYNTH	87	69	46
687	Juno Trnce	OTHER SYNTH	87	69	47
688	Saw Stack	OTHER SYNTH	87	69	48
689	Frgile Saws	OTHER SYNTH	87	69	49
690	Steamed Sawz	OTHER SYNTH	87	69	50
691	RAVtune	OTHER SYNTH	87	69	51
692	Bustranza	OTHER SYNTH	87	69	52
693	AftTch Ji-n	OTHER SYNTH	87	69	53

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
694	JP OctAttack	OTHER SYNTH	87	69	54
695	Oct Unison	OTHER SYNTH	87	69	55
696	Xtatic	OTHER SYNTH	87	69	56
697	Dirty Combo	OTHER SYNTH	87	69	57
698	FM's Attack	OTHER SYNTH	87	69	58
699	Digi-vox Syn	OTHER SYNTH	87	69	59
700	Fairy Factor	OTHER SYNTH	87	69	60
701	Tempest	OTHER SYNTH	87	69	61
702	XRacer	OTHER SYNTH	87	69	62
703	TB Booster	OTHER SYNTH	87	69	63
704	Syn-Orch/Mod	OTHER SYNTH	87	69	64
705	Pressyn	OTHER SYNTH	87	69	65
706	High Five	OTHER SYNTH	87	69	66
707	4DaCommonMan	OTHER SYNTH	87	69	67
708	Orgaenia	OTHER SYNTH	87	69	68
709	Sleeper	OTHER SYNTH	87	69	69
710	Sugar Synth	OTHER SYNTH	87	69	70
711	Ice Palace	OTHER SYNTH	87	69	71
712	Story Harp	OTHER SYNTH	87	69	72
713	LostParadise	OTHER SYNTH	87	69	73
714	Magnetic 5th	OTHER SYNTH	87	69	74
715	DigimaX	OTHER SYNTH	87	69	75
716	Exhale	OTHER SYNTH	87	69	76
717	X-panda	OTHER SYNTH	87	69	77
718	Saw Keystep	OTHER SYNTH	87	69	78
719	4mant Cycle	OTHER SYNTH	87	69	79
720	Modular	OTHER SYNTH	87	69	80
721	Angel Pipes	OTHER SYNTH	87	69	81
722	Wired Synth	OTHER SYNTH	87	69	82
723	Analog Dream	OTHER SYNTH	87	69	83
724	DCO Bell Pad	OTHER SYNTH	87	69	84
725	Cell Fanta	OTHER SYNTH	87	69	85
726	Juno 5th	OTHER SYNTH	87	69	86
727	DoubleBubble	OTHER SYNTH	87	69	87
728	Cell Comb	BRIGHT PAD	87	69	88
729	Super SynStr	BRIGHT PAD	87	69	89
730	80s Str	BRIGHT PAD	87	69	90
731	PhaseStrings	BRIGHT PAD	87	69	91
732	Voyager	BRIGHT PAD	87	69	92
733	Cosmic Rays	BRIGHT PAD	87	69	93
734	StringsShip	BRIGHT PAD	87	69	94
735	Fat Stacks	BRIGHT PAD	87	69	95
736	Strings R Us	BRIGHT PAD	87	69	96
737	Electric Pad	BRIGHT PAD	87	69	97
738	Neo RS-202	BRIGHT PAD	87	69	98
739	OB Rezo Pad	BRIGHT PAD	87	69	99
740	Synthi Ens	BRIGHT PAD	87	69	100
741	Giant Sweep	BRIGHT PAD	87	69	101
742	Mod Dare	BRIGHT PAD	87	69	102
743	Cell Space	BRIGHT PAD	87	69	103
744	Digi-Swell	BRIGHT PAD	87	69	104
745	Sonic Surfer	BRIGHT PAD	87	69	105
746	New Year Day	BRIGHT PAD	87	69	106
747	Polar Morn	BRIGHT PAD	87	69	107
748	Distant Sun	BRIGHT PAD	87	69	108
749	PG Chimes	BRIGHT PAD	87	69	109
750	Saturn Rings	BRIGHT PAD	87	69	110
751	Brusky	BRIGHT PAD	87	69	111
752	2 Point 2	BRIGHT PAD	87	69	112
753	2.2 Pad	BRIGHT PAD	87	69	113
754	two.two Pad	BRIGHT PAD	87	69	114
755	SaturnHolida	BRIGHT PAD	87	69	115
756	Neuro-Drone	BRIGHT PAD	87	69	116
757	In The Pass	BRIGHT PAD	87	69	117
758	Polar Night	BRIGHT PAD	87	69	118
759	Cell 5th	BRIGHT PAD	87	69	119
760	MistOver5ths	BRIGHT PAD	87	69	120
761	Gritty Pad	BRIGHT PAD	87	69	121
762	India Garden	BRIGHT PAD	87	69	122
763	BillionStars	BRIGHT PAD	87	69	123
764	Sand Pad	BRIGHT PAD	87	69	124
765	ReverseSweep	BRIGHT PAD	87	69	125
766	HugeSoundMod	BRIGHT PAD	87	69	126
767	Metal Swell	BRIGHT PAD	87	69	127
768	NuSoundtrack	BRIGHT PAD	87	69	128
769	Phat Strings	BRIGHT PAD	87	70	1
770	Soft OB Pad	SOFT PAD	87	70	2

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
771	SC Hollow	SOFT PAD	87	70	3
772	SC Sqr Pad	SOFT PAD	87	70	4
773	Silk Pad	SOFT PAD	87	70	5
774	WarmReso Pad	SOFT PAD	87	70	6
775	SC Soft Pad	SOFT PAD	87	70	7
776	Air Pad	SOFT PAD	87	70	8
777	Soft Breeze	SOFT PAD	87	70	9
778	JP Strings 1	SOFT PAD	87	70	10
779	JP Strings 2	SOFT PAD	87	70	11
780	DelayStrings	SOFT PAD	87	70	12
781	NorthStrings	SOFT PAD	87	70	13
782	SC Syn Str	SOFT PAD	87	70	14
783	Slow Saw Str	SOFT PAD	87	70	15
784	Syn Strings	SOFT PAD	87	70	16
785	OB Slow Str	SOFT PAD	87	70	17
786	Strings Pad	SOFT PAD	87	70	18
787	R&B SoftPad	SOFT PAD	87	70	19
788	Reso Pad	SOFT PAD	87	70	20
789	Phat Pad	SOFT PAD	87	70	21
790	SC PhaserPad	SOFT PAD	87	70	22
791	Mystic Str	SOFT PAD	87	70	23
792	Glass Organ	SOFT PAD	87	70	24
793	Wind Pad	SOFT PAD	87	70	25
794	Combination	SOFT PAD	87	70	26
795	HumanKindnes	SOFT PAD	87	70	27
796	BeautyPad	SOFT PAD	87	70	28
797	Atmospherics	SOFT PAD	87	70	29
798	Terra Nostra	SOFT PAD	87	70	30
799	OB Aaahs	SOFT PAD	87	70	31
800	Vulcano Pad	SOFT PAD	87	70	32
801	Cloud #9	SOFT PAD	87	70	33
802	Organic Pad	SOFT PAD	87	70	34
803	Hum Pad	SOFT PAD	87	70	35
804	Vox Pad	SOFT PAD	87	70	36
805	Digital Aahs	SOFT PAD	87	70	37
806	Tri 5th Pad	SOFT PAD	87	70	38
807	SC MovinPad	SOFT PAD	87	70	39
808	Seq-Pad 1	SOFT PAD	87	70	40
809	Follow	SOFT PAD	87	70	41
810	Consolament	SOFT PAD	87	70	42
811	Spacious Pad	SOFT PAD	87	70	43
812	JD Pop Pad	SOFT PAD	87	70	44
813	JP-8 Phase	SOFT PAD	87	70	45
814	Nu Epic Pad	SOFT PAD	87	70	46
815	Forever	SOFT PAD	87	70	47
816	Flange Dream	SOFT PAD	87	70	48
817	Evolution X	SOFT PAD	87	70	49
818	Heaven Pad	SOFT PAD	87	70	50
819	Angelis Pad	SOFT PAD	87	70	51
820	Juno-106 Str	SOFT PAD	87	70	52
821	JupiterMoves	SOFT PAD	87	70	53
822	Oceanic Pad	SOFT PAD	87	70	54
823	Fairy's Song	SOFT PAD	87	70	55
824	Borealis	SOFT PAD	87	70	56
825	JX Warm Pad	SOFT PAD	87	70	57
826	Analog Bgrnd	SOFT PAD	87	70	58
827	Choir Aahs 1	VOX	87	70	59
828	Choir Aahs 2	VOX	87	70	60
829	ChoirOoh/Aff	VOX	87	70	61
830	Angels Choir	VOX	87	70	62
831	Angelique	VOX	87	70	63
832	Gospel Oohs	VOX	87	70	64
833	Choir&Str	VOX	87	70	65
834	Aah Vox	VOX	87	70	66
835	Synvox	VOX	87	70	67
836	Uhhmm	VOX	87	70	68
837	Morning Star	VOX	87	70	69
838	Syn O pera	VOX	87	70	70
839	BeautifulOne	VOX	87	70	71
840	Ooze	VOX	87	70	72
841	Aerial Choir	VOX	87	70	73
842	3D Vox	VOX	87	70	74
843	Film Cue	VOX	87	70	75
844	Paradise	VOX	87	70	76
845	Sad ceremony	VOX	87	70	77
846	Lost Voices	VOX	87	70	78
847	Jazz Doos	VOX	87	70	79

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
848	Beat Vox	VOX	87	70	80
849	Talk 2 Me	VOX	87	70	81
850	FM Vox	VOX	87	70	82
851	Let's Talk!	VOX	87	70	83
852	Nice Kalimba	PLUCKED	87	70	84
853	Quiet River	PLUCKED	87	70	85
854	Teky Drop	PLUCKED	87	70	86
855	Pat is away	PLUCKED	87	70	87
856	SC Sitar 1	PLUCKED	87	70	88
857	SC Sitar 2	PLUCKED	87	70	89
858	Sitar on C	PLUCKED	87	70	90
859	Sitar Baby	PLUCKED	87	70	91
860	Elec Sitar	PLUCKED	87	70	92
861	Neo Sitar	PLUCKED	87	70	93
862	SaraswatiRvr	PLUCKED	87	70	94
863	Bosporus	PLUCKED	87	70	95
864	Santur Stack	PLUCKED	87	70	96
865	Aerial Harp	PLUCKED	87	70	97
866	Harpiness	PLUCKED	87	70	98
867	Skydiver	PLUCKED	87	70	99
868	TroubadorEns	PLUCKED	87	70	100
869	Jamisen	PLUCKED	87	70	101
870	Koto	PLUCKED	87	70	102
871	Monsoon	PLUCKED	87	70	103
872	Bend Koto	PLUCKED	87	70	104
873	LongDistance	ETHNIC	87	70	105
874	Ambi Shaku	ETHNIC	87	70	106
875	SC Lochscape	ETHNIC	87	70	107
876	SC PipeDream	ETHNIC	87	70	108
877	SC Far East	ETHNIC	87	70	109
878	Banjo	FRETED	87	70	110
879	Timpani+Low	PERCUSSION	87	70	111
880	Timpani Roll	PERCUSSION	87	70	112
881	Bass Drum	PERCUSSION	87	70	113
882	Ambidextrous	SOUND FX	87	70	114
883	En-co-re	SOUND FX	87	70	115
884	Mobile Phone	SOUND FX	87	70	116
885	ElectroDisco	BEAT&GROOVE	87	70	117
886	Groove 007	BEAT&GROOVE	87	70	118
887	In Da Groove	BEAT&GROOVE	87	70	119
888	Sweet 80s	BEAT&GROOVE	87	70	120
889	Autotrance	BEAT&GROOVE	87	70	121
890	Juno Pop	BEAT&GROOVE	87	70	122
891	Compusonic 1	BEAT&GROOVE	87	70	123
892	Compusonic 2	BEAT&GROOVE	87	70	124
893	80s Combo	COMBINATION	87	70	125
894	Analog Days	COMBINATION	87	70	126
895	Techno Craft	COMBINATION	87	70	127
896	Lounge Kit	COMBINATION	87	70	128
897	Piano 1	AC.PIANO	121	0	1
898	Piano 1w	AC.PIANO	121	1	
899	European Pf	AC.PIANO	121	2	
900	Piano 2	AC.PIANO	121	0	2
901	Piano 2w	AC.PIANO	121	1	
902	Piano 3	AC.PIANO	121	0	3
903	Piano 3w	AC.PIANO	121	1	
904	Honky-tonk	AC.PIANO	121	0	4
905	Honky-tonk 2	AC.PIANO	121	4	
906	E.Piano 1	EL.PIANO	121	0	5
907	St.Soft EP	EL.PIANO	121	1	
908	FM+SA EP	EL.PIANO	121	2	
909	Wurly	EL.PIANO	121	3	
910	E.Piano 2	EL.PIANO	121	0	6
911	Detuned EP 2	EL.PIANO	121	1	
912	St.FM EP	EL.PIANO	121	2	
913	EP Legend	EL.PIANO	121	3	
914	EP Phase	EL.PIANO	121	4	
915	Harpsichord	KEYBOARDS	121	0	7
916	Coupled Hps.	KEYBOARDS	121	1	
917	Harpsi.w	KEYBOARDS	121	2	
918	Harpsi.o	KEYBOARDS	121	3	
919	Clav.	KEYBOARDS	121	0	8
920	Pulse Clav	KEYBOARDS	121	1	
921	Celesta	KEYBOARDS	121	0	9
922	Glockenspiel	BELL	121	0	10
923	Music Box	BELL	121	0	11
924	Vibraphone	MALLET	121	0	12

Lista de Tones

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
925	Vibraphone w	MALLET	121	1	
926	Marimba	MALLET	121	0	13
927	Marimba w	MALLET	121	1	
928	Xylophone	MALLET	121	0	14
929	Tubular-bell	BELL	121	0	15
930	Church Bell	BELL	121	1	
931	Carillon	BELL	121	2	
932	Santur	PLUCKED	121	0	16
933	Organ 1	ORGAN	121	0	17
934	Trem. Organ	ORGAN	121	1	
935	60's Organ 1	ORGAN	121	2	
936	70's E. Organ	ORGAN	121	3	
937	Organ 2	ORGAN	121	0	18
938	Chorus Or.2	ORGAN	121	1	
939	Perc. Organ	ORGAN	121	2	
940	Organ 3	ORGAN	121	0	19
941	Church Org.1	ORGAN	121	0	20
942	Church Org.2	ORGAN	121	1	
943	Church Org.3	ORGAN	121	2	
944	Reed Organ	ORGAN	121	0	21
945	Puff Organ	ORGAN	121	1	
946	Accordion Fr	ACCRDIO N	121	0	22
947	Accordion It	ACCRDIO N	121	1	
948	Harmonica	HARMONICA	121	0	23
949	Bandoneon	ACCRDIO N	121	0	24
950	Nylon-str. Gt	AC. GUITAR	121	0	25
951	Ukulele	AC. GUITAR	121	1	
952	Nylon Gt.o	AC. GUITAR	121	2	
953	Nylon Gt.2	AC. GUITAR	121	3	
954	Steel-str. Gt	AC. GUITAR	121	0	26
955	12-str. Gt	AC. GUITAR	121	1	
956	Mandolin	AC. GUITAR	121	2	
957	Steel + Body	AC. GUITAR	121	3	
958	Jazz Gt.	EL. GUITAR	121	0	27
959	Pedal Steel	EL. GUITAR	121	1	
960	Clean Gt.	EL. GUITAR	121	0	28
961	Chorus Gt.	EL. GUITAR	121	1	
962	Mid Tone GTR	EL. GUITAR	121	2	
963	Muted Gt.	EL. GUITAR	121	0	29
964	Funk Pop	EL. GUITAR	121	1	
965	Funk Gt.2	EL. GUITAR	121	2	
966	Jazz Man	EL. GUITAR	121	3	
967	Overdrive Gt	DIST. GUITAR	121	0	30
968	Guitar Pinch	DIST. GUITAR	121	1	
969	Distortion Gt	DIST. GUITAR	121	0	31
970	Feedback Gt.	DIST. GUITAR	121	1	
971	Dist Rtm GTR	DIST. GUITAR	121	2	
972	Gt.Harmonics	EL. GUITAR	121	0	32
973	Gt. Feedback	EL. GUITAR	121	1	
974	Acoustic Bs.	BASS	121	0	33
975	Fingered Bs.	BASS	121	0	34
976	Finger Slap	BASS	121	1	
977	Picked Bass	BASS	121	0	35
978	Fretless Bs.	BASS	121	0	36
979	Slap Bass 1	BASS	121	0	37
980	Slap Bass 2	BASS	121	0	38
981	Synth Bass 1	SYNTH BASS	121	0	39
982	SynthBass101	SYNTH BASS	121	1	
983	Acid Bass	SYNTH BASS	121	2	
984	Clavi Bass	SYNTH BASS	121	3	
985	Hammer	SYNTH BASS	121	4	
986	Synth Bass 2	SYNTH BASS	121	0	40
987	Beef FM Bass	SYNTH BASS	121	1	
988	RubberBass 2	SYNTH BASS	121	2	
989	Attack Pulse	SYNTH BASS	121	3	
990	Violin	STRINGS	121	0	41
991	Slow Violin	STRINGS	121	1	
992	Viola	STRINGS	121	0	42
993	Cello	STRINGS	121	0	43
994	Contrabass	STRINGS	121	0	44
995	Tremolo Str	STRINGS	121	0	45
996	PizzicatoStr	STRINGS	121	0	46
997	Harp	PLUCKED	121	0	47
998	Yang Qin	PLUCKED	121	1	
999	Timpani	PERCUSSION	121	0	48
1000	Strings	STRINGS	121	0	49
1001	Orchestra	ORCHESTRA	121	1	

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1002	60s Strings	STRIN GS	121	2	
1003	Slow Strings	STRIN GS	121	0	50
1004	Syn.Strings1	STRIN GS	121	0	51
1005	Syn.Strings3	STRIN GS	121	1	
1006	Syn.Strings2	SOFT PAD	121	0	52
1007	Choir Aahs	VOX	121	0	53
1008	Chorus Aahs	VOX	121	1	
1009	Voice Oohs	VOX	121	0	54
1010	Humming	VOX	121	1	
1011	SynVox	VOX	121	0	55
1012	Analog Voice	VOX	121	1	
1013	OrchestraHit	HIT&STAB	121	0	56
1014	Bass Hit	HIT&STAB	121	1	
1015	6th Hit	HIT&STAB	121	2	
1016	Euro Hit	HIT&STAB	121	3	
1017	Trumpet	AC.BRASS	121	0	57
1018	Dark Trumpet	AC.BRASS	121	1	
1019	Trombone	AC.BRASS	121	0	58
1020	Trombone 2	AC.BRASS	121	1	
1021	Bright Tb	AC.BRASS	121	2	
1022	Tuba	AC.BRASS	121	0	59
1023	MutedTrumpet	AC.BRASS	121	0	60
1024	MuteTrumpet2	AC.BRASS	121	1	
1025	French Horns	AC.BRASS	121	0	61
1026	Fr.Horn 2	AC.BRASS	121	1	
1027	Brass 1	AC.BRASS	121	0	62
1028	Brass 2	AC.BRASS	121	1	
1029	Synth Brass1	SYNTH BRASS	121	0	63
1030	JP Brass	SYNTH BRASS	121	1	
1031	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	121	2	
1032	Jump Brass	SYNTH BRASS	121	3	
1033	Synth Brass2	SYNTH BRASS	121	0	64
1034	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	121	1	
1035	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	121	2	
1036	Soprano Sax	SAX	121	0	65
1037	Alto Sax	SAX	121	0	66
1038	Tenor Sax	SAX	121	0	67
1039	Baritone Sax	SAX	121	0	68
1040	Oboe	WIND	121	0	69
1041	English Horn	WIND	121	0	70
1042	Bassoon	WIND	121	0	71
1043	Clarinet	WIND	121	0	72
1044	Piccolo	FLUTE	121	0	73
1045	Flute	FLUTE	121	0	74
1046	Recorder	FLUTE	121	0	75
1047	Pan Flute	FLUTE	121	0	76
1048	Bottle Blow	FLUTE	121	0	77
1049	Shakuhachi	ETHNIC	121	0	78
1050	Whistle	FLUTE	121	0	79
1051	Ocarina	FLUTE	121	0	80
1052	Square Wave	HARD LEAD	121	0	81
1053	MG Square	HARD LEAD	121	1	
1054	2600 Sine	HARD LEAD	121	2	
1055	Saw Wave	HARD LEAD	121	0	82
1056	OB2 Saw	HARD LEAD	121	1	
1057	Doctor Solo	HARD LEAD	121	2	
1058	Natural Lead	HARD LEAD	121	3	
1059	SequencedSaw	HARD LEAD	121	4	
1060	Syn.Calliope	SOFT LEAD	121	0	83
1061	Chiffer Lead	SOFT LEAD	121	0	84
1062	Charang	HARD LEAD	121	0	85
1063	Wire Lead	HARD LEAD	121	1	
1064	Solo Vox	SOFT LEAD	121	0	86
1065	5th Saw Wave	HARD LEAD	121	0	87
1066	Bass & Lead	HARD LEAD	121	0	88
1067	Delayed Lead	HARD LEAD	121	1	
1068	Fantasia	OTHER SYNTH	121	0	89
1069	Warm Pad	SOFT PAD	121	0	90
1070	Sine Pad	SOFT PAD	121	1	
1071	Polysynth	OTHER SYNTH	121	0	91
1072	Space Voice	VOX	121	0	92
1073	Itopia	VOX	121	1	
1074	Bowed Glass	SOFT PAD	121	0	93
1075	Metal Pad	BRIGHT PAD	121	0	94
1076	Halo Pad	BRIGHT PAD	121	0	95
1077	Sweep Pad	SOFT PAD	121	0	96
1078	Ice Rain	OTHER SYNTH	121	0	97

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1079	Soundtrack	SOFT PAD	121	0	98
1080	Crystal	BELL	121	0	99
1081	Syn Mallet	BELL	121	1	
1082	Atmosphere	AC. GUITAR	121	0	100
1083	Brightness	OTHER SYNTH	121	0	101
1084	Goblin	PULSATING	121	0	102
1085	Echo Drops	BRIGHT PAD	121	0	103
1086	Echo Bell	BRIGHT PAD	121	1	
1087	Echo Pan	BRIGHT PAD	121	2	
1088	Star Theme	BRIGHT PAD	121	0	104
1089	Sitar	PLUCKED	121	0	105
1090	Sitar 2	PLUCKED	121	1	
1091	Banjo	FRETTED	121	0	106
1092	Shamisen	PLUCKED	121	0	107
1093	Koto	PLUCKED	121	0	108
1094	Taisho Koto	PLUCKED	121	1	
1095	Kalimba	PLUCKED	121	0	109
1096	Bagpipe	ETHNIC	121	0	110
1097	Fiddle	STRINGS	121	0	111
1098	Shanai	ETHNIC	121	0	112
1099	Tinkle Bell	BELL	121	0	113
1100	Agogo	PERCUSSION	121	0	114
1101	Steel Drums	MALLET	121	0	115
1102	Woodblock	PERCUSSION	121	0	116
1103	Castanets	PERCUSSION	121	1	
1104	Taiko	PERCUSSION	121	0	117
1105	Concert BD	PERCUSSION	121	1	
1106	Melo. Tom 1	PERCUSSION	121	0	118
1107	Melo. Tom 2	PERCUSSION	121	1	
1108	Synth Drum	PERCUSSION	121	0	119
1109	808 Tom	PERCUSSION	121	1	
1110	Elec Perc	PERCUSSION	121	1	
1111	Reverse Cym.	PERCUSSION	121	0	120
1112	Gt.FretNoise	AC. GUITAR	121	0	121
1113	Gt.Cut Noise	AC. GUITAR	121	1	
1114	String Slap	AC. GUITAR	121	2	
1115	Breath Noise	SYNTH FX	121	0	122
1116	Fl.Key Click	SYNTH FX	121	1	
1117	Seashore	SOUND FX	121	0	123
1118	Rain	SOUND FX	121	1	
1119	Thunder	SOUND FX	121	2	
1120	Wind	SOUND FX	121	3	
1121	Stream	SOUND FX	121	4	
1122	Bubble	SOUND FX	121	5	
1123	Bird	SOUND FX	121	0	124
1124	Dog	SOUND FX	121	1	
1125	Horse-Gallop	SOUND FX	121	2	
1126	Bird 2	SOUND FX	121	3	
1127	Telephone 1	SOUND FX	121	0	125
1128	Telephone 2	SOUND FX	121	1	
1129	DoorCreaking	SOUND FX	121	2	
1130	Door	SOUND FX	121	3	
1131	Scratch	SOUND FX	121	4	
1132	Wind Chimes	SOUND FX	121	5	
1133	Helicopter	SOUND FX	121	0	126
1134	Car-Engine	SOUND FX	121	1	
1135	Car-Stop	SOUND FX	121	2	
1136	Car-Pass	SOUND FX	121	3	
1137	Car-Crash	SOUND FX	121	4	
1138	Siren	SOUND FX	121	5	
1139	Train	SOUND FX	121	6	
1140	Jetplane	SOUND FX	121	7	
1141	Starship	SOUND FX	121	8	
1142	Burst Noise	SOUND FX	121	9	
1143	Applause	SOUND FX	121	0	127
1144	Laughing	SOUND FX	121	1	
1145	Screaming	SOUND FX	121	2	
1146	Punch	SOUND FX	121	3	
1147	Heart Beat	SOUND FX	121	4	
1148	Footsteps	SOUND FX	121	5	
1149	Gun Shot	SOUND FX	121	0	128
1150	Machine Gun	SOUND FX	121	1	
1151	Lasergun	SOUND FX	121	2	
1152	Explosion	SOUND FX	121	3	
1153	GW Std Kit	RHYTHM	86	64	1
1154	WD Std Kit	RHYTHM	86	64	2
1155	LD Std Kit	RHYTHM	86	64	3

Nº.	Nombre	Categoría	MSB	LSB	PC
1156	TY Std Kit	RHYTHM	86	64	4
1157	StandardKit1	RHYTHM	86	64	5
1158	StandardKit2	RHYTHM	86	64	6
1159	StandardKit3	RHYTHM	86	64	7
1160	Rock Kit 1	RHYTHM	86	64	8
1161	Rock Kit 2	RHYTHM	86	64	9
1162	Brush Jz Kit	RHYTHM	86	64	10
1163	Orch Kit	RHYTHM	86	64	11
1164	909 808 Kit	RHYTHM	86	64	12
1165	Limiter Kit	RHYTHM	86	64	13
1166	HipHop Kit 1	RHYTHM	86	64	14
1167	R&B Kit	RHYTHM	86	64	15
1168	HiFi R&B Kit	RHYTHM	86	64	16
1169	Machine Kit1	RHYTHM	86	64	17
1170	KitEuro:POP	RHYTHM	86	64	18
1171	House Kit	RHYTHM	86	64	19
1172	Nu Technica	RHYTHM	86	64	20
1173	Machine Kit2	RHYTHM	86	64	21
1174	ArtificalKit	RHYTHM	86	64	22
1175	Noise Kit	RHYTHM	86	64	23
1176	Kick Menu	RHYTHM	86	64	24
1177	Snare Menu	RHYTHM	86	64	25
1178	Snr/Rim Menu	RHYTHM	86	64	26
1179	HiHat Menu	RHYTHM	86	64	27
1180	Tom Menu	RHYTHM	86	64	28
1181	Clp&Cym&Hit	RHYTHM	86	64	29
1182	FX/SFX Menu	RHYTHM	86	64	30
1183	Percussion	RHYTHM	86	64	31
1184	Scr&Voi&Wld	RHYTHM	86	64	32
1185	GM2 STANDARD	RHYTHM	120	0	1
1186	GM2 ROOM	RHYTHM	120	0	9
1187	GM2 POWER	RHYTHM	120	0	17
1188	GM2 ELECTRIC	RHYTHM	120	0	25
1189	GM2 ANALOG	RHYTHM	120	0	26
1190	GM2 JAZZ	RHYTHM	120	0	33
1191	GM2 BRUSH	RHYTHM	120	0	41
1192	GM2 ORCHSTRA	RHYTHM	120	0	49
1193	GM2 SFX	RHYTHM	120	0	57

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Grupo Presets

Número de Tone	Nombre
1153	G W Std Kit
1154	W D Std Kit
1155	LD Std Kit
1156	TY Std Kit
1157	StandardKit1
1158	StandardKit2
1159	StandardKit3
1160	Rock Kit 1
1161	Rock Kit 2
1162	Brush Jz Kit
1163	Orch Kit
1164	909 808 Kit
1165	Limiter Kit
1166	HipHop Kit 1
1167	R&B Kit
1168	HiFi R&B Kit
1169	Machine Kit1
1170	Kit-Euro:POP
1171	House Kit
1172	Nu Technica
1173	Machine Kit2
1174	ArtificalKit
1175	Noise Kit
1176	Kick Menu
1177	Snare Menu
1178	Snr/Rim Menu
1179	HiHat Menu
1180	Tom Menu
1181	Clp&Cym&Hit
1182	FX/SFX Menu
1183	Percussion
1184	Scrh&Voi&Wld

Grupo GM

Número de Tone	Nombre
1185	GM2 STANDARD
1186	GM2 RO O M
1187	GM2 PO WER
1188	GM2 ELECTRIC
1189	GM2 ANALO G
1190	GM2 JAZZ
1191	GM2 BRUSH
1192	GM2 ORCHSTRA
1193	GM2 SFX

Grupo Presets

Preset: Nº Nota.	1153 GW Std Kit	1154 WD Std Kit	1155 LD Std Kit	1156 TY Std Kit	1157 StandardKit1	1158 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CStk	WD CStk	LD CStk	TY CStk	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF MT Flm	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym 2	Crash Cym1	Crash Cym1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym1b	Crash Cym1b	Crash Cym1	Crash Cym1b	Crash Cym2b	Crash Cym1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbare 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbare 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 1	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 2	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	WD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Preset: Nº Nota.	1159 StandardKit3	1160 Rock Kit 1	1161 Rock Kit 2	1162 Brush Jz Kit	1163 Orch Kit	1164 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr1	Reg.Snr1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808 Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Slid	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Preset: Nº Nota.	1165 Limiter Kit	1166 HipHop Kit 1	1167 R&B Kit	1168 HiFi R&B Kit	1169 Machine Kit1	1170 Kit-Euro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CStk	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg.CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
36	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
37	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
38	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
39	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
40	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
41	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
42	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
43	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
44	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
45	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
46	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
47	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
48	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
50	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
52	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
53	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
54	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
55	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym1 p
56	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
57	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
58	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
59	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
60	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
61	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
62	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
63	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
64	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
65	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
66	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
67	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
68	Noise CHH 2	Short Snr1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
69	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
70	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
71	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
72	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
73	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	TR909 Crash1	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
75	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
76	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
77	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
78	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
79	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
80	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
81	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
82	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
83	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
84	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
85	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
86	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
87	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
88	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
89	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
90	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
91	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
92	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
93	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
94	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	Synth Saw	Group Snap
95	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2 Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
96	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
97	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
98	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
99	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
100	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
101	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
102	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
103	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Preset: Nº Nota.	1171 House Kit	1172 Nu Technica	1173 Machine Kit2	1174 ArtificialKit	1175 Noise Kit	1176 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	----
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	----
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	----
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	----
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Atk7a	----
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
36	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrtRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
40	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
42	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Atk7b	Jazz Kick f
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
49	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
51	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
52	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
53	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
55	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
66	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
68	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
70	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
71	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
72	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
73	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
75	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
76	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
77	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
79	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
81	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale 3	TR909 Kick 2
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
85	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
90	Timbale Low	TR606DstCHH2	Brt Strt C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
96	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
97	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
98	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
99	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	----
103	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	----

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Preset: Nº Nota.	1177 Snare Menu	1178 Snr/Rim Menu	1179 HiHat Menu	1180 Tom Menu	1181 Clp&Cym&Hit	1182 FX/SFX Menu
28	----	----	----	----	----	----
29	30	----	----	----	----	----
31	32	----	----	----	----	----
33	34	----	----	----	----	----
35	Reg.Snr1 p	Good Old Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
36	Reg.Snr1mf	Good Old Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr1 f	Good Old Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
38	Reg.Snr1ff	Good Old Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
39	Reg.Snr2 p	Good Old Snr5	Reg.CHH 2 mf	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
40	Reg.Snr2 f	Good Old Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock CHH1 mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
52	Jz Brsh Swsh	Dirty Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
59	WD Snr mf	TR808 Snr 3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash Cym	Syn Swt Atk3
60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
63	WD Rim mf	DR660 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
89	SF Rim f	WD CStk f	----	RR FT Flm ff	----	Gun Shot
90	SF Rim ff	LD CStk mf	----	SF LT Flm ff	----	Siren
91	Light Snr ff	LD CStk f	----	SF MT Flm f	----	Train Pass
92	Click Snr p	TY CStk mf	----	SF HT Flm p	----	Airplane
93	Click Snr ff	TY CStk f	----	SF HT Flm f	----	Laugh
94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	----	SF HT Flm ff	----	Scream
95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	----	----	----	Punch
96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	----	----	----	Heartbeat
97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	----	----	----	Footsteps
98	----	Dry Stick 1	----	----	----	Machine Gun
99	----	Dry Stick 2	----	----	----	Laser
100	----	Dry Stick 3	----	----	----	Thunder Lp
101	----	R8 Comp Rim	----	----	----	Metro Bell
102	----	TR909 Rim	----	----	----	Metro Click
103	----	TR808 Rim	----	----	----	----

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Preset: Nº Nota.	1183 Percussion	1184 Scrth&Voi&Wld
28	Cowbell	----
	Cowbell Mute	----
29	Cowbell2 Lng	----
	Cowbell2 Edg	----
31	Cowbell3 mf	----
	Cowbell3 f	----
33	Wood Block	----
	Wood Block2H	Scratch 1
35	Wood Block2L	Scratch 2
Do2	Claves	Scratch 3
	TR808 Claves	Scratch 4
36	Claves 2	Scratch 5
	CR78 Beat	Scratch 6
38	Castanet	Scratch 7
	Whistle	Scratch 9
40	Whistle Long	Scratch 10
	Whistle Shrt	Aah Formant
41	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
	Bongo Hi Slp	Iih Formant
42	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
	Bongo Hi Op	Uuh Formant
43	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
44	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
45	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
46	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
47	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
	Conga Efx	JD Gamelan 6
48	Conga Thumb	JD Gamelan 7
	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
49	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
50	Conga 2H Slp	JD Gamelan10
	Conga 2L Op	JD Gamelan11
51	Conga 2L Mt	JD Gamelan12
52	Timbale 1	Cajon 1
	Timbale 2	Cajon 2
53	Timbale 3	Cajon 3
	Timbale 4	Cajon 4
54	Cabasa Up	SprgDrm Hit
	Cabasa Down	Cuica
55	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
	Cabasa2	Cuica 2 Low
56	Cabasa2 Cut	----
57	Shaker	----
	Maracas	----
58	808 Maracas	----
	R8 Shaker	----
59	Guiro 1	----
	Guiro 2	----
60	Guiro Long	----
	Guiro 2 Up	----
61	Guiro 2 Down	----
	Guiro 2 Fast	----
62	Vibraslap	----
63	Tamborine 1	----
	Tamborine 2	----
64	Tamborine 3	----
	Tamborine4 f	----
65	Tamborine4 p	----
	CR78 Tamb	----
66	Timpani p	----
	Timpani f	----
67	Timpani Roll	----
	Timpani Lp	----
68	ConcertBD p	----
	ConcertBD f	----
69	ConcertBD ff	----
70	ConcertBD Lp	----
	Triangle 1 Op	----
71	Triangle 1 Mt	----
	Triangle 2	----
72	Tibet Cymbal	----
	Wind Chime	----
73	Crotale	----

GM Group		1185 (PC: 1) GM2 STANDARD	1186 (PC: 9) GM2 ROOM	1187 (PC: 17) GM2 POWER	1188 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	1189 (PC: 26) GM2 ANALOG	1190 (PC: 33) GM2 JAZZ
Nº	Nota.						
27		High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
28		Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29		Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
30		Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
31		Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32		Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33		Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
34		Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35		Kick.Drum.2	Kick.Drum.2	Power.Kick.2	Kick.Drum.2	Kick.Drum.2	Jazz.Kick.2
36		Kick.Drum.1	Kick.Drum.1	Power.Kick.1	Elec.Kick.1	Ana.Kick.1	Jazz.Kick.1
37		Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho	Side Stick
38		Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum1	Ana.Snare.1	Aco.Snare
39		Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40		Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum2	Elec.Snare	Elec.Snare
41		Low Tom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2	Low Tom 2
42		ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	E.ClosedHi-hat	Ana.ClosedHH	ClosedHi-hat
43		Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1	Low Tom 1
44		Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Ana.ClosedHH	Pedal Hi-hat
45		Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2	Mid Tom 2
46		Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Ana.Open HH	Open Hi-hat
47		Mid.Tom.1	Room.MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid.Tom.1	Ana.Mid.Tom1	Mid.Tom.1
48		High Tom 2	Room Hi Tom2	Power HiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2	High Tom 2
49		CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal	CrashCymbal1
50		High Tom 1	Room Hi Tom1	Power HiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1	High Tom 1
51		Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1
52		China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal	China Cymbal
53		Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54		Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55		SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal
56		Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Ana.Cowbell	Cowbell
57		CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2
58		Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
59		Ride.Cymbal2	Ride.Cymbal2	Ride.Cymbal2	Ride.Cymbal2	Ride.Cymbal2	Ride.Cymbal2
60		High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
61		Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
62		MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Ana.Hi Conga	MuteHi Conga
63		OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Ana.MidConga	OpenHi Conga
64		Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.LowConga	Low Conga
65		High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66		Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67		High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
68		Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
69		Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70		Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Ana.Maracas	Maracas
71		ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle
72		Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
73		Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74		Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75		Claves	Claves	Claves	Claves	Ana.Claves	Claves
76		Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
77		Low WoodBlock	Low WoodBlock	Low WoodBlock	Low WoodBlock	Low WoodBlock	Low WoodBlock
78		Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79		Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80		MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle
81		OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle
82		Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83		Jingle.Bell	Jingle.Bell	Jingle.Bell	Jingle.Bell	Jingle.Bell	Jingle.Bell
84		Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85		Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86		Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87		Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88		----	----	----	----	----	----

LISTA DE SETS DE PERCUSIÓN

Nº	Nota.	1191 (PC: 41) GM2 BRUSH	1192 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	1193 (PC: 57) GM2 SFX
27		High Q	ClosedHi-hat	----
28		Slap	Pedal Hi-hat	----
29		Scratch Push	Open Hi-hat	----
30		Scratch Pull	Ride Cymbal1	----
31		Sticks	Sticks	----
32		Square Click	Square Click	----
33		Metron Click	Metron Click	----
34		Metron Bell	Metron Bell	----
35		Jazz Kick 2	Concert.BD.2	----
36		Jazz Kick 1	Concert BD 1	----
37		Side Stick	Side Stick	----
38		Brush Tap	Concert SD	----
39		Brush Slap	Castanets	High Q
40		Brush Swirl	Concert SD	Slap
41		BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push
42		ClosedHi-hat	Timpani F#	Scratch Pull
43		BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44		Pedal Hi-hat	Timpani G #	Square Click
45		BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46		Open Hi-hat	Timpani A#	Metron Bell
47		BrushMidTom1	Timpani B	GtFret. Noise
48		Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49		CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50		Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51		Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52		China Cymbal	Timpani e	Laughing
53		Ride Bell	Timpani f	Scream
54		Tambourine	Tambourine	Punch
55		SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56		Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57		CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58		Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59		Ride Cymbal2	Concert.Cym1	Door.Creak
60		High Bongo	High Bongo	Door
61		Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62		MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63		OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64		Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65		High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66		Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67		High Agogo	High Agogo	Siren
68		Low Agogo	Low Agogo	Train
69		Cabasa	Cabasa	Jetplane
70		Maracas	Maracas	Helicopter
71		ShortWhistle	ShortWhistle	Starship
72		Long Whistle	Long Whistle	Gun Shot
73		Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74		Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75		Claves	Claves	Explosion
76		Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77		Low WoodBlock	Low WoodBlock	Horse-Gallop
78		Mute Cuica	Mute Cuica	Birds
79		Open Cuica	Open Cuica	Rain
80		MuteTriangle	MuteTriangle	Thunder
81		OpenTriangle	OpenTriangle	Wind
82		Shaker	Shaker	Seashore
83		Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84		Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85		Castanets	Castanets	----
86		Mute Surdo	Mute Surdo	----
87		Open Surdo	Open Surdo	----
88		----	Applause	----

Acordes Inteligentes

● = Notas que forman este acorde

★ = Teclas que necesita pulsar para escuchar este acorde cuando "Chord Mode" en "Performance Parameters" se ajusta en INTEL (p. 39)

Do 	Do# 	Re 	Mi b 	Mi 	Fa
DoM7 	Do#M7 	ReM7 	Mi bM7 	MiM7 	FaM7
Do7 	Do#7 	Re7 	Mi b7 	Mi7 	Fa7
Dom 	Do#m 	Rem 	Mi b m 	Mim 	Fam
Dom7 	Do#m7 	Rem7 	Mi b m7 	Mim7 	Fam7
DomM7 	Do#mM7 	RemM7 	Mi b mM7 	MimM7 	FamM7
Dodis 	Do#dis 	Redis 	Mi dis 	Midis 	Fadis
Dom7 (b5) 	Do#m7 (b5) 	Rem7 (b5) 	Mi b m7 (b5) 	Mim7 (b5) 	Fam7 (b5)
Doaug 	Do#aug 	Reaug 	Mi aug 	Miaug 	Faug
Csus4 	Do#sus4 	Resus4 	Mi b sus4 	Misus4 	Fasus4
Do7sus4 	Do#7sus4 	Re7sus4 	Mi b 7sus4 	Mi7sus4 	Fa7sus4

● = Notas que forman este acorde

★ = Teclas que necesita pulsar para escuchar este acorde cuando "Chord Mode" en "Performance Parameters" se ajusta en INTEL (p. 39)

Fa#	Sol	La b	La	Si b	Si
Fa#M7	SolM7	La bM7	LaM7	Si bM7	SiM7
Fa#7	Sol7	La b7	La7	Si b7	Si7
Fa#m	Solm	La b m	Lam	Si b m	Si m
Fa#m7	Solm7	La b m7	Lam7	Si b m7	Si m7
Fa#mM7	SolmM7	La b mM7	LamM7	Si b mM7	Si mM7
Fa#dis	Sol dis	La bdis	La dis	Si bdis	Si dis
Fa#m7 (b5)	Solm7 (b5)	La b m7 (b5)	Lam7 (b5)	Si b m7 (b5)	Si m7 (b5)
Fa#aum	Sol aum	La baum	La aum	Si baum	Si aum
Fa#sus4	Solsus4	La bsus4	La sus4	Si bsus4	Sisus4
Fa#7sus4	Sol7sus4	La b7sus4	La7sus4	Si b7sus4	Si7sus4

Características Técnicas

G W-8: Workstation

(Compatible con el Sistema General MIDI 2)

■ Teclado

61 teclas (con velocidad)

■ Generador de Sonido

Polifonía Máxima	128 voces
Partes	16 partes + Parte del Teclado
Memoria de Onda	256 MB (equivalente 16-bit linear)
Memoria de Presets	Performances: 128 Tones: 896 + 256 (GM2) + World Sets de Percusión: 32 + 9 (GM2) + World
Memoria del Usuario	Performances: 128 Performances Favoritos: 100 Tones Favoritos: 100
Efectos	MXF: Superior e Inferior, 78 tipos Chorus: 3 tipos Reverb: 5 tipos

■ Pista de Acompañamiento

Tipo de Acompañamiento	Estilo, Canción, Reproductor de Memoria USB
Tempo (MIDI)	20 a 250
Variaciones de Estilo	4 Intro, 4 Principal, 4 Final, 4 Relleno Inicio Sincronizado, Parada Ajuste One Touch
Canción (Grabador de 16 Pistas)	16 Pistas, Modo Rec (Mix, Replace), Count in, Punch In-Out, Input Quantize
Reproductor de Memoria USB	999 canciones SMF: formato-0/1 Archivo de Audio: WAV, AIFF, MP3
Memoria de Presets	Estilos: 130 + World
Memoria del Usuario	Estilos: 100 Canciones: 200

■ Adicionales

Controladores	Controlador D Beam: 1 Palanca Pitch Bend/Modulación: 1 Mandos: 2
USB (MIDI)	Sistema Operativo Windows: XP Home SP2 o posterior/ Windows XP Professional SP2 o posterior/ Windows Vista * No es operativo con la Edición de 64-bit de Windows Vista.
Pantalla	240 x 64 puntos gráfico blanco LCD
Conectores	Jacks de Salida (L/MONO, R) Jack Ext Input Jack para Auriculares Conectores MIDI (IN, OUT) Jack para Pedal Hold Jack para Pedal de Control Conectores USB : COMPUTER (sostiene USB MIDI) : MEMORY (sostiene Memoria Flash de Alta velocidad USB 2.0)
Alimentación	DC 9 V (Adaptador AC)
Consumo	1,000 mA

Dimensiones	1,045 (ancho) x 318 (hondo) x 102 (alto) mm
Peso	6.0 kg. / 13 libras 4 onzas (sin el adaptador AC)
Accesorios	Manual del Usuario CD-ROM (Style Converter 3.0, Playlist Editor) Adaptador AC (PSB-1U) Pad Music Player Protector para USB

Requisitos del Sistema del Style Converter 3

Sistema Operativo	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * No funciona con la Edición de 64-bits de Windows Vista®.
CPU/Clock	Procesador Pentium®/Celeron® 1 GHz o mayor
RAM	512 MB o mayor
Disco Duro	2 MB o mayor
Pantalla/Colores	800 x 600 o mayor/ 65,536 colores (16 bit High Color) o mayor
Adicional	Unidad CD-ROM

Requisitos del Sistema para Playlist Editor

Sistema Operativo	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * No funciona con la Edición de 64-bits de Windows Vista®.
CPU/Clock	Procesador Pentium®/Celeron® 1 GHz o mayor
RAM	512 MB o mayor
Disco Duro	10 MB o mayor
Pantalla/Colores	1024 x 768 o mayor/24 bit Full Color o mayor
Adicional	Unidad CD-ROM

* Aunque en la mayoría de las situaciones un ordenador similar al detallado arriba permitiría el funcionamiento normal de las aplicaciones del G W-8, Roland no puede garantizar la compatibilidad basada simplemente en estos factores. Esto se debe a los numerosos factores que pueden influir en el entorno de procesamiento como, por ejemplo, el diseño de la propia placa nodriza y la combinación particular de los demás dispositivos utilizados.

* Dado el interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificación sin previo aviso.

* Dado el interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o los contenidos de este paquete están sujetos a modificaciones sin previo aviso.

Índice

A

Adaptador AC	14
Acompañamiento	25
ANALOG MODIFY	10, 37, 40
Mandos ANALOG MODIFY	37
ANALOG MODIFY [SELECT]	37
Árabe	21
[ASSIG NABLE 1]	34–35
Botones ASSIG NABLE 1 / 2	10
[ASSIG NABLE 2]	34–35
Pedal Asignable	38
ATTACK	38
Tiempo de Ataque	40
Archivo de Audio	31
[AUTO FILL-IN]	25
Auto Relleno	25

B

Acompañamiento	13
Función Backing Hold	39
Botones BACKING TYPE.....	10
Tipo de Acompañamiento	24
Copia de Seguridad	49
BALANCE [BACKING]	24
Botones BALANCE	10
BALANCE [KEYBOARD]	24
Inversión del Bajo	39
Modo del Bender	46

C

Función Center Cancel	17, 32
Función Chain Play	33
Acorde	25
Acorde Inteligente	102
Modo Chord	39
CHORUS	38, 42
Función Chorus Output Select	42
Parámetros Chorus.....	82
Nivel de Envío del Chorus	40
Ordenador	45
Conector	
Adaptador AC	14
Ordenador	45
Aparatos Externos	15
MIDI	43
Pedal e interruptor	15
Reproductor de audio portátil	15
Jack CONTROL PEDAL	12, 15, 38
Interruptor Control Pedal	41
Gancho para Cable	12, 14
Claqueta	29
Botones del Cursor.....	10, 17
CUTOFF	38
Corte	40

D

D Beam Assignable Tipo 1	47
D Beam Assignable Tipo 2	47
Controlador D Beam	10, 34
Pantalla D BEAM	35

Parámetro D Beam Sens	47
D BEAM SOLO SYNTH	47
Pantalla D BEAM SOLO SYNTH	34
Estructura de los Datos en la Memoria USB	50
Jack DC IN	12, 14
Tiempo de Caída	40
Delay	82
Suprimir	
Canción	30
Canción de la lista de reproducción	33
Canción de Autodemostración	16
Contraste de la Pantalla	16
[DUAL]	11, 19
Modo Dual	19

E

Editar	
Performance	39
Playlist	33
Tone	40
EFFECT	38
EFFECT SEND	42
EFFECT SOURCE	42
[EFFECTS]	11, 42
Efectos	42
Lista de efectos	56
[ENDING]	25
[ENTER]	10
ENVELOPE	38
Igual	21
Mensajes de Error	55
[EXIT]	10
Pedal de Expresión	15
Jack EXT INPUT	12, 15, 17

F

Operación Factory Reset	16
Favorito	
Lista	21
Performance	20
Tone	20
FAVORITE [BANK]	20
Botones FAVORITE	11, 20
FAVORITE [ON / OFF]	20
Nombre de Archivo	45, 54
Relleno	25
FILTER	38
Formato	
Memoria USB	49

H

Armonía	23
Auriculares	15
Jack HOLD PEDAL	12, 15
Interruptor Hold Pedal	41
Función Hold Polarity	47

I

INIT	28
Inicializar la memoria USB	49
Cuantificación de la Entrada	29

[INTRO] 25

K

Función KBD Trans 22
[KEY SCALE] 11, 21
[KEY TOUCH] 11, 22
Modo Keyboard (teclado)..... 19

L

Mando [LCD CONTRAST] 12, 16
Interruptor Legato 40
Ajuste de Nivel 33
Cargar Datos del Usuario 49
Interruptor Local 43, 46
[LOCK] 11, 16
LOCK 48
LOW ER MFX 42
Parámetro Lower MFX Chorus Send 42
Parámetro Lower MFX Reverb Send 42
Parámetro Lower MFX Source 42
Tone Inferior 19

M

[MAIN] 25
Pantalla Principal 18, 31
MASTER EQ 37
Afinación General 46
[MELODY INTELLIGENCE] 11, 23
[MENU] 10, 46
Metronomo 23–24, 48
Nivel del Metronomo 23
Modo Metronomo 23
Interruptor del Metronomo 23
MFX (Multi efectos) 42
MIDI 43, 47
Canales MIDI 43
Tabla de MIDI Implementado 104
Conectores MIDI OUT/IN 12
Parámetros MIDI 43
Interruptor MIDI Rx 44
Módulo de Sonido MIDI 44
Interruptor MIDI Tx 44
Minus One 32
Función Minus One 30
[MINUS ONE/CENTER CANCEL] 30, 32
Grabación de Mezcla 28
Modulación 37
Mono/Poly 40
Parámetros de los Multi Efectos 56
Estilo Musical (Style) 13, 26
MUTE 26
Enmudecer 28, 30

N

[NUMERIC] 11, 17

O

Botones OCTAVE 11, 22
Octava Inferior 39
Desplazamiento de Octava 22
Octava Superior 39

[ONE TOUCH] 11, 27
Función One Touch 27
Jacks OUTPUT R, L/MONO 12

P

Panorama 40
Nivel de Parte1–16 33
Balance de Partes 25
[PART VIEW] 10, 25, 28–29
Pedal 15, 38
Asignación de Pedal 46
Polaridad del Pedal 47
Interruptor de Pedal 15
[PERFORM] 11, 38
Pantalla PERFORM MIXER 25
Performance 13, 38
 Favorito 20
 Lista 39
 Nombre 41
 Parámetros 39
Jack PHONES 12
Ajuste de Piano 19
Pitch Bend 37
Parámetro Pitch Bend Range 41
Palanca Pitch Bend/Modulación 12, 37
Modo Playback 33
Reproducir
 Archivos SMF/de Audio 31
 Canción 30, 32
Playlist 31–33
Pantalla PLAYLIST SELECT 31
Interruptor Portamento 41
Parámetro Portamento Time 41
El Encendido/Apagado 15
Interruptor [POWER] 12, 15
Memoria Preset 14
Pinchar/Despinchar..... 28–29

R

Modo Rec 29
Grabar 27
 Parte Específica 28
RELEASE 38
Tiempo de Desvanecimiento (Release Time) 40
Función Repeat All 33
Grabación de Reemplace 28
Volver a grabar 28
RESONANCE 38
Resonancia 40
REVERB 38, 42
Parámetros de Reverb 83
Nivel de Envío de la Reverb 40
Lista de Sets de Percusión 92
Canal de Recepción (Rx Channel) 44
Recepción de Modulación (Rx Modulation) 44
Recepción de Bender (Rx Pitch Bend) 44
Recepción de Cambio de Programa (Rx Program Change) 44
Recepción de Sincronización (Rx Sync) 44

S

Guardar	
Performance	41
Ajustes de la Playlist	33
Canción	29
Datos del Usuario en la Memoria USB	49
Parámetro Screen Saver Time	46
[SELECT]	10, 37
Modo Single	19
SMF	31
SMF/Archivos de Audio que puede reproducir	31
SOLO	26
Solo	28
[SOLO SYNTH]	10, 34
Solo Synth	34
[SONG]	24, 30
Canción	13, 27
Pantalla SONG INFO (LEVEL)	33
Ventana Song Initialize	28
Nombre de la Canción	29
Orden de la Canción	33
[SONG REC]	10, 27–29
Pantalla Song Rec Standby	29
Pantalla SONG SELECT	32
SONG TRACK	28
Transposición de Canción	22
Botones SONG / USB MEMORY PLAYER CONTROL	10, 30, 32
Lista de Canciones	31–32
[SPLIT]	11, 19
Modo Split	19
Punto Divisorio	19, 25, 39
[START/STOP]	25
[STYLE]	24–25
Estilo (Music Style)	25
Botones STYLE CONTROL	10, 25
Lista de Estilos	26
Botones STYLE SELECT	10, 26
Botones SYNC	10
SYNC [START]	26
SYNC [STOP]	26
Memoria del Sistema	13
Parámetros del Sistema	46
Ajustes del Sistema	46
Ajustes del Sistema que no se guardan	48
Transposición del Sistema	46
Pantallas de Información sobre la Versión del Sistema	48

T

[TAP TEMPO]	10, 24
Temperamento	21
Tempo	24
Parámetro Temporary area	13
[TONE]	11, 20
Tone	13, 20, 38
Editar	40
Favorito	20
Lista	20
Parámetros	40
Lista de Tones	84

Botones TONE SELECT	11, 20
[TRANPOSE]	11, 22
Transposición	22
Mensaje Tx Channel	44
Mensaje Tx Clock	44
Mensaje Tx Modulation	44
Mensaje Tx Pitch Bend	44
Mensaje Tx Program Change	44
Mensaje Tx Song Position	44
Mensaje Tx StartStop	44

U

UPPER MFX	42
Envío del MFX Chorus Superior	42
Envío de la MFX Reverb Superior	42
Fuente del MFX Superior	42
Tone superior	19
Driver USB	45–46
[USB IMPORT]	11, 50
Memoria USB	49
Conector USB MEMORY	10
Formato de la Memoria USB	49
[USB MEMORY PLAYER]	24, 32
Función USB Memory Player	13, 31
Conector USB MID	12, 45
Datos del Usuario	49
Memoria del Usuario	13
Estilo del Usuario	
Añadir	26
Suprimir	26

V

Dial VALUE	10
Botones VARIATION	25
Variaciones	25
Velocidad	22
Sensibilidad a la Velocidad	22
Versión	48
Parámetro Vibrato Delay	40
Parámetro Vibrato Depth	40
Parámetro Vibrato Rate	40
[V-LINK]	11, 51
V-LINK	51
V-LINK SETUP	51
Volumen	
Cada Canción	33
Metrónomo	23
General	15
Parte	25
Balance del Volumen	
del Acompañamiento y del Teclado	24
Mando [VOLUME]	10, 15

W

Ventana	18
[WRITE]	11, 29, 33, 41

Pa ses de la EU



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekvienoje regione. Šiuo simboliu paženklinėti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinių atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājstaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājstaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda se tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

Para China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定的期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。
环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。
不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。



Para los países de la UE

Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/CEE.

Para Estados Unidos

Declaración sobre la interferencia de radiofrecuencias de la Comisión Federal de Comunicaciones

Este equipo ha sido comprobado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza e irradia energía de radiofrecuencia por lo que, si no se instala y se utiliza según las instrucciones, puede interferir negativamente en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de señales de radio o de televisión, hecho que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias siguiendo una o más de las siguientes indicaciones:

- Reoriente o recolocque la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el proveedor o con un técnico de radio/TV con experiencia.

Este aparato cumple con lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. La utilización de este aparato está sujeta a las dos condiciones siguientes:

(1) Este aparato no puede causar interferencias dañinas, y

(2) Este aparato acepta cualquier interferencia que reciba, incluyendo las que pueden provocar que no funcione como se deseaba.

Los cambios o modificaciones sin autorización en este sistema pueden anular el permiso que tienen los usuarios para manejar este equipo.

Este equipo requiere cables de interface blindados para cumplir con el Límite Clase B de la FCC.

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple todos los requisitos establecidos en el Reglamento Canadiense de Equipos que Provocan Interferencias

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Para USA

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD Declaración de Información de Cumplimiento

Model Name : GW-8
Type of Equipment : Workstation
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

GW-B Workstation

Manual del Usuario



* 0 5 1 2 0 0 5 6 - 0 1 *

05120056

1MP