

Information

When you need repair service, call your nearest Roland Service Center or authorized Roland distributor in your country as shown below.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.BOX 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)
10F, No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing,
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 493 9051

INDONESIA

PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co. , Ltd.
330 Vergn NakomKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

JUAN BANSBACH Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II ,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Musiland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPE

AUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039) 162 6200

FRANCE

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Obstrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: (061) 043-5400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorgheni
TEL: (095) 169-5043

RUSSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN

Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerah Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
Bldg. No. 47, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselvilier Caddesi Siraselvilier
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)

170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of August 1, 2002 (Roland)

Roland®

sampling groovebox

MC-909

sampling groovebox MC-909

Manual del Propietario

Muchas Gracias y felicidades por su elección de la unidad Roland MC-909 Sampling Groovebox.

Antes de usar esta unidad, lea cuidadosamente las secciones tituladas: "IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS" (Manual del propietario p.2), "USO SEGURO DE LA UNIDAD" (Manual del Propietario p. 3-4), y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual del Propietario p. 5). Estas secciones le proporcionan información importante sobre la correcta utilización de la unidad. Además, para asegurarse de que ha adquirido un buen conocimiento de cada característica proporcionada por su nueva unidad, lea por completo la Guía de Inicio Rápido y el Manual del Propietario. Guarde el Manual y téngalo a mano para futuras consultas.



Convenciones de este Manual

- Las palabras entre corchetes indican la denominación de botones, controladores de dial, conmutadores o deslizadores del panel.
- (p. **) Indica una página de referencia.

* Las explicaciones en este manual incluyen ilustraciones que muestran lo que debería aparecer en pantalla. Sin embargo, tenga en cuenta que su unidad puede incorporar una versión nueva y mejorada del sistema (p.ej., incluir nuevos sonidos), por lo tanto, lo que usted vea en pantalla, puede no coincidir exactamente con las ilustraciones de este manual.

 CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR	
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.	



The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

INSTRUCTIONS PERTAINING TO A RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS SAVE THESE INSTRUCTIONS

WARNING - When using electric products, basic precautions should always be followed, including the following:

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Read these instructions. 2. Keep these instructions. 3. Heed all warnings. 4. Follow all instructions. 5. Do not use this apparatus near water. 6. Clean only with a dry cloth. 7. Do not block any of the ventilation openings. Install in accordance with the manufacturers instructions. 8. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat. 9. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. When the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet. | <ol style="list-style-type: none"> 10. Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus. 11. Only use attachments/accessories specified by the manufacturer. 12. Never use with a cart, stand, tripod, bracket, or table except as specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over. 13. Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time. 14. Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped. |
|---|--|



For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For EU Countries



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES

Sobre los mensajes  AVISO y  ATENCIÓN

 AVISO	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de muerte o daños personales graves derivados de un uso inapropiado de la unidad.
 ATENCIÓN	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de daños personales o materiales derivados de un uso inapropiado de la unidad. *Daños materiales referente a daños o perjuicios causados en el hogar, electrodomésticos, mobiliario y mascotas.

Sobre los símbolos

	El símbolo  alerta al usuario sobre instrucciones o avisos importantes. El significado específico en el símbolo viene determinado por el diseño del interior del triángulo. Situado a la izquierda, significa advertencia, precaución o alertas generales.
	El símbolo  alerta al usuario sobre acciones que no deben realizarse. La acción específica prohibida está indicada por el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda, significa que nunca se debe desmontar la unidad.
	El símbolo  alerta al usuario sobre acciones que debe realizar. La acción específica está indicada en el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda significa que se debe desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

ATENCIÓN

- Antes de usar esta unidad asegúrese de leer las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario. 
- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad. (La única excepción sería en el caso de que este manual le diera instrucciones precisas para colocar opciones de ampliación instalables por el usuario; Ver p. 142, p. 144, p. 146, and p. 148.) 
- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén:
 - Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o que estén: 
 - Inundados (p.ej., lavavos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén: 
 - Húmedos; o que estén:
 - Expuestos a la lluvia; o que sean:
 - Polvorientos; o que estén:
 - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Asegúrese de que la unidad siempre esté colocada en un lugar estable. Nunca la coloque en estantes que pudiesen ceder ni en superficies inclinadas. 

- La unidad debe conectarse a una fuente de alimentación únicamente como las especificadas en el manual de operaciones, o como se indica en la parte inferior de la unidad. 

ATENCIÓN

- Use solo el cable de alimentación suministrado. 
- Nunca doble ni retuerza el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de este. Ello podría dañar el cable, causando graves daños y cortocircuitos a la unidad. ¡Los cables dañados representan grave riesgo de incendio y electrocución! 
- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o oyera pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista. 
- No permita que ningún objeto (p.ej, material inflamable, monedas, agujas); o líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad. 


⚠️ ATENCIÓN

- Inmediatamente apague la unidad, desconecte el cable de alimentación y diríjase a su distribuidor, al Servicio Técnico Roland más cercano o a un distribuidor autorizado Roland como los que aparecen en la página "información" Cuando:
 - El cable de alimentación o la toma del enchufe se hayan dañado; o
 - Si apareciera humo o olores inusuales
 - Algún objeto ha caído en la unidad o se ha vertido algún líquido en ésta; o
 - La unidad ha sido expuesta a la lluvia (o de algún modo se ha mojado); o
 - La unidad parece no funcionar normalmente o presenta graves alteraciones en su funcionamiento.



⚠️ ATENCIÓN

- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para el correcto funcionamiento de esta. 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!) 
- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente. La potencia total de los dispositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (vatios / amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo. 
- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte con su distribuidor, consulte a su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "información". 
- Siempre apague y desconecte la unidad del cable de alimentación antes de proceder a la instalación del circuito de ampliación (SRX series; p. 16). 

⚠️ ATENCIÓN

- La unidad debe colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación. 
- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente. 

- Cualquier acumulación de polvo entre el cable de alimentación y la toma de corriente puede causar un aislamiento insuficiente y generar un incendio. Limpie periódicamente el polvo con un trapo seco. Asimismo desconecte el cable de alimentación de la unidad siempre que ésta tenga que permanecer sin ser usada durante un largo periodo de tiempo. 

- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños. 

- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta. 

- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad. 

- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de la salida de corriente y desconecte también todos los cables conectados a dispositivos externos. 

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente. (p. 16). 

- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación de la unidad. 

- Instale solo el circuito de ampliación especificado (SRX series). Retire solo los tornillos especificados (p. 142, p. 144, p. 146, and p. 148). 

- Al retirar los tornillos, colóquelos en un sitio seguro, fuera del alcance de los niños para evitar su ingestión accidental. 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos de la lista “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” y “USO SEGURO DE LA UNIDAD” de las páginas 2 y 3, por favor, lea y siga las siguientes instrucciones:

Fuente de alimentación

- No utilice esta unidad en la misma toma de corriente con otro dispositivo que pueda generar ruido de línea (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación).
- Antes de conectar la unidad a otros dispositivos, apague todos los dispositivos. Esto le ayudará a prevenir un mal funcionamiento o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de interferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- Para evitar que se dañe, no utilice esta unidad en un lugar mojado o húmedo, como lugares expuestos a la lluvia o humedad intensa.

Mantenimiento

- Use un trapo limpio y seco para limpiar la unidad, o uno que haya sido ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad importante, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo. Luego asegúrese de secar completamente la unidad con un trapo suave y seco.
- Nunca use benzina, alcohol, disolventes de ningún tipo para evitar la posible deformación o decoloración de la unidad.

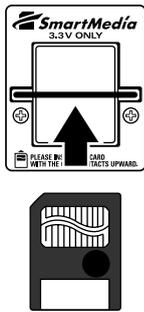
Precauciones adicionales

- Por favor sea consciente de que el contenido de las Memory Cards puede perderse de forma irreversible como resultado de un mal funcionamiento o del uso inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que periódicamente guarde una copia de seguridad de los datos importantes que haya almacenado en la memoria de la unidad, en una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI. (p.ej., un secuenciador).
- Desafortunadamente puede resultar imposible recuperar el contenido de la información almacenada en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador) una vez esta se ha perdido. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna pérdida de información causada por ello.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Nunca golpee ni aplique presión excesiva en la pantalla.
- Al conectar o desconectar todos los cables, sujete el conector, nunca tire del cable. De este modo evitará causar cortocircuitos, o dañar los elementos internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal, la unidad generará una pequeña cantidad de calor.
- Para evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar a las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar material de embalaje equivalente.
- Use un cable Roland para realizar la conexión. Al usar cualquier otro tipo de cable, por favor tome las siguientes precauciones.
 - Algunos cables contienen reóstatos. No use cables que contengan reóstatos para conectar a esta unidad. El uso de este tipo de cables puede causar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo o inaudible. Para más información sobre especificaciones de los cables, contacte con el fabricante de cable.

Antes de usar Memory Cards

Uso de Memory Cards (tarjetas de memoria)

- Cuidadosamente inserte la Memory Card hasta el fondo hasta que esté firmemente colocada.

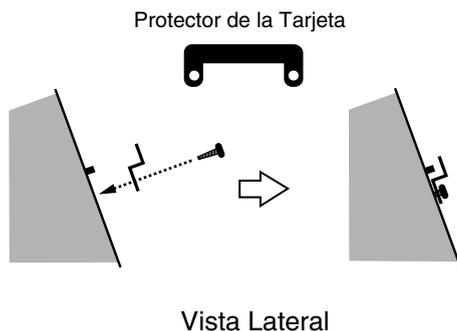


- Nunca toque los bornes de la Memory card. Evite también cualquier contacto con la suciedad.

Instalar el protector de Memory Cards

La unidad MC-909 incluye un protector para prevenir el robo de las Memory Cards. Para instalar el protector de Memory Cards siga este procedimiento:

1. Use un destornillador para retirar ambos tornillos colocados a ambos lados de la ranura de la Memory Card.
2. Inserte la Memory Card en la ranura.
3. Atornille el protector de la Memory Card como se muestra en la imagen.



Copyright

- La grabación, distribución, venta, préstamo, reproducción pública, difusión o similar, total o parcial, no autorizada de una obra (composición musical, video, emisión pública, o similar) cuyos derechos de autor estén en posesión de una tercera persona, esta prohibida por la ley.
- Esta unidad permite la grabación de una transferencia de señales de audio a través de una conexión digital con un instrumento externo, sin estar sujeta a las restricciones del sistema Serial Copy Management System (SCMS). Ello se debe a que la unidad esta diseñada únicamente para producción musical, y con tal propósito no está sujeta a restricciones siempre que sea usada en trabajos de grabación (como sus propias composiciones) que no infringen los derechos de autor de otros. (SCMS es una característica que inhabilita la copias de segunda generación o posteriores realizadas a través de una conexión digital. Es una característica de grabadores de MD y otros equipos de audio digital de consumo, como sistema de protección de los derechos de autor.)
- No use esta unidad con propósitos que puedan infringir los derechos de autor propiedad de una tercera persona. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna acción que pueda infringir los derechos de autor de terceras personas derivados de su uso de esta unidad.

- * Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.
- * Windows® 98 es conocido oficialmente como: "Sistema operativo Microsoft® Windows® 98."
- * Windows® 2000 es conocido oficialmente como: "Sistema operativo Microsoft® Windows® 2000."
- * Windows® Me es conocido oficialmente como: "Sistema operativo Microsoft® Windows® Millennium Edition."
- * Windows® XP es conocido oficialmente como: "Sistema operativo Microsoft® Windows® XP."
- * Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.
- * MacOS es una marca de Apple Computer, Inc.
- * SmartMedia es una marca de Toshiba Corp.

Contenido

USO SEGURO DE LA UNIDAD	3
NOTAS IMPORTANTES	5
Características de la unidad MC-909	13
Descripción del Panel	14
Panel Frontal	14
Panel Posterior	15
Preparativos	16
Realizar conexiones.....	16
Encendido/ Apagado de la unidad	17
Vista Global de la unidad MC-909	18
Estructura Básica de la unidad MC-909	18
Sección de generación de sonido	18
Sección del secuenciador.....	18
Sección de controladores.....	19
Sección Sampler.....	19
Ajustar el contraste de la pantalla	19
Editar un valor	19
Cambio rápido de un valor.....	19
Guardar sus datos	19
Reestablecer ajustes de fábrica (Factory Reset)	20

Modo Pattern 21

Funcionamiento (en Modo Pattern)	22
Reproducción de un patrón	24
Conceptos básicos de la reproducción de patrones.....	24
Reproducción básica	24
Seleccionar un patrón para reproducir	24
Cambiar el tempo BPM (Tempo)	25
Activar/Desactivar el “click” del metrónomo.....	25
Enmudecer una parte (Muting)	26
Pads Velocity.....	27
Recuperar Patrones (Patterns).....	27
Función RPS.....	28
Arpegiador	30
Chord Memory	32
Sección Realtime Modify	33
Seleccionar la parte cuyo sonido desee modificar.....	33
Mezclador Part (Part Mixer)	33
Mezcla (Mix in)	34
Salida directa de sonido de un dispositivo externo	34
Reproducción en diversas afinaciones usando el sonido de un dispositivo externo.....	34
Seleccionar el dispositivo fuente de la entrada.....	34
Controlador D Beam	35
Función SOLO SYNTH	35
Función CUT + RESO (Cutoff + Resonance).....	35
Plato giradiscos (TURNTABLE).....	35
ASIGNABLE (Otras aplicaciones)	35

Emulación de Plato Giradiscos.....	36
Función Auto Sync.....	36
Efectos.....	36
Mastering (Masterización).....	36

Grabar un patrón.....37

Grabación a Tiempo Real.....	37
Procedimiento de Grabación.....	38
Ensayo (Rehearsal).....	38
Eliminar a Tiempo Real.....	39
Cancelar Grabación.....	39
Grabación TR (TR Rec).....	39
Procedimiento de Grabación.....	40
Sobre la Escala de Tiempos (Timing Scale).....	40
Grabación por Pasos.....	41
Procedimiento de Grabación.....	41
Grabación Tempo/Mute.....	42

Edición de Patrones43

Procedimientos básicos para la edición de patrones.....	43
Copia de patrones.....	44
Borrado de patrones (función Erase).....	44
Eliminación de compases.....	44
Insertación de compases.....	44
Transposición.....	44
Cambiar parámetro Velocity.....	44
Cambiar la Duración de las notas.....	45
Ajuste del Reloj (Shift Clock).....	45
Reducción de datos (Data thin).....	45
Función Edit Quantize.....	45
Función Reclock.....	45
Microscopio.....	47
Procedimientos básico de uso del Microscopio.....	47
Datos de interpretación editables en el Microscopio.....	47
Insertar información de interpretación (Función Create).....	47
Eliminar datos de interpretación (Función Erase).....	48
Mover datos de interpretación (Función Move).....	48
Copiar datos de interpretación (Función Copy).....	48
Edición de mensajes System Exclusive.....	48

Guardar un patrón49

Modo Patch/Sample 51

Funcionamiento (en Modo Pattern).....52

Edición de Patches54

Organización de un Patch.....	54
Organización de un sonido.....	54
Trucos para crear un Patch.....	54
Selecciónar un Kit patch/Kit de ritmo.....	55
Selecciónar de una lista.....	55
Selecciónar directamente.....	55
Selecciónar los sonidos que sonarán.....	56

Procedimiento de edición de Patches	56
Edición desde el panel conmutadores	56
Edición detallada.....	56
Seleccionar un Sonido para editar	56
Edición de Ritmo.....	70
Organización de los instrumentos de percusión.	70
Seleccionar las ondas de sonido que sonarán.....	70
Procedimiento de edición de ritmo.....	70
Seleccionar un sonido de ritmo para editar	70
Seleccionar la onda de sonido que desee editar	70
Guardar un Kit Patch/Kit de ritmo	77
Copiar e inicializar Patches/Kits de ritmo	78
Copiar un sonido de Patch.....	78
Copiar un sonido de ritmo	78
Inicializar un Patch/Kit de ritmo.....	78
Modo Song.....	79
<hr/>	
Funcionamiento (en Modo Song)	80
Reproducción de canciones	82
Reproducción básica	82
Función Song Reset.....	82
Seleccionar una canción para reproducir	82
Cambiar el estado BPM o Mute	82
Grabación de canciones	83
Editar los parámetros de ajuste.....	83
Edición de canciones	84
Eliminar todos los pasos	84
Eliminar un paso	84
Insertar un paso.....	84
Copiar canciones	84
Guardar una canción	85
Efectos.....	87
<hr/>	
Efectos	88
Activar/Desactivar efectos	88
Ajustes de efectos	88
Enrutamiento de efectos (Effect routing).....	88
Compresor.....	89
Multi-efectos	90
Reverb	90
Control de efectos a tiempo real.....	91
Selección del efecto que desee controlar	91

Lista de Multi-efectos	92
Tipos de Multi-efectos	92
Parámetros de Multi-efectos	92
Efecto de Masterización.....	108
Sampling.....	109
<hr/>	
Funcionamiento del Modo Sampling	110
Procedimiento Sampling.....	112
Sampling.....	112
Resampling.....	112
Mezclar Samples.....	112
Función Auto Divide Sampling.....	112
Función Solo Sampling.....	112
Dividir una muestra durante el muestreo (Sampling)	113
Función Sample edit.....	114
Procedimiento básico de edición de samples	114
Zoom In/Out	114
Ajustar puntos Start/End del sample	115
Lista de Samples	115
Parámetros Sample.....	116
Función Truncate.....	117
Función Create Patch	117
Función Chop	118
Procedimiento de división de un sample	118
Dividir automáticamente un sample (Función Auto Chop).....	118
Escucha de los samples divididos	118
Función Create Rythm.....	119
Enfatizar (Función Emphasis)	119
Combinar (Función Combine).....	120
Función Edit Time Stretch.....	120
Función Normalize (Normalizar)	121
Función Amp	121
Guardar un sample	122
Menu (en Sample Edit)	123
Usar el menu	123
Cargar un sample.....	123
Cargar todos los samples	123
Importar datos WAV/AIFF.....	123
Borrar un sample.....	123
Eliminar un sample.....	123

Menu (en sample edit) 125

Sección System 126

Panel/Controlador	127
Secuenciador/MIDI	127
Sonido.....	129
Sampling.....	129
D Beam.....	130
Información del Sistema	130

Utilidades..... 131

Importar SMF.....	131
Guardar como SMF.....	132
Importar WAV/AIFF.....	132
Función Factory reset (Reestablecer Valores de Fábrica)	132
Copia de seguridad de datos de usuario (User Backup).....	132
Recuperar datos usuario (User Restore)	132

MIDI 133

Utilidades de archivo..... 134

Seleccionar un archivo/carpeta	134
Inicializar una Tarjeta de Memoria, Memory Card (Función Format).....	134
Eliminar un archivo (Delete).....	134
Mover un archivo (Move)	134
Copiar un archivo	134

USB 135

Procedimiento de comunicación USB	135
Cancelar la comunicación USB.....	135

Funciones Undo/Redo..... 136

V-LINK 137

Sobre V-LINK..... 138

Qué es V-LINK?.....	138
Ejemplos de conexión.....	138
Uso de V-LINK	138
Activar V-LINK	138
Desactivar V-LINK.....	138
Ajustes V-LINK.....	139
Reestablecer (Reset) la imagen.....	139

Apéndices 141

Instalar la Tarjeta de expansión Wave	142
Precauciones al instalar la Tarjeta de Expansión Wave	142
Instalación de la Tarjeta de Expansión Wave	142
Verificación de la correcta instalación de la Tarjeta de Expansión Wave	143
Installation de la carte d'extension Wave (French language for Canadian Safety Standard)	144
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave	144
Installation d'une carte d'expansion Wave	144
Vérifier que la carte d'expansion Wave est installée correctement.....	145
Expansión de Memoria.....	146
Precauciones para la Expansión de Memoria.....	146
Instalación de la Expansión de Memoria	146
Desinstalación de Memoria.....	147
Verificar la instalación correcta de Memoria	147
Ajouter de la mémoire (French language for Canadian Safety Standard)	148
Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire.....	148
Installation du module de mémoire	148
Retrait du module de mémoire.....	149
Vérifier que la mémoire est installée correctement	149
Lista de Formas de onda.....	150
Lista de Patches Preset.....	151
Lista de Kits de Ritmo Preset.....	154
Lista de Patrones de Fábrica (Preset Patterns)	158
Lista de Patrones RPS.....	160
Lista de Kits RPS	162
Lista de Canciones	165
Lista de Estilos de Arpeggio.....	166
Lista de Especies de acordes.....	167
Lista de Patches especiales SRX-05.....	168
Lista de Kits de ritmo especiales SRX-05.....	169
Mapa de Implementación MIDI.....	170
Indice.....	172
Especificaciones técnicas	175

Características de la unidad MC-909

Groovebox de última generación que combina MIDI y sampler

En una única unidad, la MC-909 proporciona la potencia de una groovebox convencional (sintetizador y secuenciador todo en uno) además de un sampler de alta gama. Es una nueva generación de workstation que le ofrece todo lo que Usted necesita para perfeccionar su música.

Función de masterización integrada

La unidad le ofrece un compresor de tres bandas integrado, incluyendo las funciones de masterización como último paso indispensable para la producción musical. La salida de la unidad MC-909 puede ser grabada directamente a CD o MD.

Sintetización de Samples

Las formas de onda sampleadas mediante la unidad MC-909 o cargadas a la unidad desde una fuente externa pueden ser manipuladas libremente mediante un filtro, LFO o efectos, igual que las formas de onda de los Presets internos.

Sampler de alta gama

El sampler de alto rendimiento de 44.1 kHz proporciona cinco modalidades de sample para situaciones diversas. Usted puede samplear fuentes de entrada analógicas o digitales o resamplear los sonidos internos. Las funciones de edición incluyen Extensión de Tiempo (Time Stretch) y División del Sample (Chop).

La memoria puede ser ampliada a un máximo de 256 MB añadiendo módulos de memoria DIMM. Sumados a la memoria interna de 16 MB of RAM (de aproximadamente 3 minutos de Sampling monoaural), supone un aumento de capacidad a 272 MB (aproximadamente 51 minutos de sample monoaural).

Generador de sonidos de sintetizador de alto rendimiento

Incluye los generadores de sonido de sintetizador de última generación y alto rendimiento de Roland. Con 800 patches y 64 Kits de ritmo basados en nuevas formas de onda creadas especialmente para la unidad MC-909.

Es posible también instalar una tarjeta de expansión Wave (SRX series) para aumentar el número de formas de onda disponibles en caso necesario. Concretamente, la instalación de la tarjeta de ampliación SRX-05 "Supreme Dance" le permitirá usar Patches especiales y kits de ritmo creados especialmente para la unidad MC-909.

Los patrones más actuales para un uso creativo e inmediato

Para reproducción inmediata o para uso en sus propias composiciones, la unidad MC-909 proporciona 215 patrones preset y 440 patrones RPS diferentes, abarcando una amplia gama de estilos dance actuales, incluyendo techno, trance, house, hiphop, y R&B.

Diversos Interfaces externos

La unidad MC-909 proporciona un conector USB para la transferencia de archivos con su ordenador. Las formas de onda en formatos .WAV o .AIFF y la información de secuencias en formato SMF pueden ser importadas o exportadas entre la unidad MC-909 y su ordenador con solo un click del mouse, tan fácilmente como si usara una unidad externa.

Emulación de Plato giradiscos altamente evolucionada, y controladores dual D Beam

La extensión automática del tiempo de un sample según el tempo de la reproducción le permite mantener la sincronía de la reproducción entre el secuenciador y los Samples. Ello le permite usar el deslizador de la Emulación de Plato Giradiscos para controlar los BPMs de la secuencia y del Sample a tiempo real. Es posible también especificar el rango variable del deslizador. Además la unidad MC-909 incluye controladores dual D Beam situados a la izquierda del panel. Ello le abre las puertas a nuevos efectos especiales, hasta ahora imposibles.

Creación fácil de patrones originales

Con una gran pantalla LCD, conmutadores, pads VeLOCITY de reciente desarrollo y una sección de mezclador manipulable en cualquier momento para modificar el sonido directamente, la unidad MC-909 es un entorno de grabación idóneo. Es posible usar métodos de grabación a Tiempo Real, Por Pasos y manipular su música mediante funciones de edición diversas que van mucho más allá de las previas grooveboxes. El secuenciador ha sido también actualizado, permitiendo crear patrones de 16 partes, de hasta 998 compases. Las funciones SMF Convert Load/Save le aseguran una transferencia de datos sencilla con otros secuenciadores.

2 Multi-efectos, 1 Compresor y Reverb

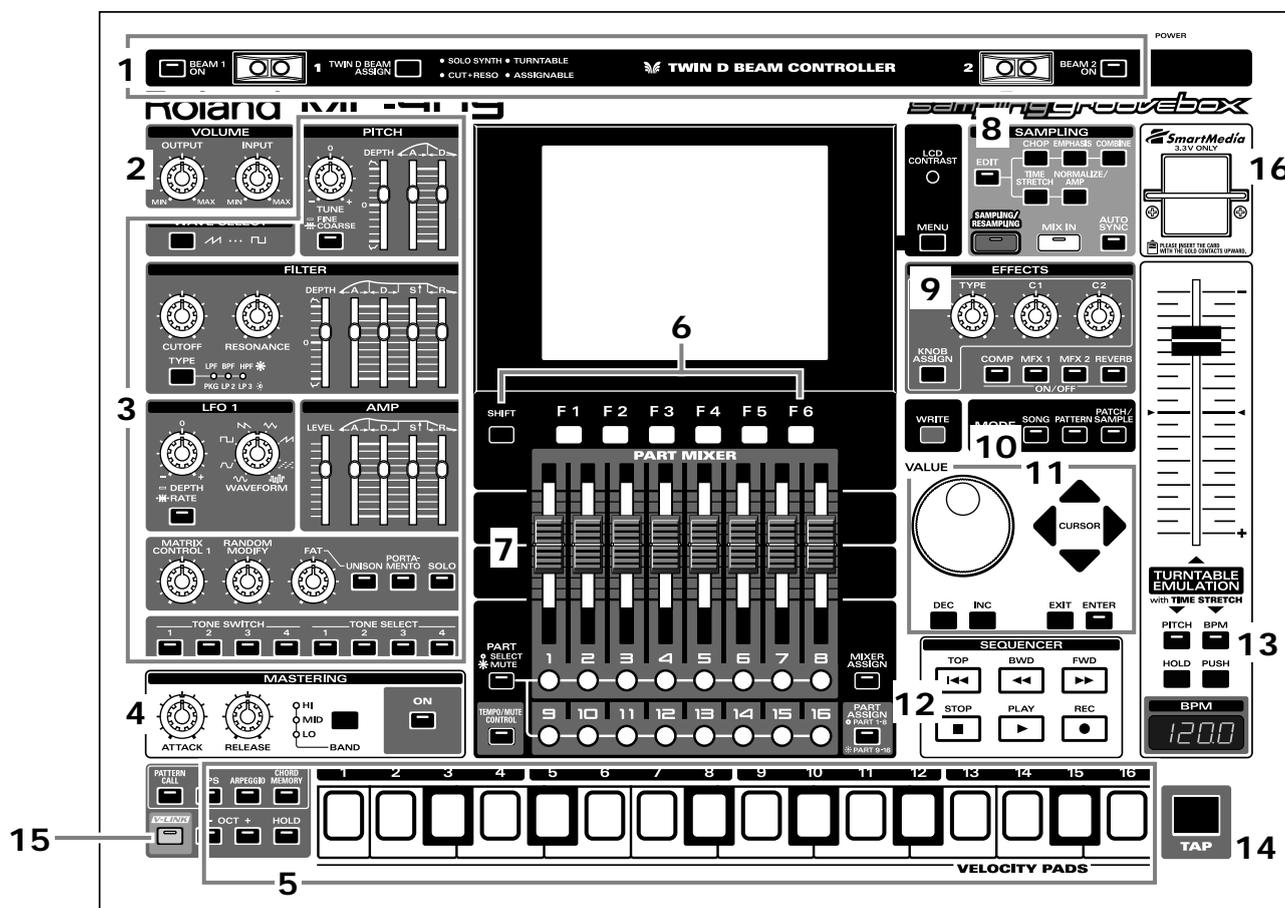
Las dos unidades independientes MFX (multi-efectos: MFX1 proporcionan 38 tipos, MFX2 proporcionan 47 tipos) proporcionan un completo arsenal de efectos disponibles para su uso siempre que los necesite. Concretamente, el MFX2 puede producir largos delays de hasta cuatro segundos. El compresor de dos bandas es un fantástico modo de potenciar instrumentos de ritmo como el bombo. La famosa Reverb de la serie XV está también incluida con la unidad.

Función V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) es una función que ofrece la capacidad de reproducción de material de audio e imágenes. Usando un equipo de video compatible con V-LINK, es posible enlazar los efectos visuales convirtiéndolos en parte de los elementos expresivos de la interpretación. Mediante la conexión de la unidad MC-909 al Edirol DV-7PR, es posible combinar imágenes en sincronía con música o usar los conmutadores de la unidad MC-909's para controlar el brillo, color o velocidad de reproducción de las imágenes.

Descripción del Panel

Panel Frontal



1. Controladores D Beam

Es posible modificar patrones o sonidos simplemente pasando la mano por encima (p. 35).

2. Sección Volume

Ajusta el nivel de salida del volumen global de la unidad MC-909, y el volumen de entrada a la unidad MC-909.

3. Sección Realtime Modify

Modifica el sonido (p. 33).

4. Sección Mastering

Aplica un efecto de masterización (compresor) (p. 108).

5. Pads Velocity

Reproduce sonidos o dispara frases como un teclado (p. 27).

6. Botones de función.

Dan acceso a las funciones de la parte inferior de la pantalla.

7. Sección Part Mixer

Ajusta el volumen y panorama de cada parte en el patrón. (p. 33).

8. Sección Sampling

Graba sonidos externos en la unidad MC-909 como formas de onda y los procesa (p. 109).

9. Sección efectos

Aplican efectos especiales al sonido (p. 88).

10. Sección Mode

Selecciona Modo Song (p. 79), Modo Pattern (p. 21), o Modo Patch/Sample (p. 51).

Los botones seleccionados se iluminarán.

11. Sección Cursor/Value

Selecciona patrones o patches e introduce valores (p. 19).

12. Sección Secuenciador

Used to play/record patterns or songs (p. 24, p. 82).

13. Emulación de Plato Giradiscos

Simula el cambio de la velocidad de rotación de un plato (p. 36).

14. Botón TAP

Ajusta el BPM (tempo) según intervalo en que presiona este botón. (p. 25).

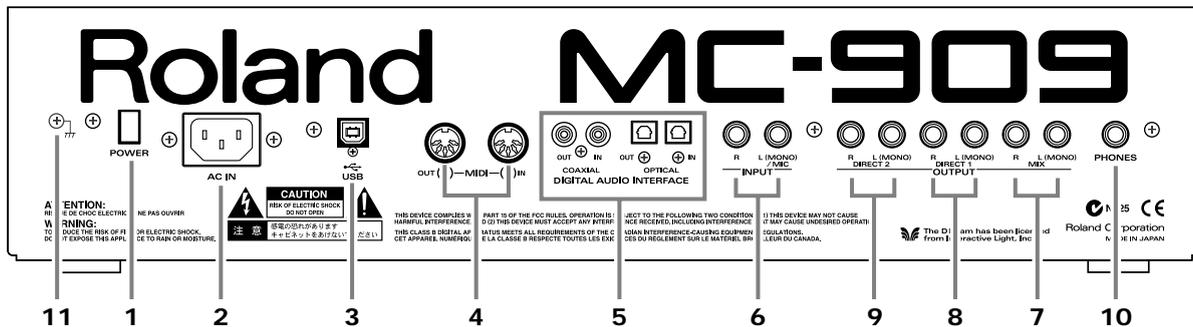
15. Botón V-LINK

Activa/desactiva V-LINK (p. 137).

16. Ranura para la tarjeta SmartMedia

Insertar una tarjeta SmartMedia (3.3V, máximo 128 MB) aquí.

Panel Posterior



1. Interruptor POWER

Enciende/apaga la unidad MC-909 (p. 17).

2. Entrada AC

Conecte aquí el cable de alimentación suministrado. (p. 16).



La unidad debe conectarse a una fuente de energía solo del tipo de las indicadas en su parte posterior.

3. Conector USB

Este conector le permite usar un cable USB para conectar su ordenador a la unidad MC-909 (p. 135).

4. Conectores MIDI (IN, OUT)

Conectan la unidad MC-909 con otros dispositivos MIDI, permitiendo el envío y recepción de mensajes MIDI (p. 16).

- **IN:** Este conector recibe mensajes de otro dispositivo MIDI.
- **OUT:** Este conector transmite mensaje a otro dispositivo MIDI.

5. Interfaz Digital de Audio

Conectores ópticos y coaxiales en formato digital S/P DIF in/out.

S/P DIF: Un interfaz de formato digital usado en dispositivos digitales de consumo.

Los conectores digitales de salida envían la misma señal que los jacks MIX OUTPUT.

6. Jack INPUT

Aceptan entradas de dispositivos de audio en estéreo (L/R) externos. Si desea usar entradas mono, conéctelos al jack L.



Durante la grabación con micrófono, conéctelo al jack L y ajuste Input Select (p. 34) en "MICROPHONE."

7. Jacks MIX OUTPUT

Estos jacks proporcionan señales de salida de audio estéreo (L/R) a su amplificador o mezclador. Si desea usar la salida mono, conéctelo al jack L.

8. Jacks DIRECT 1 OUTPUT

El sonido de las partes/patches/kits de batería/sonidos/sonidos de ritmo, cuya salida esté asignada (p. 88, p. 89, y p. 90) a "DIR1" se entregará en estéreo (L/R) desde estos jacks hasta su amplificador o mezclador. Si desea usar la salida mono, use la salida jack L.

9. Jacks DIRECT 2 OUTPUT

El sonido de las partes/patches/kits de batería/sonidos/sonidos de ritmo, cuya salida esté asignada (p. 88, p. 89, y p. 90) a "DIR2" se entregará en estéreo (L/R) desde estos jacks hasta su amplificador o mezclador. Si desea usar la salida mono, use la salida jack L.

10. Jack PHONES

Toma para Auriculares (p. 16).

11. Terminal de Toma de Tierra

En algunos casos, según el entorno en que la unidad está instalada, el tacto de la superficie del panel puede resultar áspero y granuloso. Ello es debido a una carga eléctrica infinitesimal totalmente inofensiva. Sin embargo, si esto le preocupa conecte la toma de tierra (ver figura) en una masa exterior. Cuando la unidad está conectada a masa, puede aparecer un ligero zumbido dependiendo de su instalación. Si no está seguro del método de conexión, contacte con el Servicio Técnico Roland más cercano o con un distribuidor autorizado Roland como los que aparecen en la página "Información".

Lugares donde no debe conectarse la unidad

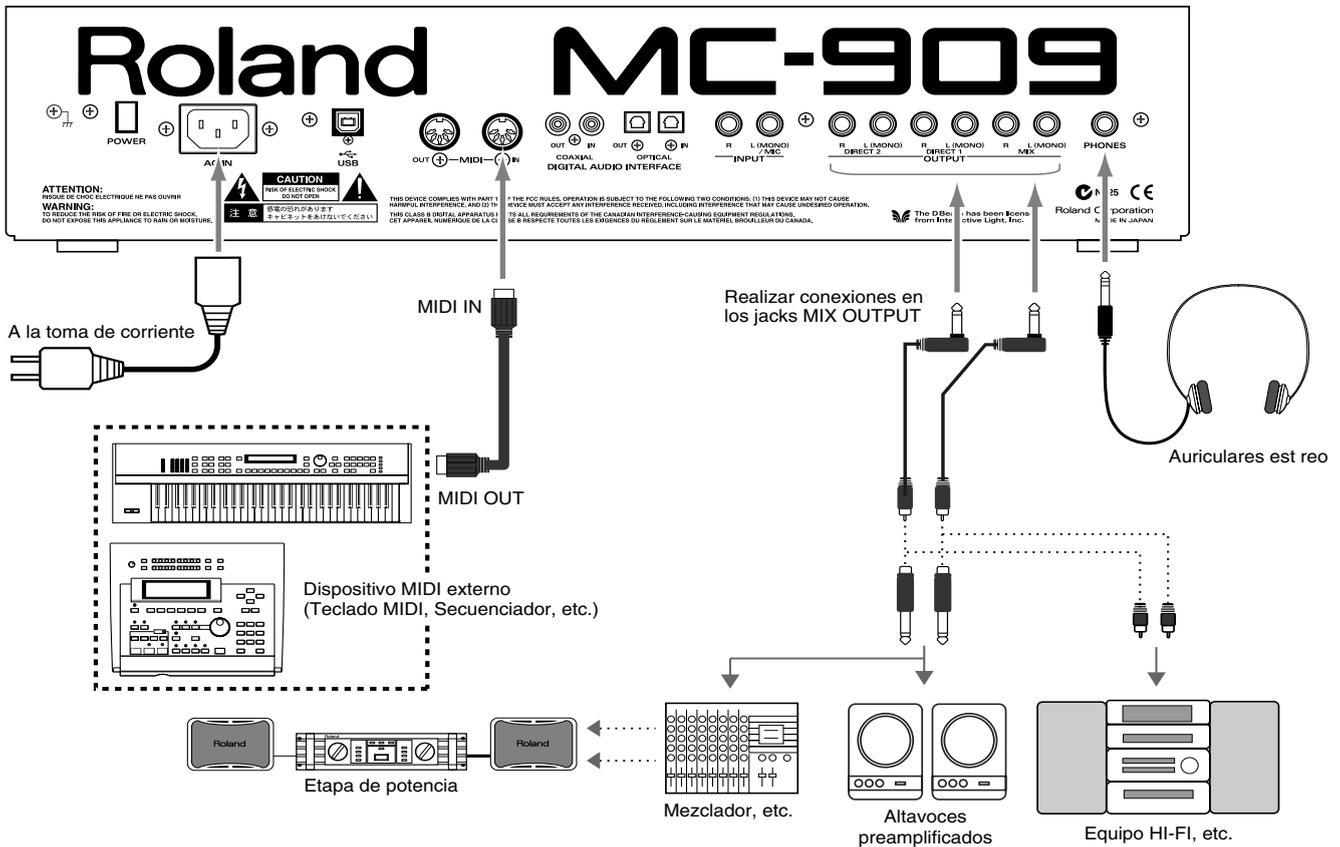
- Tuberías de agua (podrían causar shock o electrocución)
- Tuberías de gas (podrían causar un incendio o explosión)
- Líneas telefónicas terrestres o pararrayos (puede resultar peligroso en caso de tormenta eléctrica).

Preparativos

Realizar Conexiones

La unidad MC-909 no está equipada con un amplificador interno ni altavoces. Para escuchar sonido necesitará conectarla a un teclado, amplificador, sistema de audio o conectar unos auriculares. Para conectar la unidad MC-909 con dispositivos externos, consulte la siguiente figura:

* Para evitar un mal funcionamiento o daños en los altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.



1. Antes de realizar ninguna conexión, compruebe que todos los dispositivos estén apagados.
2. Conecte el cable de alimentación incluido a la unidad MC-909, luego conecte el otro extremo a una toma de corriente.
3. Conecte los cables de audio y MIDI como se muestra en el diagrama. Conecte los auriculares en el jack PHONES.

Encendido/Apagado de la unidad

* Una vez realizadas las conexiones (p. 16), encienda los diferentes dispositivos en el orden especificado. Encender los dispositivos en el orden incorrecto representa un riesgo de mal funcionamiento o de daños en los altavoces y otros dispositivos.

1. Asegúrese de que todos los controles de volumen de la unidad MC-909 y dispositivos conectados están ajustados a "0."
2. Encienda el dispositivo conectado a los jacks INPUT.
3. Encienda el interruptor POWER de la unidad MC-909.
4. Encienda los dispositivos conectados a los jacks OUTPUT.
5. Ajuste los niveles de volumen de los dispositivos.

* Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Después de encender la unidad es necesario un breve intervalo de tiempo (pocos segundos) para su funcionamiento normal.

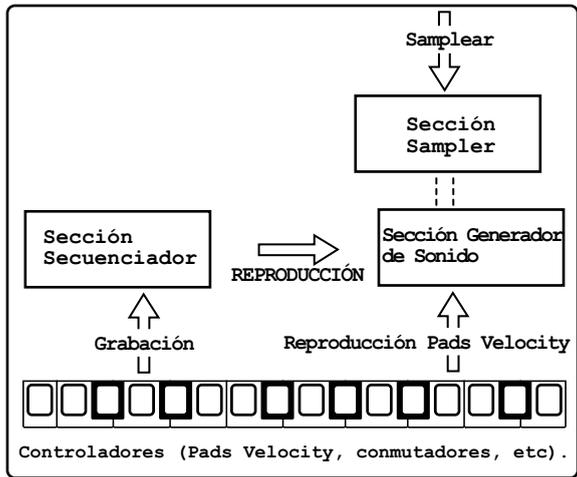
Apagado de la unidad

Antes de apagar la unidad, baje el volumen de todos los dispositivos de su sistema y apague los dispositivos en el orden inverso de su encendido.

Vista Global de la unidad MC-909

Estructura básica de la unidad MC-909

Esta sección ofrece una visión global del Secuenciador, el Generador de Sonido, los Controladores y el Sampler que constituyen las partes principales de la unidad MC-909.



Sección del Generador de Sonido

Esta es la sección que realmente genera el sonido. Produce sonidos en respuesta a los datos recibidos desde las secciones de Controladores o Secuenciador de la unidad MC-909. Usted puede activar la reproducción del Generador de sonido enviando datos desde un dispositivo MIDI externo.

La sección del Generador de Sonido es capaz de reproducir hasta 64 notas simultáneamente. Ello permite procesar varias partes a la vez.

Canción (Song)

Se denominan "canción", dos o más patrones unidos para la reproducción. En una canción es posible registrar hasta 50 patrones para su reproducción.

Patrón (Pattern)

Un Patrón puede abarcar de 1 a 998 compases de datos de interpretación consistentes en sonidos (Patches o kits de batería) para un máximo de 16 Partes. La unidad MC-909 proporciona 215 Patrones Preset diferentes.

Parte (Part)

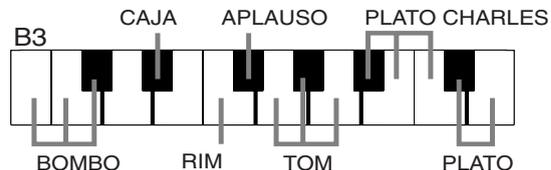
Una Parte corresponde a un solo músico en una banda u orquesta. Debido a que la unidad MC-909 tiene dieciséis partes, es posible usar dieciséis patches o Kits de Batería diferentes para reproducir un máximo de dieciséis interpretaciones simultáneamente.

Patch

Un Patch corresponde a un único instrumento tal como un piano o una guitarra. Un Patch puede estar formado de hasta 4 sonidos. La unidad MC-909 proporciona 800 patches diferentes, permitiéndole elegir entre una gran variedad de sonidos.

Kit de ritmo

Un kit de Ritmo asigna un sonido instrumental independiente a cada nota del teclado. Estos sonidos instrumentales no son reproducidos como una escala. La unidad MC-909 proporciona 64 Kits de Ritmo diferentes. (Ejemplo)



Sonidos (Tones)

Sonidos son los materiales de sonido puro que se combinan para crear un patch. La unidad MC-909 proporciona 693 formas de onda diferentes. A cada sonido se le pueden asignar dos formas de onda. (Las formas de onda pueden asignarse en estéreo; Una para L -izquierda- y una para R -derecha-). Para añadir más formas de onda es posible instalar tarjetas de expansión (SRX series) vendidas por separado, y los sonidos que usted samplee pueden ser usados como formas de onda.

Efectos

Efectos le permite aplicar gran variedad de efectos a Patches y Kits de ritmo. Es posible usar cuatro efectos simultáneamente: Compresor (un efecto que da consistencia al sonido), Reverb (añade reverberación) y dos multi-efectos (cada uno seleccionable de entre 47 tipos como ecualizador, overdrive y delay).

Sección Secuenciador

Un **secuenciador** es un dispositivo que graba datos de interpretaciones musicales y que puede reproducir los datos grabados. La unidad MC-909 es un secuenciador que reproduce patrones y añade cambios al método de reproducción. Este tipo de secuenciador se denomina **Pattern sequencer**.

Grabar/Reproducir una interpretación

La unidad MC-909 incluye ** patrones previamente realizados, denominados: **Preset Patterns**. Estos patrones pueden ser reproducidos de forma sencilla.

Usted puede crear también sus propios patrones originales modificando Patrones Preset o creando un Patrón desde cero.

Reproducción Simultánea de múltiples partes

La unidad MC-909 es capaz de reproducir múltiples sonidos (patches) simultáneamente. Por ejemplo, con la siguiente configuración es posible reproducir batería, bajo, piano y guitarra; El resultado sonará como una banda de músicos.

Part 1	Guitarra
Part 2	Bajo
Part 3	Piano
Part 10	Kit de Ritmo (Batería)

Editar datos de interpretación

A diferencia de una cinta de cassette o un MD, un secuenciador graba una interpretación como datos musicales (no como sonido). Resulta sencillo entonces editar los datos de la interpretación para crear sus propios patrones originales.

Sección de controladores

Los "controladores" de la unidad MC-909 son sus pads velocity, controladores D Beam, y los conmutadores y deslizadores del panel. Mediante estos controladores usted puede modificar la interpretación y los sonidos de diversos modos.

Pads Velocity

Estos Pads funcionan como un teclado musical. Se usan también para disparar RPS (p. 28) y el arpegiador (p. 30). Normalmente el Pad número 2 equivaldrá a C4. La fuerza con que presione el pad, controla el parámetro Velocity (dinámica) de la nota.

Controladores D Beam

Al pasar la mano por encima de estos controladores usted puede reproducir o modificar sonidos p. 35).

Emulación de Plato giradiscos. T

Estos botones y deslizadores permiten una interpretación sincronizada a tiempo real con fuentes de sonido como un plato giradiscos, imprescindible en las interpretaciones de DJs. P.36).

Conmutadores Realtime modify

Estos conmutadores proporcionan control a tiempo real sobre los parámetros del sonido como frecuencia de corte del filtro y resonancia o velocidad LFO.

Sección Sampler

Un sampler es un dispositivo que captura sonidos a partir de un archivo Wave o de una fuente externa de sonido como un CD. En la unidad MC-909 un sonido sampleado puede ser manipulado como una forma de onda de sonido interna en la sección del Generador de Sonido; Es posible cambiar la afinación del sonido sampleado, aplicarle un filtro o modificar su Enveloppe.

Ajustar el contraste de la pantalla

Use el conmutador [LCD CONTRAST] ubicado a la derecha de la pantalla para ajustar el contraste.

Gire el conmutador a la derecha para oscurecer la pantalla o a la izquierda para aplicar luminosidad.

Editar un valor

Use el dial [VALUE] para realizar grandes cambios en un valor, o use los botones [INC]/[DEC] para cambiar un valor de uno en uno. Sus cambios afectarán al valor en letras blancas con un marco negro en la pantalla. Esto se denomina "cursor". Si una pantalla contiene más de un valor editable, use los botones [CURSOR] para mover el cursor hasta el valor que desee editar.

Cambio rápido de un valor

- Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial [VALUE], el valor cambiará más rápidamente.

Función Key Repeat

- El valor continuará cambiando si mantiene pulsada la tecla [INC] o [DEC].
- El cursor continuará moviéndose si mantiene pulsada una tecla [CURSOR].

Función Turbo Repeat

- El valor aumentará rápidamente si mantiene pulsado el botón [INC] y luego mantiene presionado el botón [DEC].
- El valor descenderá rápidamente si mantiene pulsado el botón [DEC] y luego mantiene pulsado [INC].
- El cursor se moverá rápidamente si mantiene pulsado un botón [CURSOR] y luego presiona el botón [CURSOR] opuesto.

Guardar sus datos

Después de editar ajustes o grabar una interpretación, si desea conservar sus datos, debe guardarlos. Si apaga la unidad sin Guardar, sus ajustes o interpretación grabada se perderán. Para detalles sobre guardar sus datos, consulte las siguientes páginas.

- Guardar un Patrón (p.49)
- Guardar un Patch/Kit de ritmo (p.77)
- Guardar una Canción (p.85)
- Guardar un Sample (p.122)
- Guardar un Kit de Patrones (p.27)
- Guardar un Kit RPS (p.30)
- Guardar un Estilo de Arpeggio (p.32)
- Guardar una Especie de acorde (p.33)



La operación "Guardar" (Save) requiere varios segundos. No apague la unidad antes de que esta haya finalizado. En caso de hacerlo, ello podría causar un mal funcionamiento de la unidad.

Reestablecer ajustes de fábrica (Factory Reset)

Cómo reestablecer los ajustes de la unidad MC909 a su estado de fábrica.

NOTE

Al ejecutar Factory Reset, **la información de la memoria de usuario interna se perderá**. Si la memoria interna de la unidad MC-909 contiene información que desee conservar, debe guardarla en SmartMedia o en su ordenador vía USB.

NOTE

Nunca apague la unidad durante la operación Factory Reset. Ello podría destruir los componentes de la memoria.

1. Pulse [MENU].
2. Use [CURSOR] para seleccionar "Utility."

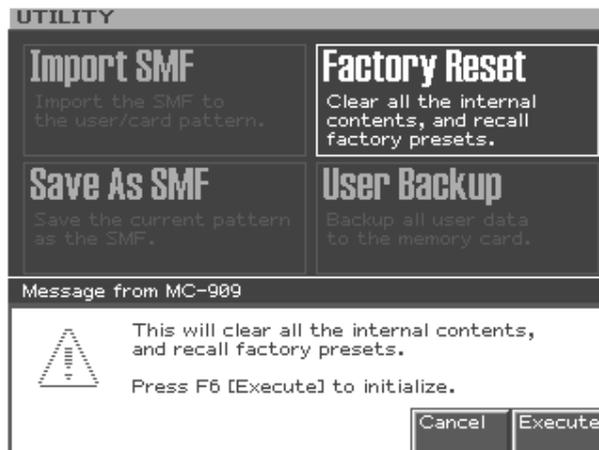


3. Pulse [ENTER] para acceder a menu Utility.



4. Pulse [F4 (Factory Reset)].

Aparece un mensaje de advertencia.



5. Ejecute Factory Reset, pulse [F6 (Execute)].

La operación Factory Reset se llevará a cabo.

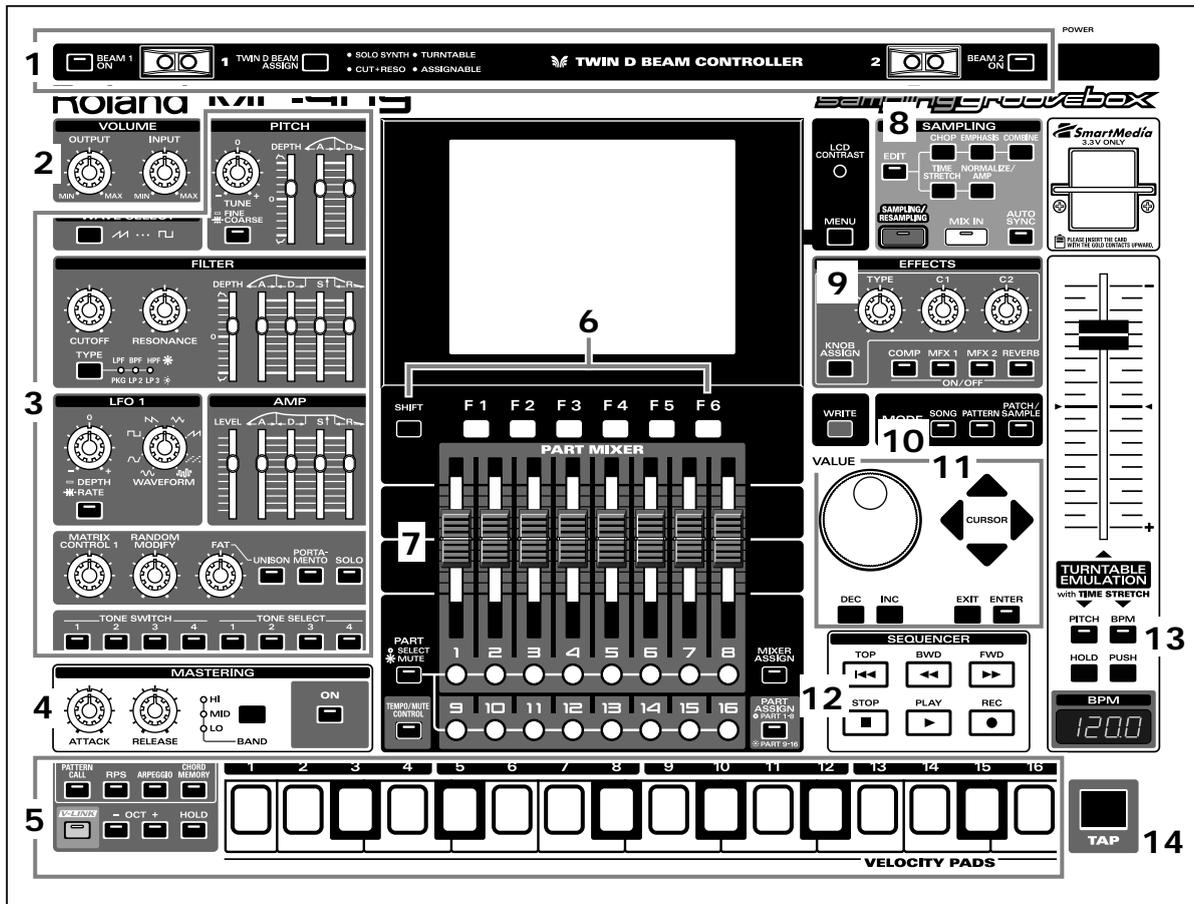
* *si decide no continuar con la operación reset, pulse [F5 (Cancel)].*

Cuando la pantalla indique "Please Power Off," apague la unidad. Luego enciéndala de nuevo.

Modo Pattern

En este modo usted puede reproducir, grabar, y editar patrones.

Funcionamiento del Modo Pattern



Cuando pulsa el botón [PATTERN] de la sección Mode, el indicador del botón se encenderá y a unidad MC-909 entrará en Modo Pattern.

En Modo Pattern, las diversas partes del panel realizarán las siguientes funciones:

1. Controladores D Beam

Deslice su mano por encima para modificar el patrón (p. 35).

[BEAM 1 ON]	Activa/Desactiva el controlador D Beam izquierdo (BEAM1).
[BEAM 2 ON]	Activa/Desactiva el controlador D Beam derecho (BEAM2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Selecciona la función del controlador D Beam.

2. Sección Volume

[OUTPUT]	Ajusta la salida de volumen de los jacks MIX OUT y de los auriculares.
[INPUT]	Ajusta la entrada de volumen de los jacks INPUT.

3. Sección Realtime Modify

Estos controles modifican el sonido (p. 33).

4. Sección Mastering

[ON]	Activa/desactiva el efecto de mastering, compresor on/off.
[BAND]	Selecciona la banda de frecuencia a ajustar.
[ATTACK]	Especifica el tiempo desde el que el volumen llega al nivel umbral hasta que se aplica el efecto compresor.
[RELEASE]	Especifica el tiempo desde el que el volumen cae por debajo del nivel umbral hasta que el efecto compresor deja de aplicarse.

5. Pads Velocity

Use estos pads como un teclado para reproducir sonidos o disparar frases (p. 27).

6. Botones de función

Estos botones acceden a las pantallas de función indicadas en la parte inferior de la pantalla.

7. Sección Part Mixer

Aquí puede ajustar el volumen, panorama, etc., de cada parte (p. 33).

[PART] (SELECT/MUTE)	Selecciona la función de los botones Part buttons [1]–[16]. Estos botones actúan como botones Part Select cuando el indicador esta apagado y como botones Mute cuando el indicador está encendido.
[TEMPO/MUTE]	Activa/Desactiva la parte Tempo/Mute (una parte que graba cambios de tempo y operaciones mute, p. 42).
[MIXER ASSIGN]	Cuando presione este botón para que su indicador se encienda, la pantalla Mezclador aparecerá.
[PART ASSIGN]	Selecciona las partes controladas por los deslizadores. Los deslizadores controlarán las partes 1–8 si este indicador está apagado, o las partes 9–16 si el indicador está encendido.

8. Sección Sampling

[EDIT]	Muestra la pantalla Sample Edit (p. 114).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Muestra la pantalla sampling menu (p. 112).
[MIX IN]	Mezcla el sonido de los jacks INPUT en la salida (p. 34).
[AUTO SYNC]	Sincroniza un sample con el patrón (p. 36).

9. Sección Effect

Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).

[COMP]–[REVERB]	Activa/Desactiva cada efecto(p. 88).
[KNOB ASSIGN]	Selecciona el efecto para su control a tiempo real (p. 91).
[TYPE]	Selecciona el tipo de efecto.
[C1], [C2]	Modifica la función asignada en tiempo real.

10. Sección Mode

Pulse el botón [PATTERN] para entrar en el Modo Pattern.

Pulse uno de los otros botones para cambiar al correspondiente modo.

11. Sección Cursor/Value

Use estos botones y el dial para seleccionar patrones o valores Input (p. 19).

12. Sección Secuenciador

[PLAY]	Reproduce un patrón (p. 24).
[STOP]	Detiene la reproducción/grabación.
[FWD]	Avanza al siguiente compás.
[BWD]	Vuelve al compás previo.
[TOP]	Traslado al principio del patrón.
[REC]	Usado en grabación (p. 37).

13. Emulación de plato giradiscos

Aplica un efecto que simula el aumento/disminución de la velocidad de rotación de un plato giradiscos (p. 36).

14. Botón TAP

Le permite ajustar el tempo BPM (tempo) presionando el botón en el intervalo de tiempo deseado. (p. 25).

Reproducción de un patrón

Conceptos básico de la reproducción de patrones

Pantalla superior del modo Pattern



1. Patrón actual

El patrón actualmente en reproducción

2. Patrón siguiente

El patrón siguiente en reproducirse

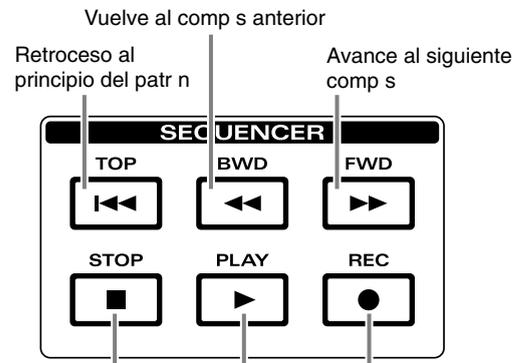
* "Len" es el número de compases ("Length", Duración) del patrón.

Botones Function

[F1 (List)] (Pattern List)	Selecciona un patrón de una lista (p. 25).
[F2 (Edit)] (Pattern Edit)	Edita los ajustes de un patrón(p. 42).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Especifica el volumen, panorama, etc., de cada parte(p. 33).
[F4 (Effects)]	Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).
[F5 (Mastering)]	Realiza ajustes para el efecto Mastering (p. 108).
[F6 (BPM/Click)]	Ajusta el tempo, y activa/desactiva el metrónomo (p. 25).
[SHIFT] + [F1 (Arp)] (Arpeggiator)	Realiza ajustes del arpeggiador (p. 30).
[SHIFT] + [F2 (Chord Memory)]	Registro de acordes (p. 32).
[SHIFT] + [F3 (Pattern Call)]	Selecciona un Kit de patrones (p. 27).
[SHIFT] + [F4 (RPS)]	Realiza ajustes RPS (p. 29).
[SHIFT] + [F5 (System)] (System Edit)	Realiza ajustes que afectan globalmente a la unidad MC-909 (p. 126).
[SHIFT] + [F6 (Utility)] (Utility Menu)	Abre el menu Utility (p. 131).

Reproducción básica

Use los siguientes botones para controlar la reproducción.



Detiene la reproducción Inicia la reproducción Usado en grabación

* Los botones [FWD], [BWD], y [TOP] pueden ser usados también durante la reproducción.

* Pulse [STOP] dos veces para volver al principio del patrón.

Reproducir un patrón

Hay dos modos para seleccionar la reproducción de un patrón; **Directamente, o de una lista.**

Seleccionar un patrón directamente

Seleccionar el patrón actual

Mientras el patrón está detenido, use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar un patrón.

Seleccionar el patrón siguiente

Durante la reproducción del patrón, use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar un patrón.

Cuando finalice la reproducción del patrón actual, el patrón seleccionado iniciará la reproducción.

* Instantes antes de que finalice la reproducción del patrón actual, la palabra "LOCKED" aparecerá encima del nombre del patrón siguiente. Mientras este mensaje aparezca en pantalla, no será posible cambiar al patrón siguiente, debido a que la unidad está procesando el movimiento al patrón solicitado.



MEMO

Si pulsa [CURSOR (izquierda/derecha)] durante la reproducción de un patrón, el patrón cambiará inmediatamente, e iniciará la reproducción desde el principio del patrón.

Seleccionar un patrón de una lista

1. Pulse [F1 (List)].



2. Pulse [F1 (Preset)], [F2 (User)], o [F3 (Card)] para elegir el grupo que contiene el patrón deseado.
3. Use [VALUE], [INC/DEC] o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un patrón.
Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras usa los controles mostrados arriba, el número del patrón cambiará de 10 en 10.
4. Pulse [F6 (Select Pattern)] para finalizar su selección.

[F1 (Preset)]	Escoger patrones preset.
[F2 (User)]	Escoger patrones User.
[F3 (Card)]	Escoger patrones almacenados en una tarjeta de memoria.
[F6 (Select Pattern)]	Finalizar el patrón seleccionado.

BPM (tempo) durante la reproducción sucesiva de patrones

Cada patrón tiene su propio tempo específico (BPM). Si reproduce patrones de forma sucesiva, el tempo cambiará de forma correspondiente al cambio de patrón realizado.

MEMO

Si lo desea, es posible mantener el tempo del primer patrón reproducido incluso si cambia de patrones (BPM Lock ->p. 128).

Cambiar el BPM (Tempo)

Usar el dial [VALUE]

1. Pulse [F6 (BPM/Click)] para acceder a la ventana BPM.



2. Use [VALUE] o [INC/DEC] para ajustar el BPM.
3. Pulse [F6 (Close)] para cerrar la ventana BPM.

Uso del botón TAP

Pulse [TAP] tres o más veces en intervalos de negra del BPM deseado.

* Si lo desea, puede ajustar el BPM pulsando [TAP] en intervalos de corchea o semicorchea. (Resolución Tap->p. 127).

Activar/Desactivar el click del metrónomo

1. Pulse [F6 (BPM/Click)] para acceder a la ventana BPM.
2. Pulse [F5 (Click)] para seleccionar on o off.
Cuando el metrónomo está activado, aparecerá el símbolo "4".
3. Pulse [F6 (Close)] para cerrar la ventana BPM .

MEMO

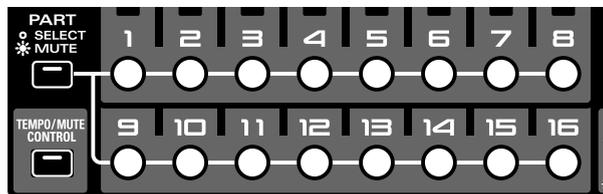
El ajuste del volumen del metrónomo es un ajuste de sistema (Nivel del metrónomo -> p. 117)

MEMO

Es posible acceder a la ventana del indicador BPM durante TR-REC pulsando [SHIFT]+[F6], o durante el muestreo pulsando [F4].

Enmudecer una parte (Muting)

Un patrón contiene dieciséis partes. Es posible enmudecer cada parte a tiempo real.



1. **En la sección Part Mixer, pulse [PART] (SELECT/MUTE) para que el indicador se ilumine.**
Los botones Part [1]–[16] ahora controlan el enmudecimiento parcial (Part Muting).
2. **Pulse el botón de la parte que desee enmudecer, y esta parpadeará.**
Esta parte será enmudecida.
3. **Para anular enmudecer, pulse el botón de la parte muteada una vez más, esta se encenderá.**

Los indicadores de los botones part muestran de modo siguiente el estado Mute de las partes:

- **Encendido:** La parte puede reproducirse.
- **Parpadeando:** La parte está enmudecida.
- **Apagado:** No se ha grabado ninguna interpretación en esta parte. (The indicator will light when you record data.)

Función Mute Remain

Esta función mantiene el estado Mute de cada parte mientras el siguiente patrón se reproduce. Por ejemplo, esto le permite reproducir el siguiente patrón sin que suene la parte de ritmo.

1. **Durante la reproducción del patrón, pulse [PLAY].**

La pantalla indicará: "MUTE REMAIN."

2. **Seleccione el siguiente patrón.**

Después de una vez, el patrón seleccionado se reproducirá manteniendo los ajustes Mute de cada parte.

Cuando el patrón cambie, la función Mute Remain será cancelada automáticamente.

* La función Mute Remain será cancelada si usted pulsa [PLAY] una vez más antes del cambio de patrón.

Función Solo

Esta función asigna el estado "play-ready" (disponible para su reproducción) a una parte especificada, enmudeciendo las demás.

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón part [1]–[16] de la parte que desee reproducir.**

Todas las partes que no estén seleccionadas serán enmudecidas.

Función All Parts Mute

Esta función enmudece todas las partes a la vez

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PART ASSIGN].**

El sonido de todas las partes será enmudecido.

Función All Parts On

Esta función desennudece todas las partes a la vez.

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER ASSIGN].**

Enmudecer será cancelado para todas las partes, permitiendo su reproducción.

Función Mute Reverse

Esta función invierte las partes actualmente enmudecidas y las partes actualmente en reproducción.

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [TEMPO/MUTE CONTROL].**

El estado de las partes que están actualmente enmudecidas cambia, permitiendo su reproducción, mientras las partes actualmente en reproducción serán enmudecidas.

Sobre los parámetros de ajuste

En la unidad MC-909, los siguientes parámetros permiten que sus ajustes sean almacenados individualmente para cada patrón. Estos parámetros se denominarán colectivamente "parámetros setup".

- Tempo
- Patch/Rhythm set*
- Part level*
- Part pan*
- Part key shift*
- Part reverb level*
- Part output assign*
- Sequencer output assign*
- Reverb settings
- Compressor settings
- Multi-effect settings
- Part mute status*
- Auto Sync on/off*

* El asterisco indica los parámetros que pueden ajustarse en cada parte.

Pads Velocity

Estos pads funcionan como un teclado. Pueden ser usados para interpretar usando RPS y el arpegiador. Normalmente, el patrón número 2 equivaldrá a una nota C4 (Do4). La fuerza con que usted ataque los pads cambiará el margen dinámico. Parámetro velocity del sonido.



Es posible ajustar velocity en un valor fijo. (Pad Velocity ->p. 127).

[HOLD]	si usted presiona este botón para que su indicador se encienda, el sonido se escuchará incluso después de que usted retire su dedo del Pad Velocity. El sonido se detendrá al presionar [HOLD] una vez más, apagando el indicador.
[OCT -]/[OCT +]	Estos botones cambian el rango de los Pads Velocity en intervalos de una octava (máximo +/-4 octavas). Si presiona ambos botones simultáneamente, los cambios de octava se reestablecerán a 0.

Varios Usos de los Pads Velocity

[PATTERN CALL]	Los Pads recuperarán patrones (Pattern Call, p. 27).
[RPS]	Los Pads dispararán frases (RPS, p. 28).
[ARPEGGIO]	Los Pads reproducirán arpeggios (Arpeggiator, p. 30).
[CHORD MEMORY]	Produce acordes pulsando un solo Pad (Chord Memory, p. 32).

Función Pattern Call

Usted puede usar los dieciséis Pads Velocity como botones para seleccionar patrones.

Los patrones que están registrados a cada uno de los dieciséis Pads Velocity son manipulados como un "Kit de Patrones". Usted puede editar el contenido de un Kit de Patrones libremente, y la unidad MC-909 puede almacenar hasta 50 Kits diferentes. Es posible también cambiar entre Kits de Patrones durante la reproducción de patrones.



Es posible usar este método para seleccionar el patrón actual o el patrón siguiente.

**La función Pattern Call no puede ser usada en Modo Song.*

Usar Pattern Call.

1. **Pulse [PATTERN CALL] para que su indicador se encienda.**

2. **Pulse uno de los Pads Velocity [1]–[16].**

El patrón registrado al Pad que usted presionó será seleccionado.

* [HOLD] y [OCT +/-] no actuarán.

* La función Pattern Call no puede ser usada simultáneamente con

RPS, arpegiador, o chord memory.

Seleccionar un Kit de Patrones

1. **Mantenga pulsado [PATTERN CALL] y use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar un Kit.**

Registrar un Patrón en un Kit de Patrones

1. **Seleccione como el patrón actual el patrón que desee registrar.**

2. **Seleccione el Kit de Patrones en el que desea registrar el patrón.**

3. **Mantenga pulsado [PATTERN CALL], y pulse los Pads Velocity en los que desee registrar el patrón.**

Este patrón se registrará en los pads que usted pulsó.

Guardar un Kit de Patrones

Los ajustes Pattern Set que usted ha editado se perderán cuando apague la unidad. Si desea mantener sus cambios, debe guardarlos del siguiente modo.

1. **Mantenga pulsado [PATTERN CALL] y pulse [F6 (PtnCall Setting)].**

Alternativamente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3 (Pattern Call)].

Aparecerá la pantalla de edición Pattern Call.

2. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el Kit de Patrones que desea guardar.**

3. **Pulse [WRITE].**

Aparecerá la pantalla del menú Write.

Asegúrese de que "Pattern Set" está resaltado.

4. **Pulse [ENTER] o [F4 (PCL)].**

5. **Asigne un nombre al Kit de Patrones.**

Para detalles sobre como asignar un nombre, consulte "Guardar un patrón" (p. 43).

6. **Cuando termine de introducir el nombre, pulse [F6 (Write)].**

Un mensaje le pedirá confirmación.

7. **Para guardar el Kit de Patrones, pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar sin Guardar, pulse [F5 (Cancel)].



Los patrones registrados en un Kit de Patrones, le permiten especificar parámetros de ajuste diferentes a los disponibles en el Modo Pattern.

Función RPS

Cualquier frase que haya sido asignada a uno de los dieciséis Pads Velocity continuará reproduciéndose mientras usted mantenga presionado su Pad.

Las frases que están registradas a los dieciséis Pads Velocity son tratadas como un "Kit RPS". Es posible editar libremente el contenido de un Kit RPS y almacenar hasta cincuenta Kits diferentes. Es posible cambiar entre los ajustes RPS durante la reproducción del patrón.

Usar RPS

1. Pulse [RPS] para que su indicador se encienda

2. Pulse uno de los Pads Velocity [1]–[16].

La frase que ha sido registrada al Pad que usted pulsó continuará reproduciéndose.

* [OCT +/-] no actuará.

* No es posible usar RPS simultáneamente con la función Pattern Call, Arpeggiator, o Chord Memory.

Función RPS Hold

Usted puede hacer que una frase continúe su reproducción incluso después de haber retirado el dedo del Pad Velocity.

• Mantener la reproducción de todas las frases

1. Pulse [HOLD] y el indicador se encenderá

2. Pulse un Pad Velocity para reproducir una frase

Para detener esta frase pulse el mismo Pad una vez más.

• Mantener la reproducción de frases individuales

1. Mantenga pulsado [HOLD] y pulse un Pad Velocity para reproducir una frase.

[HOLD] parateará y esta frase continuará su reproducción hasta que usted pulse el mismo Pad una vez más.

2. Para reproducir una frase y mantener su reproducción, mantenga pulsado [HOLD] y pulse el Pad apropiado, como se describe en el paso 1.

Las frases se reproducirán juntas.

3. Para reproducir una frase y no mantener su reproducción, pulse solo el Pad adecuado.

Al retirar su dedo del Pad, la reproducción de la frase se detendrá.

* En los pasos 1 y 2, es posible pulsar [HOLD] mientras pulsa el Pad Velocity para reproducir la frase, como alternativa a mantener pulsado [HOLD] y luego pulsar el Pad.



Para detener todas las frases, pulse [HOLD] para que el indicador se apague.

Seleccionar un Kit RPS

1. Mantenga pulsado [RPS] y use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar un Kit.

Registrar una frase en un Kit RPS

1. Seleccione como patrón actual el patrón que contiene la frase que desee registrar.

2. Enmudezca todas las partes que no sean la que usted desea registrar en RPS.

Para más información sobre la función muting consulte la p. 26.

3. Seleccione el Kit RPS en el que desee registrar la frase.

4. Mantenga pulsado [RPS] y pulse el Pad Velocity en el que desee registrar la frase.

Esta frase será registrada al pad que usted pulsó.

<Nota Sobre asignar RPS>

* No es posible asignar frases con múltiples partes a los Pads Velocity. Debe enmudecer todas las partes que no sean la que contiene la frase que usted desea asignar. Si intenta asignar una frase en la que dos o más partes no están enmudecidas, la pantalla indicará: "Cannot Assign Phrase!".

* Si usted ha asignado una frase de un patrón de usuario a RPS, y ha modificado la información de interpretación del patrón que contiene esta frase después de que esta haya sido asignada, sea consciente de que la frase reproducida por RPS será alterada por estas modificaciones. Por ejemplo, si usted elimina la información de interpretación de un patrón que contiene una frase asignada, no se escuchará sonido cuando use RPS para reproducir esta frase.

* Si asigna una frase de una parte que usa MFX, los ajustes MFX durante la reproducción RPS serán determinados por los ajustes MFX del patrón actualmente seleccionado. Esto significa que la reproducción RPS puede sonar diferente a la frase original.



Los patrones que están registrados en un Kit RPS, le permiten especificar parámetros de ajuste diferentes del modo Pattern convencional.

Ajustes RPS

- Mantenga pulsado [RPS] y pulse [F6 (Ajuste RPS)].**
Puede también mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F4 (RPS)]. Aparecerá la pantalla de ajuste RPS.
- Use [CURSOR (arriba/abajo)] y seleccione un patrón.
- Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el parámetro.

Parámetro	Rango	Explicación
RPS Set	01-50	Ajuste RPS a editar
RPS Part	Part 1-16	Parte RPS a editar
RPS Part Patch Bank	—	Patch asignado a parte RPS
RPS Part Patch Number	—	
RPS Part Output Select	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR1, DIR2, RHY	Salida de sonido original de cada parte DRY: Salida a los jacks MIX OUTPUT sin pasar a través de los efectos MFX1 (2): Salida a través del multiefectos 1 (o 2) COMP: Salida a través del compresor. DIR1 (2): Salida jacks DIRECT 1 (o DIRECT 2) sin pasar a través de los efectos RHY: Salida según los ajustes del Kit de ritmo asignado a la parte
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Consulte a la p. 128.

<Cuantización del Disparador (Trigger) RPS>

Al usar RPS durante la reproducción de patrones y frases, estos pueden no reproducirse con una alineación precisa, dependiendo del intervalo de tiempo en que usted presione los Pads Velocity. En la unidad MC-909 es posible especificar el intervalo de tiempo de reproducción de la frase para que esta se reproduzca en sincronización precisa con el patrón. (Cuantización del disparador RPS >p. 128)

- REAL:**

La frase se reproducirá de forma inmediata en el intervalo de tiempo en que presione los Pads Velocity.

- Semicorcheas, Corcheas, Negras:**

El patrón se dividirá en las unidades de notas elegidas y cuando usted presione los Pads Velocity la frase iniciará la reproducción al principio de la siguiente unidad de notas.

- COMPAS:**

El patrón se dividirá en unidades de un compás y cuando presione los Pads Velocity la frase iniciará su reproducción al principio del próximo compás.

* Excepto cuando este parámetro está ajustado en "REAL," pulsar ligeramente los Pads Velocity antes del tiempo real deseado le ayudará a sincronizar la frase con el patrón.

* Si el patrón se detiene, la frase se reproducirá inmediatamente independientemente del ajuste seleccionado en el procedimiento descrito anteriormente.

Ajustar la configuración de partes RPS

La reproducción RPS utiliza partes RPS dedicadas a parte de la reproducción convencional de patrones. Los patrones asignados a los Pads Velocity [1]-[16] reproducirán las partes RPS 1-16. Cómo ajustar la configuración de estas partes RPS.

- Mantenga Pulsado [RPS] y pulse [F6 (RPS Setting)].**
También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F4 (RPS)]. Aparecerá la pantalla de configuración RPS.
- Pulse [F3 (RPS Mezclador)].**
Aparecerá la pantalla del Mezclador RPS.



- Use la sección del Part Mixer (Mezclador de Partes) para ajustar el volumen, panorama, etc, de las partes RPS 1-16.

[PART ASSIGN]	Selecciona las partes RPS que serán controladas por los deslizadores. Si este indicador está apagado, controlará las partes 1-8. Si está encendido controlará las partes 9-16 .
Sliders	Ajusta el volumen, panorama, tono y nivel de reverb de las partes 1-8 o 9-16.

Use [F1]-[F4] para seleccionar un parámetro, y use los deslizadores para ajustar los valores.

Botón de Función	Parámetro ajustado por deslizadores
[F1 (Level)]	Volumen de la parte RPS
[F2 (Pan)]	Posición Izquierda/derecha de la parte RPS
[F3 (Key Shift)]	Transposición de la parteRPS La altura tonal cambiará en intervalos de semitono en un rango de +/-4 octavas.
[F4 (Reverb Level)]	Nivel de reverb de la parte RPS

* Es posible también usar [CURSOR] para seleccionar una parte o parámetro. Luego use [VALUE] o [DEC/INC] para ajustar el volumen.

- Pulse [F6 (Close)] para cerrar la pantalla MezcladorRPS (RPS Mixer).**

Guardar un ajuste RPS

Los ajustes RPS editados se perderán cuando apague la unidad. Si desea conservar los ajustes que usted editó guarde el kit RPS del siguiente modo.

1. **Mantenga pulsado [RPS] y pulse [F6 (RPS Setting)].**
Opcionalmente pulse [SHIFT] y pulse [F4 (RPS)]. Aparecerá la pantalla de ajuste RPS.
2. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el Kit RPS que usted desee guardar.**
3. **Pulse [WRITE].**
Aparecerá la pantalla del menu Write.
Asegúrese de que "Kit RPS " está encendido.
4. **Pulse [ENTER] o [F3 (RPS)].**
5. **Asigne un nombre al Kit RPS.**
Para detalles sobre como asignar un nombre, consulte "Guardar un patrón" (p. 49).
6. **Cuando termine de introducir un nombre, pulse [F6 (Write)].**
Aparecerá un mensaje pidiéndole confirmación.
7. **Para Guardar pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar sin Guardar pulse [F5 (Cancel)].

Arpegiador

La función arpegiador MC-909 le permite interpretar arpeggios (acordes en que las notas suenan una después de otra) solo tocando los acordes, usando las notas de los acordes que usted toque.

Es posible usar los estilos de arpeggio de fábrica que determinan el modo de reproducción de un arpeggio. Además puede reescribir estilos libremente.

Uso del Arpegiador

1. **Pulse [ARPEGGIO]. Su indicador se encenderá.**
2. **Pulse un acorde usando los Pads Velocity.**
Un arpeggio se reproducirá según el estilo especificado.
* El arpegiador y la función Paternn Call o RPS no pueden ser usados al mismo tiempo.

Selección de un estilo de arpeggio

1. **Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar un estilo.**

Realizar ajustes del Arpegiador

Como cambiar la forma en que sonará un arpeggio.

1. **Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [F6 (Arp Setting)].**
También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulse [F1 (Arp)].
Aparecerá la pantalla de ajustes del arpegiador.
2. **Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un parámetro.**
3. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar un parámetro.**

Uso junto a la función Chord Memory

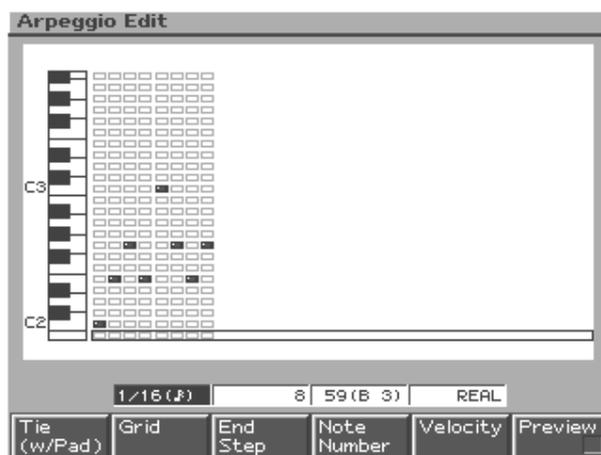
Es posible interpretar con el arpegiador y usar la función Chord Memory (p. 32) simultáneamente. Después de almacenar en memoria especies complejas de acordes es posible recuperarlos cuando el arpegiador está activado y es posible crear fácilmente sonidos complejos de arpeggio simplemente pulsando un Pad.

Parámetro	Explicación
Arpeggio Grid (Grid Type)	Ajusta la división y resolución concretas de la nota en un "entramado sencillo" usado para la creación del arpeggio en un Estilo de Arpeggio. Así mismo ajusta el nivel de sincopación "shuffle" (ninguna/débil/fuerte) to it. 1/4: Negras 1/8: Corcheas 1/8L: Corcheas shuffle ligero 1/8H: Corcheas shuffle intenso 1/12: Tresillos de corchea 1/16: Semicorcheas 1/16L: Semicorcheas shuffle ligero 1/16H: Semicorcheas shuffle intenso 1/24: Tresillos de Semicorchea

Parámetro	Explicación
Arpeggio Modif	<p>Selecciona el método usado para reproducir sonidos si hay un mayor número de notas que las programadas para un Estilo de Arpeggio.</p> <p>UP(L): Solo sonará cada vez el más grave de los Pads pulsados y las notas se reproducirán en orden desde el Pad más grave.</p> <p>UP(L&H): Las notas desde el Pad presionado más grave hasta el más agudo sonarán cada vez. Las notas se reproducirán en orden desde el Pad más grave presionado.</p> <p>UP(_): Las notas se reproducirán en orden desde el Ppad más grave presionado. No sonará ninguna nota cada vez.</p> <p>DOWN(L): Solo el más grave de los Pads pulsados sonará cada vez. Y las notas sonarán en orden desde el más agudo de los Pads pulsados. Solo sonará el más grave de los pads pulsados y las notas se reproducirán en orde desde la más aguda de los Pads pulsados.</p> <p>DOWN(L&H): Notas de los Pads más graves y más agudos sonarán cada vez y las notas se reproducirán en orden desde la más aguda de los Pads pulsados.</p> <p>DOWN(_): Las notas se reproducirán en orden desde la más aguda de los Pads pulsados. No sonará ninguna nota cada vez.</p> <p>UP&DOWN(L): Solo el más grave de los Pads pulsados sonará cada vez, y las notas del arpeggio serán reproducidas en orden desde la más grave de los Pads pulsados y luego una vez más de forma inversa.</p> <p>UP&DOWN(L&H): Notas de los Pads más graves y más agudos sonarán cada vez, y las notas se reproducirán en orden de la más grave a la más aguday luego una vez más de forma inversa.</p> <p>UP&DOWN(_): Las notas se reproducirán en orden desde el pad más grave presionado y luego una vez más de forma invers. No sonará ninguna nota cada vez.</p> <p>RANDOM(L): Solo se reproducirán los Pads más graves presionados cada vez y las notas del arpeggio se reproducirán en orden inverso.</p>
Arpeggio Duration	<p>Determina si los sonidos son reproducidos Staccato (ataques cortos y pronunciados) o Tenuto (nota mantenida).</p> <p>30–120 %: Por ejemplo, cuando está ajustada en "30," la duración de la nota en un recuadro del entramado (o cuando una serie de entramados están conectados mediante ligaduras, el entramado final) es el 30% de la duración total de la nota ajustada en el Grid Type.</p> <p>FULL: Incluso si el entramado relacionado no está conectado con una ligadura, la misma nota continúa sonando hasta que se especifica un nuevo punto de sonido.</p>
Arpeggio Octave Range	<p>Añade un efecto que cambia entre arpegios un ciclo cada vez, en unidades de octava. Usted puede ajustar el rango de cambio hacia arriba o hacia abajo (hasta tres octavas altas o bajas).</p>
Remote Keyboard Switch	<p>Consulte la página p. 128.</p>

Crear un estilo de arpeggio

- Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [F6 (Arp Setting)].**
 Puede también mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F1 (Arp)]. Aparecerá la pantalla del ajuste del arpegiador.
- Pulse [F4 (Arp Edit)].**
 Aparecerá la pantalla del estilo de arpeggio.



- Use los botones de función y pulse [VALUE] o [INC/DEC] para especificarla nota que desea introducir.**

Es posible usar [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de la nota.

[F1 (Ligadura, Tie)]	Manteniendo pulsado By holding down [F1 (Tie)] y pulsando un pad, puede aumentar la duración de la nota previamente introducida en el ajuste previo.
[F2 (EntramadoGrid)]	Ajusta las divisiones y resolución concretas de la nota en una casilla del entramado usada para crear el estilo de arpeggio y la cantidad de sincronización "shuffle" que se aplicará (ninguna/débil/fuerte). 1/4: Negras 1/8: Corcheas 1/8L: Corcheas shuffle ligero 1/8H: Corcheas shuffle intenso 1/12: Tresillos de corchea 1/16: Semicorcheas 1/16L: Semicorcheas shuffle ligero 1/16H: Semicorcheas shuffle intenso 1/24: Tresillos de Semicorchea
[F3 (End Step)]	Especifica la duración del estilo Range: 1–32
[F4 (Note Number)]	Especifica la afinación de la nota que será introducida. Range: 0 (C-1)–127 (G9)
[F5 (Velocity)]	Especifica el parámetro Velocity (volumen) de los mensajes de las notas que usted introducirá. Range: REAL, 1–127 * Ajustado en REAL, la fuerza con que usted ataque los pads variará el margen dinámico.
[F6 (Preview)]	Escucha del arpeggio durante su introducción.



En un estilo es posible usar un máximo de dieciséis notas (en afinaciones específicas).

4. Para introducir datos, pulse un Pad que corresponda con el intervalo de tiempo en el que desea introducir una nota y el indicador del Pad se encenderá. Para eliminar una nota que haya introducido, pulse el Pad correspondiente y el indicador se apagará.

NOTE

No es posible editar el parámetro Velocity de un mensaje de nota una vez este ha sido introducido. Si desea cambiar el parámetro velocity, debe eliminar la nota e introducirlo de nuevo.

5. Al finalizar de introducir el estilo de arpegio, pulse [EXIT].

Guardar un estilo de arpegio

Un estilo de arpegio que usted cree se perderá cuando apague la unidad. Si desea conservar sus ajustes, guárdelos del siguiente modo.

1. Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [F6 (Arp Setting)].
También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F1 (Arp)]. Aparecerá la pantalla de ajustes del arpegio.
2. Pulse [F6 (Arp Write)].
aparecerá una pantalla en la que puede seleccionar el estilo de arpegio de usuario en que sus ajustes pueden ser almacenados.
3. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el estilo de arpegio que desee guardar.
4. Pulse [F6 (Write)].
Aparecerá un mensaje pidiéndole confirmación.
5. Para escribir los datos, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Función Chord Memory

Es posible reproducir una especie de acorde previamente registrada con solo presionar un Pad. Puede usar las especies de acorde de fábrica y también puede reescribirlas como desee.

Uso de Chord Memory

1. Pulse [CHORD MEMORY]. Su indicador se encenderá.
2. Pulse un Pad Velocity.
La especie de acorde especificada sonará.

MEMO

Cuando pulse el Pad Velocity [2] (C4, Do4), la especie de acorde sonará en la afinación especificada. Al tocar el resto de Pads, sonará la misma especie de acorde en afinaciones relativas al Pad [2] (C4).

* La Función Chord Memory no puede usarse al mismo tiempo que las funciones Pattern Call o RPS.

Seleccionar una especie de acorde.

1. Mantenga pulsado [CHORD MEMORY] y use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar una especie de acorde.

Introducir una especie de acorde.

1. Mantenga pulsado [CHORD MEMORY] y pulse [F6 (Chord Setting)].
También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F2 (Chord Memory)].
Aparecerá la pantalla de ajustes de la Función Chord Memory.
2. Pulse [F4 (Chord Edit)].
Aparecerá la pantalla de introducción de Especie de Acorde.
3. Use los Pads Velocity para introducir el acorde que desee reproducir.
Introduzca las notas que desea reproducir cuando el Pad Velocity es presionado [2] (C4).
Los Pads se encenderán para indicar las notas que sonarán. Si usted pulsa un Pad una vez más, se apagará y no sonará.
4. Al terminar de introducir la especie de acorde pulse [EXIT].

MEMO

Durante la introducción de una especie de acorde puede pulsar [F6 (Preview)] para reproducir el acorde que ha introducido.

Guardar una especie de acorde

Las especies de acorde creadas por usted se perderán cuando apague la unidad. Si quiere conservar sus ajustes, guárdelos del siguiente modo.

1. Mantenga pulsado [CHORD MEMORY] y pulse [F6 (Chord Setting)].

También puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [F2 (Chord Memory)].

Aparecerá la pantalla de ajuste chord memory.

2. Pulse [F6 (Chord Write)].

Aparecerá una pantalla en que usted puede seleccionar la especie de acorde de usuario en la que sus ajustes serán escritos.

3. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar la especie de acorde que desea guardar.

4. Pulse [F6 (Write)].

Un mensaje le pedirá confirmación.

5. Para escribir la información, pulse [F6 (Execute)].

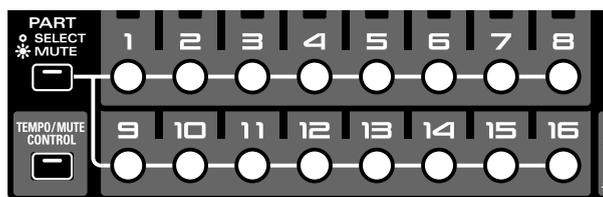
* Para cancelar pulse [F5 (Cancel)].

Sección Realtime Modify

Es posible usar los conmutadores y deslizadores de esta sección para modificar el sonido mientras se reproduce.

Para más detalles sobre la función de cada conmutador y deslizador, consulte el modo Patch (p. 51).

Seleccionar la parte cuyo sonido desee modificar



1. En la sección Part Mixer, pulse [PART] (SELECT/MUTE) para que el indicador se apague.

Los botones Part [1]–[16] seleccionarán partes.

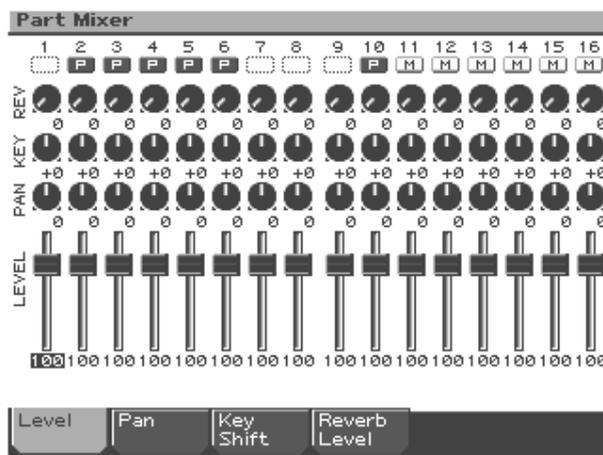
2. Pulse el botón para la parte cuyo sonido desee modificar. El botón se iluminará.

Esta parte está ahora seleccionada.

Mezclador Part (Part Mixer)

Aquí puede ajustar el volumen, panorama, etc. de cada parte.

[PART] (SELECT/MUTE)	Seleccione la función de los botones Part [1]–[16]. Si este indicador está apagado, los botones part seleccionarán partes. Si está encendido enmudecerán las partes.
[TEMPO/MUTE]	Cambia la parte Tempo/Mute (una parte que graba los cambios de tempo y enmudece operaciones, p. 42) activado/desactivado
[MIXER ASSIGN]	La pantalla Mixer aparecerá cuando pulse este botón y se encienda.
[PART ASSIGN]	Selecciona las partes que serán controladas por los deslizadores. Si el indicador está apagado, las partes 1–8 serán controladas. Si está encendido, las partes 9–16 serán controladas.
Deslizadores	Ajuste el volumen de las partes 1–8 o 9–16. Al acceder a la pantalla Mixer es posible ajustar el Panorama, tono y profundidad de la reverb de cada parte (ilustración).



Use [F1]–[F4] para seleccionar un parámetro y use los deslizadores para ajustar los valores.

Botón de función	Parámetro ajustado con los deslizadores
[F1 (Level)]	Volumen de la parte
[F2 (Pan)]	Posición Izquierda/Derecha de la parte
[F3 (Key Shift)]	Transposición de la parte La afinación cambiará en semitonos dentro de un rango de +/-4 octavas.
[F4 (Reverb Level)]	Nivel de Reverb de la parte

* Es posible usar [CURSOR] para seleccionar una parte y parámetro, y luego usar [VALUE] o [DEC/INC] para ajustar el valor.

Las letras mostradas debajo del número de la parte en la parte superior de la pantalla Mixer indican el estado de cada parte, como sigue:

- **P**: Reproducible
- **M**: Enmudecida
- **Blank**: No hay interpretación grabada.

Mezcla (Mix in)

El sonido de un dispositivo conectado a los jacks INPUT o al conector digital in puede ser enrutado hacia mix OUTPUT.

Es posible también usar los Pads Velocity para reproducir a diferentes afinaciones usando el sonido de entrada.

Salida directa de sonido de un dispositivo externo

1. En la sección sampler, pulse [MIX IN] y su indicador se encenderá

El sonido del dispositivo externo se mezclará en la salida.

2. Para cancelar la función Mix In, pulse [MIX IN] una vez más y su indicador se apagará

Reproducción en diversas afinaciones usando el sonido de un dispositivo externo

1. Mantenga pulsado [MIX IN].

Aparecerá la sub-ventana Mix In Select.



2. Mantenga pulsado [MIX IN]. Pulse [F6 (Velo Pads)] o gire [VALUE] para seleccionar "VELOCITY PADS."

El indicador parpadeará y usted podrá usar los Pads Velocity para cambiar la afinación de la entrada de sonido.

3. Reproducir los Pads Velocity

Es posible controlar la afinación del mismo modo que en un teclado convencional.

Cuando pulse el Pad C2 (C4), el sonido de entrada se oír en su afinación original.

Es posible reproducir el sonido de entrada en un rango 14 semitonos más agudo (pad [16]) hasta 25 semitonos más grave (pad [1] con [OCT -] pulsado dos veces) que la afinación original.

* No es posible tocar acordes.

4. Para cancelar la función Mix In, pulse [MIX IN] una vez más y su indicador se apagará

Seleccionar el dispositivo fuente de la entrada

1. Mantenga pulsado [MIX IN].

Aparecerá la sub ventana Mix In select.

2. Pulse [F5 (Ajuste de la entrada de sonido)].

Aparecerá la pantalla Input setting.

3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para mover el cursor al valor que desee ajustar.

4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para realizar el ajuste deseado.

Parámetro	Rango	Explicación
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, DIGITAL(OPT), DIGITAL(COAX), MICROPHONE	Fuente de sonido de la entrada externa. LINE-L-R: Jacks INPUT L/R (estéreo) LINE-L: Jack INPUT L (mono) DIGI-OPT: Entrada digital (Optica) DIGI-COAX: Entrada-Digital (Coaxial) MIC: Jack INPUT (mono, nivel de micro)
External Output Assign	DRY, MFX1, MFX2, COMP	Destino de salida del sonido externo que es mezclado DRY: Salida a los jacks MIX OUTPUT sin pasar por los efectos MFX1 (2): Salida a través del multiefectos 1 (o 2) COMP: Salida a través del compresor
External Level L	0-127	Nivel de Volumen de la entrada de sonido externa (canal izquierdo)
External Level R	0-127	Nivel de Volumen de la entrada de sonido externa (canal derecho)
External Reverb Send Level	0-127	Profundidad de la reverb aplicada a la entrada de sonido externa. Ajústela a 0 si no desea aplicar reverb.

Ajustar el volumen del dispositivo externo

Es posible usar el conmutador de volumen de la sección [INPUT] para ajustar el volumen del dispositivo externo.

* [INPUT] no puede ajustar el volumen de un dispositivo conectado al conector digital in. Necesitará ajustar el volumen del dispositivo externo conectado.

Controlador D Beam

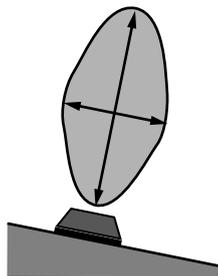
Los controladores D Beam le permiten realizar operaciones de control sencillamente pasando la mano por encima del controlador. Tres usos diferentes (tales como Solo Synth, Plato giradiscos...) vienen como ajuste de fábrica para este controlador. Sin embargo es posible editar los ajustes para que estos controladores sean capaces de aplicar una amplia gama de otros efectos.

[BEAM 1 ON]	Activa/desactiva el Controlador D Beam (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Activa/desactiva el controlador derecho D Beam BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Selecciona la función del controlador D Beam. Pulse para rotar entre diversas posibilidades: SOLO SYNTH, CUT+RESO, TURNTABLE, y ASSIGNABLE.

Alcance real del controlador D Beam

El siguiente diagrama muestra el alcance real del controlador D Beam. Los movimientos de su mano que pueden suceder fuera de este, no producirán ningún efecto.

- * El alcance real del controlador D Beam se reducirá cuando se use bajo la luz del directa del sol. Por favor, sea consciente de ello si usa los controladores D BEAM al aire libre.



Función SOLO SYNTH

Sintetizador monofónico en que su mano izquierda (Beam 1) controla el volumen y su mano derecha (Beam 2) controla la afinación.

1. Pulse [D BEAM ASSIGN] para que el indicador "SOLO SYNTH" se encienda.
 2. Pulse [BEAM 1 ON] y [BEAM 2 ON] para que ambos indicadores se enciendan.
 3. Cuando mueva su mano cerca de Beam 1, se escuchará sonido.
 - Después de que empiece el sonido, mover su mano cerca de Beam 1 suavizará el volumen y alejarla aumentará el volumen.
 - Mover su mano cerca del Beam 2 aumentará la afinación y alejar su mano disminuirá la afinación.
- * Si la mano más cercana al Beam 1 abandona el alcance efectivo del controlador D Beam, el volumen disminuirá gradualmente y finalmente el sonido se desvanecerá. Ello evita un bloqueo del sonido.
- * Es posible cambiar la afinación. (p. 130).

Función CUT + RESO (Cutoff + Resonance)

Su mano izquierda (Beam 1) controla la frecuencia de corte del filtro (p. 59), y su mano derecha controla la resonancia.

1. Pulse [D BEAM ASSIGN]. El indicador "CUT+RESO" se encenderá.
2. Pulse [BEAM 1 ON] y [BEAM 2 ON]. Ambos indicadores se encenderán.
3. En el FILTRO block, pulse [TYPE] para seleccionar Filter Type (p. 59).
4. Pase su mano por encima de los Beams 1/2 para controlar el sonido de la parte actual.
 - Mover su mano de forma aleatoria al beam 1 aumentará la frecuencia de corte y alejar su mano la disminuirá.
 - Mover su mano cerca del beam 2 aumentará la resonancia y alejar su mano la disminuirá.

NOTE

Si ha ajustado el "Filter Type" en LPF2 o LPF3, el ajuste de la resonancia no tendrá ningún efecto. Por lo tanto mover su mano encima del Beam 2 no afectará el sonido.

MEMO

Es posible ajustar el rango variable de los parámetros. (p. 130).

PLATO GIRADISCOS (Turntable)

Su mano izquierda (Beam 1) controla el tempo (BPM), y su mano derecha (Beam 2) controla la afinación.

1. Pulse [BEAM ASSIGN]. El indicador "TURNTABLE" se encenderá.
 2. Pulse [BEAM 1 ON] y [BEAM 2 ON]. ambos indicadores se encenderán.
 3. Pase sus manos por encima de los Beams 1/2 para controlar el BPM y la afinación de todas las partes.
 - Mover su mano cerca del Beam 1 disminuirá el tempo.
 - Mover su mano cerca del Beam 2 disminuirá la afinación.
- * Si su mano abandona el alcance efectivo del Controlador D Beam, el sonido volverá al BPM y afinación original.

MEMO

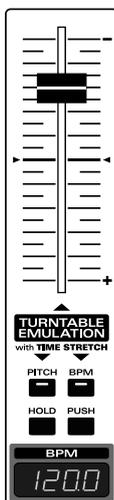
Es posible ajustarlo para que mover su mano cerca del Controlador D Beam aumente el tempo o cambie la afinación (p. 130).

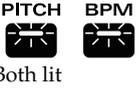
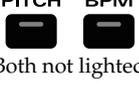
ASSIGNABLE (Otras aplicaciones)

Consulte los parámetros relacionados con el controlador D Beam (p. 130) en los ajustes de Sistema.

Emulación de Plato Giradiscos

Use este deslizador y los botones [PUSH]/[HOLD] para sincronizar su interpretación con un Plato giradiscos u otra fuente de audio.



Deslizador	Los BPM se realentizarán a medida que usted mueva el deslizador arriba (hacia "-") y la velocidad aumentará a medida que mueva el deslizador abajo (hacia "+"). El BPM será el valor original cuando el deslizador está detenido en el centro de su recorrido. * Es posible también ajustar el rango variable del deslizador (p. 127).
[PITCH], [BPM]	Estos botones seleccionan si el deslizador y los botones [HOLD]/[PUSH] controlarán los BPM.
	la afinación y los BPM cambiarán a la vez, produciendo el mismo resultado sonoro que un plato giradiscos.
	Solo cambiará la afinación.
	Solo cambiarán los BPM.
	Manipular el deslizador o los botones [HOLD]/[PUSH] no alterará el pitch o el BPM. Use este ajuste si desea evitar que el pitch y los BPM cambien en caso de tocar el deslizador accidentalmente.
[HOLD]	Ralentiza la interpretación al mínimo tiempo del deslizador para sincronizar su interpretación con el plato giradiscos.
[PUSH]	Acelera la interpretación del tiempo del rango de velocidades del deslizador al máximo tiempo del rango del deslizador para encajar su interpretación con el plato giradiscos.



Es posible asignar al deslizador funciones como Pitch Bend (p. 127).



Al reproducir un Patch/Kit de ritmo desde una tarjeta de expansión Wave que use formas de onda con un tempo especificado (BPM), no será posible controlar Pitch y BPM de forma independiente.

Función Auto Sync

El Tempo de reproducción de un Sample (forma de onda) que usted sampleó o cargó desde su ordenador, se podrá sincronizar automáticamente con el tiempo del patrón del tempo de reproducción de un patrón.



Para usar Auto Sync es necesario ajustar primero el BPM (p. 116) del parámetro sample.

1. Igual que la parte actual, seleccione la parte a la que está asignado el Patch que usa el Sample que desee sincronizar automáticamente (función Auto-Sync).

2. Pulse [AUTO SYNC]. El indicador se encenderá.

El tempo de reproducción de un sample se sincronizará automáticamente con el BPM del patrón.



Es posible activar/desactivar Auto Sync independientemente para cada parte.



Auto Sync requiere el doble de la polifonía habitual. Esto significa que si Activa Auto Sync, la polifonía de la unidad MC-909 disminuirá.

Efectos

Consulte la p. 88.

Mastering (Masterización)

Consulte la p. 108.

Grabar un patrón

1. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el número de patrón que desea grabar.
2. Pulse [REC].



3. Pulse [F1]–[F4] para seleccionar un método de grabación.

Botón de Función	Método de Grabación
[F1 (Realtime)]	Grabación a Tiempo real (Realtime Recording) (p. 37) Datos de los Pads Velocity, conmutadores y dispositivos MIDI externos se grabarán a tiempo real.
[F2 (TR-Rec)]	Grabación-TR (TR-REC) (p. 39) Los dieciséis Pads Velocity represent an notas, permitiendo introducir datos de nota al activar/desactivar cada patrón.
[F3 (Step)]	Grabación Step (Step Recording) (p. 41) Grabación sucesiva de cada una tras otra paso a paso.
[F4 (Tempo/Mute)]	Grabación Tempo/Mute (Tempo/Mute Recording) (p. 42) Grabe cambios de tempo o enmudezca/desenmudezca sonidos a tiempo real.

Aparecerá la correspondiente pantalla de espera de grabación.

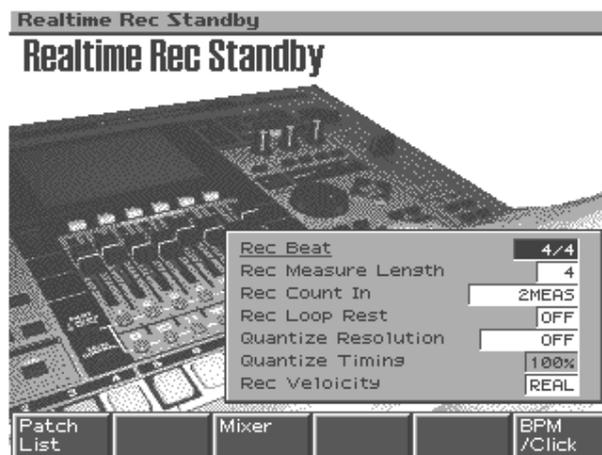
4. Especifique el compás y la duración del patrón y luego proceda a la grabación.

Para detalles, consulte la sección de cada método de grabación.

Grabación a Tiempo Real (Realtime Recording)

Este método le permite grabar su interpretación en los Pads Velocity y los controladores D-Beam de la unidad MC-909 o de un teclado MIDI externo. Los movimientos de los conmutadores y deslizadores también pueden ser guardados.

Pantalla de espera



Parámetro	Rango	Explicación
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Compás del Patrón * Se puede especificar solo para un patrón vacío
Rec Measure Length	1–998	Duración del Patrón Es posible ampliar la duración de un patrón previamente grabado pero no reducirla. Para borrar uno o más compases use la función de edición de patrones Delete Measure (p. 44).
Rec Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Duración de la cuenta atrás de grabación Si está ajustada en Wait Note, la grabación se iniciará tan pronto como usted presione un Pad Velocity después de pulsar [PLAY].
Rec Loop Rest	OFF, ON	Inserte un compás vacío antes de volver al inicio del patrón. Si está ON, se insertará un compás vacío antes de que usted desactive el primer compás del patrón * Método apropiado para evitar que el final del último compás se grabe en el primer compás.
Quantize Resolution	OFF, 32nd note–quarter note	Valor de la nota del que se corregirán los tiempos Si está desactivado, los tiempos no serán corregidos

Grabar un patrón

Parámetro	Rango	Explicación
Quantize Timing	0–100 %	Grado en que los tiempos serán ajustados. Los ajustes cercanos al 0% tendrán muy poco efecto, mientras que un ajuste del 100% ajustará los tiempos de las notas totalmente en su ubicación especificada en la Resolución Input Quantize.
Rec Velocity	REAL, 1–127	Volumen (Velocity) de las notas que usted introduce con los Pads Velocity. Si está ajustado en REAL, la fuerza con que ataque los Pads determinará el parámetro Velocity.

Botones de Función

[F1 (Patch List)]	Selecciona un Patch/Kit de ritmo de una lista (p. 55).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Muestra la pantalla Mixer (p. 33).
[F6 (BPM/Click)]	Ajusta el tempo y activa/desactiva el metrónomo (p. 25).

Procedimiento de Grabación

1. **Seleccione Grabación a Tiempo Real (p. 37).**
2. **Pulse [PLAY]. La grabación se iniciará.**



Interprete usando los Pads Velocity, Controladores D Beam, o su teclado MIDI externo.

Cuando llegue al último compás la grabación se reiniciará desde el primer compás. También se escuchará lo que se había grabado hasta el momento. Su interpretación durante cada paso de la grabación se añadirá a los datos previamente grabados.

3. **Pulse [STOP] para detener la grabación.**

Información de Controladores que puede ser grabada

- Pads Velocity
 - Controladores D Beam
 - Conmutadores Realtime modify
 - Deslizador de Emulación de Plato Giradiscos *
- *: Puede grabarse solo si está asignado como un Pitch Bender o modulación.

Seleccionar la parte a grabar

1. **En la sección Part Mixer, pulse [PART] (SELECT/MUTE) y el indicador se apagará.**

Los botones Part [1]–[16] seleccionarán partes.

2. **Pulse el botón para la parte que desee grabar.**



Es posible seleccionar la parte de la grabación incluso durante la grabación.

Ensayo

Es posible interrumpir la grabación sin necesidad de detener el proceso de grabación a tiempo real. Ello le permite alternar entre el ensayo de ideas y su grabación real, sin necesidad de llevar a cabo las operaciones de grabación y detención cada vez.

1. **Durante el proceso de grabación pulse [F4 (Rehearsal)] o [REC].**

[REC] parpadeará y la unidad entrará en modo Ensayo(Rehearsal). No se grabarán datos de interpretación. En este estado es posible reproducir frases sin grabarlas realmente.

2. **Pulse [F4 (Rehearsal)] o [REC] una vez más y la grabación se reanudará.**

Función Real Time Erase

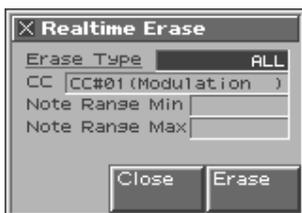
Durante la grabación a Tiempo Real, es posible usar los Pads Velocity y los conmutadores Realtime modify para borrar datos.

1. Seleccione la parte desde la que desee borrar datos.

Seleccione la parte del mismo modo descrito en "Seleccionar la parte a grabar" (p. 38).

2. Durante la grabación, pulse [F2 (Erase)].

La ventana "Realtime Erase" aparecerá.



3. En el campo "Erase Type" elija la información que desee eliminar.

ALL	Todos los datos
NOTE	Mensajes de notas
P-AFT	Parámetros Aftertouch polifónicos
C-AFT	Parámetros Aftertouch de canal
CC	Parámetros Control Change
PC	Parámetros Program Change
BEND	Parámetros Bend (cambio afinación)
SYSEX	Datos System exclusive
BPM	Datos de cambio de Tempo
MUTE	Activar/Desactivar Mute
EXCEPT NOTE	Todos los datos excepto mensajes de nota

* Si desea eliminar datos de conmutadores, use el conmutador correspondiente en el panel para especificar estos datos.

4. Borre los datos.

- Una vez "NOTE" ha sido seleccionado, mantenga pulsadas dos notas en los Pads Velocity o en un teclado MIDI externo y todos los mensajes de notas en la región definida por estas dos notas serán eliminados mientras usted continúe pulsándolas.
- Para eliminar otros tipos de datos, la información seleccionada en "Erase Type" será eliminada mientras usted continúa pulsando [F5 (Borrar)].

5. Para volver al modo de grabación, pulse F5 (Close) o [EXIT].

Cancelar la Grabación

Cómo cancelar el contenido entero de una grabación. Y volver al estado de espera de grabación.

1. Durante la grabación, pulse [F5 (Rec Cancel)].

Un mensaje le pedirá confirmación.

2. Para Cancelar la Grabación, pulse [F6 (Execute)].

Todos los datos grabados desde el momento que pulsó [PLAY] para iniciar la grabación hasta que pulsó [F5 (Rec Cancel)] serán suprimidos.

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Grabación TR (TR-REC)

Este es un método de grabación en que los Pads Velocity de la unidad MC-909 son usados como botones de escala de tiempos para introducir mensajes de notas.

Es posible introducir/eliminar notas pulsando los Pads Velocity para cambiar entre encendido/apagado. Este es un método fácil para especificar el tiempo en que se ubicarán las notas.

* Este método no puede usarse para grabar datos que no sean mensajes de nota (p.ej. cambios de control realizados mediante los conmutadores Realtime Modify).

Pantalla de espera de grabación



Parámetro	Rango	Explicción
Rec Beat	2/4-7/4, 5/8-7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Tipo de compás del patrón * Se puede especificar solo para un patrón vacío.
Rec Measure Length	1-998	Duración del patrón Es posible ampliar la duración de un patrón previamente grabado pero no reducirla. Para borrar uno o más compases use la función de edición de patrones Delete Measure (p. 44).
Rec Velocity	REAL, 1-127	Volumen (Parámetro Velocity) de las notas que introduce desde los Pads Velocity. Si está ajustado en REAL, la fuerza con que toque los Pads determinará el parámetro Velocity introducido.

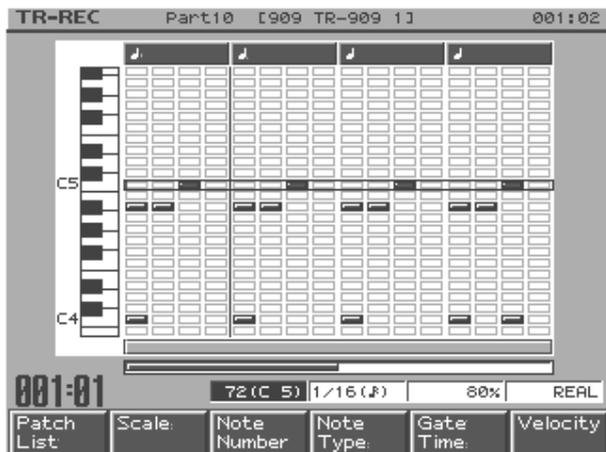
Botones de Función

[F1 (Patch List)]	Seleccione un Patch/Kit de ritmo de una lista (p. 55).
[F3 (Mixer) (Part Mixer)]	Muestra la pantalla Mixer (p. 33).
[F6 (BPM/Click)]	Ajusta el tempo y activa/desactiva el metrónomo (p. 25).

Procedimiento de Grabación

1. Seleccione TR-REC (p. 37).
2. Pulse [PLAY]. La grabación se iniciará.

La unidad entrará en el modo de grabación y las notas que usted introduzca se escucharán como un loop.



3. Especifique los mensajes de notas que se introducirán mediante los botones de función y [VALUE] o [INC/DEC].

Es posible también usar [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el número de nota.

[F1 (Patch List)]	Seleccione un Patch/Kit de ritmo de una lista (p. 55).
[F2 (Scale)]	La escala de tiempos (vea recuadro explicativo de esta página) de los pads velocity cambiarán cada vez que pulse este botón.
[F3 (Note Number)]	Escoja la afinación de la nota que será introducida. En un Kit de Ritmo esto selecciona el sonido de ritmo introducido. Rango: 0 (C-1)–127 (G9)
[F4 (Note Type)]	Seleccione el valor de la nota a introducir. Rango: 1/32–1/1
[F5 (Gate Time)]	Especifique el parámetro Gate Time (duración en que se mantendrá la nota) como información de la nota que se introducirá, y proporción del valor que usted escoge para Note Type. Rango: 5–200%
[F6 (Velocity)]	Especifique el parámetro Velocity (volumen) de los datos de nota a insertar. Rango: REAL, 1–127 * Con el ajuste REAL, la fuerza con que ajuste el Pad será introducida como el valor Velocity.
[SHIFT] + [F1 (V-Zoom In)]	Estrecha la región de tonos en la pantalla. Función útil cuando desee ver una pantalla ampliada de notas específicas.
[SHIFT] + [F2 (V-Zoom Out)]	Amplia la región de tonos en pantalla. Úselo para comprobar las notas que han sido introducidas.
[SHIFT] + [F6 (BPM/Click)]	Ajuste el Tempo y active/desactive el metrónomo (p. 25).

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [TOP] [BWD] [FWD] es posible mover la ubicación de reproducción del patrón del mismo modo que durante la reproducción.

4. Use [CURSOR (left/right)] o [BWD/FWD] para mover la región donde se introducirán mensajes de notas.

HINT

La parte inferior de la pantalla siempre mostrará dos compases para indicar la región de inserción mostrada en pantalla y la actual posición de reproducción del patrón.

MEMO

Pulse [TOP] y la ubicación de reproducción del patrón volverá al principio de la región de inserción mostrada en pantalla.

5. Para introducir datos, pulse un pad que corresponda con los tiempos en que desee introducir una nota para que el indicador del pad se encienda. Para eliminar una nota que haya introducido, pulse el pad correspondiente y su indicador se apagará.

NOTE

No es posible editar el parámetro Note Type, Gate Time o Velocity de un mensaje de nota una vez introducido. Si desea cambiar estos parámetros debe borrar la nota y reintroducirla.

6. Pulse [STOP] para detener la grabación

Seleccionar la parte a grabar

1. En la sección Part Mixer, pulse [PART] (SELECT/MUTE). El indicador se apagará.

Los botones Part [1]–[16] seleccionarán partes.

2. Pulse el botón para la parte que desee grabar

MEMO

Es posible seleccionar una parte para grabación incluso durante la grabación.

Sobre la escala de tiempos

Cada vez que pulse [F2 (Scale)] la escala alternará en este orden.

- Semicorcheas
Pads Velocity [1]–[16]. Actuarán en una región de entrada de grabación de un compás y será posible introducir notas en intervalos de semicorcheas.
- Fusas
Pads Velocity [1]–[16]. Actuarán en una sección de entrada de grabación de 2 compases y usted podrá introducir notas en intervalos de fusas.
- Tresillos de corchea.
Los Pads Velocity [1]–[12]. Actuarán en una sección de entrada de grabación de un compás y usted podrá introducir notas en intervalos de tresillo de corchea.
- Tresillos de semicorchea
Pads Velocity [1]–[12]. Actuarán en una sección de entrada de grabación de dos compases y usted podrá introducir notas en intervalos de tresillos de semicorchea.

Grabación por Pasos (Step Recording)

En este método de grabación los mensajes de nota son introducidos uno a uno.

* Este método no permite la grabación de datos que no sean mensajes de nota (p.ej., cambios de control generados al usar los conmutadores Realtime Modify).

Pantalla de Espera de Grabación



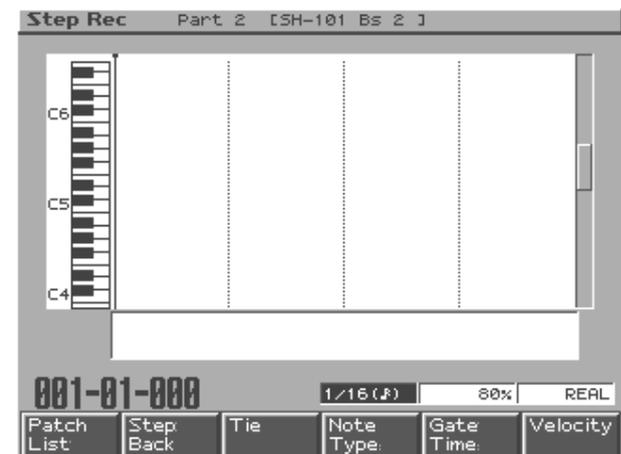
Parámetro	Rango	Explicación
Rec Beat	2/4-7/4, 5/8-7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Tipo de compás del patrón * Solo puede especificarse en un patrón vacío.
Rec Measure Length	1-998	Duración del patrón Es posible ampliar la duración de un patrón previamente grabado pero no reducirla. Para borrar uno o más compases use la función de edición de patrones Delete Measure (p. 44).
Rec Velocity	REAL, 1-127	Volumen (Parámetro Velocity) de las notas que introduce desde los Pads Velocity. Si está ajustado en REAL, la fuerza con que toque los Pads determinará el parámetro Velocity introducido.

Botones de Función

[F1 (Patch List)]	Escoja un Patch/Kit de ritmo de una lista (p. 55).
[F3 (Mixer) (Part Mixer)]	Muestra la pantalla Mixer (p. 33).

Procedimiento de Grabación

1. Seleccione Grabación Step (p. 37).
2. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
Ahora está preparado para grabar.



3. Use los botones de función [F4]-[F6], y [VALUE] y [INC/DEC] para especificar la duración y Parámetro Velocity de las notas a introducir.

[F1 (Patch List)]	De una lista, seleccione un Patch/Kit de ritmo que desee usar (p. 55).
[F2 (Step Back)]	Cancela la nota previamente introducida.
[F3 (Tie)]	Amplia la duración de la nota anterior con el ajuste actual.
[F4 (Note Type)]	Selecciona el tipo de valor de nota que usted desea introducir. Rango: 1/32-1/1
[F5 (Gate Time)]	Especifica el parámetro Gate Time (duración) de los mensajes de nota que usted introducirá como una proporción del valor de la nota que usted seleccionó como Note Type. Rango: 5-200%
[F6 (Velocity)]	Especifica el parámetro Velocity (volumen) de los mensajes de nota que introducirá. Rango: REAL, 1-127 * Si está ajustado en REAL, la fuerza con que usted interprete usando los pads, cambiará la margen dinámico.
[SHIFT] + [F1 (V-Zoom In)]	Estrecha la región de tonos en pantalla. Función útil si desea ver una ampliación de notas en pantalla.
[SHIFT] + [F2 (V-Zoom Out)]	Amplía la región de tonos en pantalla. Úselo para comprobar las notas que han sido introducidas.

4. Use los Pads Velocity para insertar mensajes de nota
El Pad que usted pulsa selecciona el número de la nota. Es posible también introducir acordes. Al introducir un mensaje de nota la posición de inserción avanzará en el valor "Note Type" que especificó.
5. Repita pasos 2 y 3 para introducir mensajes de nota.
6. Al finalizar la grabación pulse [STOP].

Seleccione la parte a grabar

1. En la sección Part Mixer, pulse [PART] (SELECT/MUTE) para que el indicador se apague.

Los botones Part seleccionarán las partes [1]–[16].

2. Pulse el botón para la parte que desee grabar.

MEMO

Es posible seleccionar las parte para grabación incluso durante la grabación.

Mover la ubicación de inserción

- Pulsar [CURSOR (derecha)] moverá la ubicación de inserción adelante en el actual "Note Type value".
- Pulsar [CURSOR (izquierda)] moverá la ubicación de entrada hacia atrás en el actual "Note Type value".
- Pulsar [FWD] avanzará la ubicación de entrada en un compás.
- Pulsar [BWD] retrocede la ubicación de entrada en un compás.

NOTE

No es posible volver a una posición en que ya se han introducido notas.

Mover la región de pantalla

- Pulsar [CURSOR (arriba/abajo)] moverá hacia arriba y hacia abajo la región de notas en pantalla.
- Mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [FWD] avanzará un compás la región en pantalla.
- Mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [BWD] retrocederá un compás la región en pantalla.

Grabación Tempo/mute

Tempo/Mute Rec Standby

Tempo/Mute Rec Standby



Los cambios de Tempo y las operaciones Mute pueden ser grabadas en la parte Tempo/Mute dedicada.

El procedimiento de grabación es esencialmente el mismo para grabación a Tiempo Real.

Parámetro	Rango	Explicación
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Tipo de compás del patrón * Se puede especificar solo para un patrón vacío.
Rec Measure Length	1–998	Duración del Patrón
Rec Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Duración de la cuenta atrás de grabación Si está ajustada en Wait Note, la grabación se iniciará tan pronto como usted presione un Pad Velocity después de pulsar [PLAY].
Rec Loop Rest	OFF, ON	Insert e un compás vacío antes de volver al inicio del patrón. Si está ON, se insertará un compás vacío antes de que usted desactive el primer compás del patrón * Método apropiado para evitar que el final del último compás se grave en el primer compás

1. Seleccione grabación Tempo/Mute (p. 37).

2. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Solo se grabarán los cambios de BPM (tempo) y en el estado de enmudecimiento de las partes. No se grabarán operaciones de los Pads Velocity, de los controladores D Beam, conmutadores o deslizadores.

- Es posible ajustar el BPM (tempo) mediante [VALUE], [INC/DEC], o Emulación de Plato Giradiscos (Turntable Emulation).
- Para detalles sobre enmudecer las partes consulte la p.26.

3. Pulse [STOP] para detener la grabación.

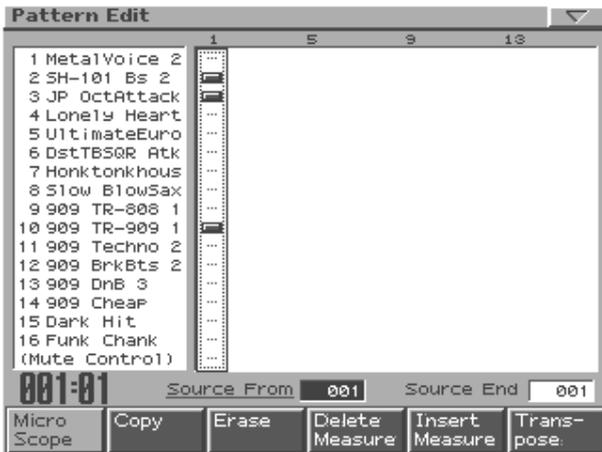
Edición de Patrones

Esta sección muestra cómo editar los datos de interpretación de un patrón en unidades de un compás. Es posible crear patrones completamente nuevos editando los datos de interpretación de un patrón o combinando varios patrones.

* La reproducción debe detenerse antes de poder editar un patrón.

Procedimientos básicos de edición de patrones

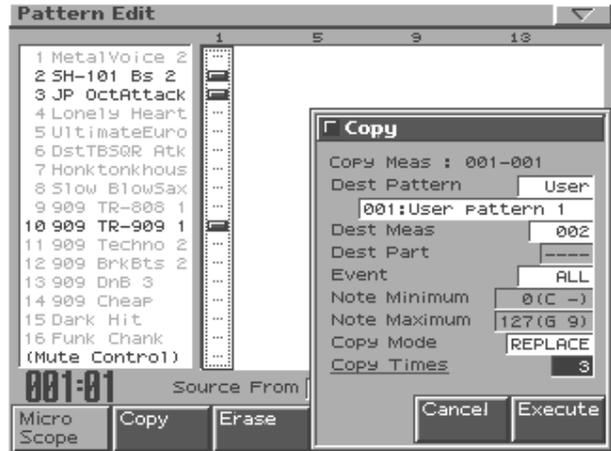
1. Seleccione el patrón que desee editar.
2. Pulse [F2 (Edit)] para acceder a la pantalla del menu Pattern edit.



3. Seleccione la región de compases que desee editar.
 - **Fuente de Inicio:** primer compás de la región.
Ajuste en "SETUP": los parámetros de setup (p. 18) serán incluidos.
 - **Fuente de Fin:** Último compás de la región.
Ajuste en "SETUP": solo serán seleccionados los parámetros setup. No se incluirá ningún compás.
4. Pulse los botones Part button [1]–[16] y [TEMPO/MUTE] de la(s) partes(s) cuyos datos desee editar y sus indicadores se resaltarán.

5. Use los botones de función para seleccionar el tipo de edición que desee llevar a cabo.

Aparecerá la correspondiente sub-ventana de edición.



[F1 (Micro Scope)]	Editar iconos individuales de datos de interpretación dentro de un patrón. (p. 47)
[F2 (Copy)]	Copiar un patrón. (p. 44)
[F3 (Erase)]	Eliminar datos no deseados.(p. 44)
[F4 (Delete Measure)]	Eliminar compases no deseados. (p. 44)
[F5 (Insert Measure)]	Insertar compases vacíos. (p. 44)
[F6 (Transpose)]	Transposición de afinación. (p. 44)
[SHIFT] + [F1 (Change Velocity)]	Modificar la intensidad de las notas. (p. 44)
[SHIFT] + [F2 (Change Duration)]	Modificar la longitud de las notas. (p. 45)
[SHIFT] + [F3 (Shift Clock)]	Ajustar ligeramente los tiempos (p. 45)
[SHIFT] + [F4 (Data Thin)]	Reducción de datos innecesarios. (p. 45)
[SHIFT] + [F5 (Edit Qtz)] (Edit Quantize)	Aplicar cuantización (p. 45)
[SHIFT] + [F6 (Reclock)]	Conversión de valores de notas. (p. 45)

5. Ajuste los parámetros y pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar el procedimiento pulse [F5 (Cancel)].

Grabar un patrón

Copia de patrones

Esta operación copia datos del patrón actual a otro patrón.

Parámetro	Rango	Explicación
Dest Pattern	Preset, User, Card	Banco del patrón destino de la copia
	1-650 (Preset)	Número del patrón destino de la copia
	1-200 (User) 1-999 (Card)	
Dest Meas	1-(last measure + 1)	Destino de la copia del primer compás
Dest Part	1-16	Parte destino de la copia
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Datos que serán copiados
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Región de notas que será copiada Pueden ser especificados solo si Event esta ajustado en "NOTE."
Note Maximum		
Copy Mode	REPLACE, MIX	Proceso de la copia: REPLACE: Los datos de destino de la copia serán reemplazados por los datos de la fuente de la copia. MIX: Los datos de destino de la copia se combinarán con los datos fuente de la copia.
Copy Times	1-998 (Max)	Número de veces que se copiarán los datos.

NOTE

Solo es posible especificar una parte destino de la copia (Dest Part) si hay una única parte fuente de la copia. Si hay dos o más partes fuente de la copia, estas serán copiadas en las mismas partes que el destino de la copia.

NOTE

Al copiar datos de una parte a otra dentro del mismo patrón, solo será posible seleccionar una parte cada vez.

Borrado de patrones (función Erase)

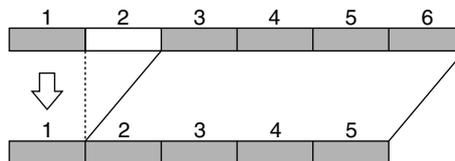
Esta operación borra total o parcialmente los datos de un patrón.

Parámetro	Rango	Explicación
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Datos que se borrarán.
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Región de notas que se borrará. * Esto puede ser especificado solo si Event está ajustado en "NOTE."
Note Maximum		

Eliminación de compases

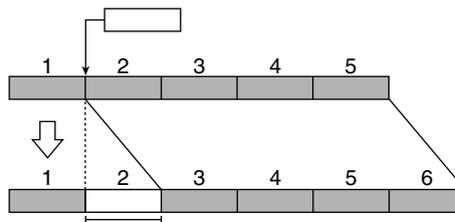
Esta operación elimina compases no deseados de un patrón y posteriormente une los compases restantes.

Si una parte contiene datos que continúan en la región borrada, la interpretación de la parte será recortada en la longitud correspondiente. Si usted especifica todas las partes como objeto de la operación de borrado, el patrón en si mismo será recortado.



Inserción de compases

Esta operación inserta compases vacíos entre el compás de un patrón especificado y el siguiente compás. Si desea añadir más datos de interpretación en medio de una interpretación existente, utilice este procedimiento para añadir uno o más compases vacíos y luego grabe la interpretación adicional. Los compases insertados mantendrán los mismos tiempos de la zona de inserción.



Parámetro	Rango	Explicación
Insert Meas	1-998 (Max)	Número de compases a insertar * El patrón no puede exceder los 998 compases.

Transposición

Esta operación cambia los números de las notas (afinación) de una o más partes en el patrón. Es posible realizar una transposición de notas en un rango de +/-2 octaves.

Parámetro	Rango	Explicación
Value	-24- +24	Proporción de transposición
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Rango de notas que serán transpuestas
Note Maximum		

Cambiar parámetro Velocity

Esta operación modifica el parámetro Velocity (intensidad) de las notas grabadas en el patrón.

Parámetro	Rango	Explicación
Value	-99- +99	Proporción de cambio del parámetro Velocity.
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Rango de notas cuyo Velocity cambiará.
Note Maximum		

MEMO

En caso de generar un parámetro Velocity mayor que 127 (o menor que 1), los datos Velocity serán limitado a 127 (o 1).

Cambiar la duración de las notas

Esta operación modifica el parámetro "length" (duración de la nota) de las notas en el patrón. Use esto cuando desee que la interpretación final contenga más *staccato* o de lo contrario, más *tenuto*.

Parámetro	Rango	Explicación
Value	-960- +960	Proporción en que la duración cambiará.
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Rango de notas cuya duración será cambiada.
Note Maximum		

Ajuste del Reloj (Shift clock)

Esta operación cambia el tempo de los datos de interpretación grabados en el patrón hacia atrás o hacia adelante en unidades de un Clock (96 ava parte de un beat). Use esto cuando desee desplazar ligeramente la interpretación final.

Parámetro	Rango	Explicación
Value	-960- +960	Proporción de desplazamiento Clock
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Tipo de datos cuyo tiempo será ajustado
Note Minimum	0 (C-1)-127 (G9)	Rango de notas en que el tiempo será ajustado.
Note Maximum		

Reducción de datos (Data Thin)

Debido a que los datos como cambios de afinación o datos de cambio de control varían sus valores continuamente, pueden ocupar un excesivo espacio en la memoria. La operación Data Thin (Reducción de datos) reduce estos datos disminuyendo el espacio que ocupan en memoria sin afectar de forma audible a su reproducción. Ello permite un aprovechamiento más eficiente de la memoria interna.

Parámetro	Rango	Explicación
Value	0-99	Proporción en que los datos serán reducidos.
Thin Event	ALL, CC, BEND, PAFT, CAFT	Tipo de datos a ser reducidos.

Función Edit Quantize

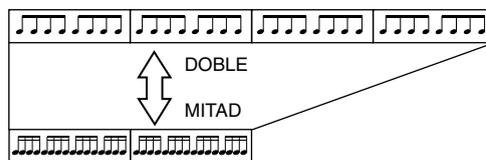
Esta operación corrige el tiempo de los datos de interpretación grabados en el patrón, según el criterio de tiempos que usted especifique. Una cuantización convencional ajusta solo el tiempo de las notas en el patrón durante su reproducción, sin afectar el contenido real de los datos. Sin embargo la operación Edit Quantize le permite cuantizar los datos reales por sí mismos.

Parámetro	Rango	Explicación
QTZ Type	GRID, SHUFFLE, GROOVE	Tipo de cuantización
When Type is "GRID"		
QTZ Template	1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4	Valor hacia el que se modificarán las notas.

Parámetro	Rango	Explicación
QTZ Timing	0-100	Intensidad de la cuantización Ajustes Mayores de este parámetro causarán que los tiempos de notas se acerquen a sus valores más exactos.
Tipo "SHUFFLE"		
QTZ Template	1/16, 1/8	Valor de hacia el que se modificarán las notas.
QTZ Timing	0-100	Proporción de "shuffle" para los backbeats Un ajuste de "50" producirá un ritmo sencillo sin "shuffle". Los ajustes en un rango de 60-66 producirán un agradable toque "shuffle".
Tipo "GROOVE"		
QTZ Template	Consulte "Groove Template List" (p. 46)	Plantilla de uso
QTZ Timing	0-100	Intensidad del ajuste de tiempos. Ajustes mayores del parámetro pueden causar que los tiempos de las notas oscilen cerca de los tiempos de la plantilla.
QTZ Velocity	0-100	Intensidad del ajuste Velocity. Ajustes mayores del parámetro causarán que las intensidades oscilen cerca de los parámetros velocity de la plantilla.

Función Reclock

Esta operación dobla o divide por la mitad los valores de notas de interpretaciones grabadas en el patrón. Por ejemplo, un patrón de cuatro compases grabado con un tempo = 120 puede convertirse en un patrón de 2 compases con los valores de notas divididos y reproducido con un tempo = 60 produciendo una reproducción idéntica. Si desea unir patrones cuyo tempo difiera drásticamente puede usar la operación Reclock para que los valores de notas de ambos patrones sean equivalentes.



* Usar la operación Reclock no cambiará el tempo original del patrón.

Parámetro	Rango	Explicación
Reclock Size	HALF, DOUBLE	Cómo cambiarán los valores de las notas. HALF: Los valores de las notas se dividirán por la mitad. DOUBLE: Los valores de las notas se doblarán.

* No es posible ajustar este parámetro dem odo que la operación reclock produzca un patrón cuya duración sea mayor de 998 compases o menor que 1 compás.

Grabar un patrón

Lista de plantillas Groove

16 Beat Dance type	
Dance-Nm-L.Ac	Exacto/ Margen dinámico bajo
Dance-Nm-H.Ac	Exacto/Margen dinámico alto
Dance-Nm-L.Sw	Exacto/Swing suave
Dance-Nm-H.Sw	Exacto/Swing intenso
Dance-Hv-L.Ac	Retrasado/Margen dinámico bajo
Dance-Hv-H.Ac	Retrasado/Margen dinámico alto
Dance-Hv-L.Sw	Retrasado/Swing suave
Dance-Hv-H.Sw	Retrasado/Swing intenso
Dance-Ps-L.Ac	Anticipado/Margen dinámico bajo
Dance-Ps-H.Ac	Anticipado/Margen dinámico alto
Dance-Ps-L.Sw	Anticipado/Swing suave
Dance-Ps-H.Sw	Anticipado/Swing intenso
16 Beat Fusion type	
Fuson-Nm-L.Ac	Exacto/Margen dinámico bajo
Fuson-Nm-H.Ac	Exacto/Margen dinámico alto
Fuson-Nm-L.Sw	Exacto/Swing suave
Fuson-Nm-H.Sw	Exacto/Swing intenso
Fuson-Hv-L.Ac	Retrasado/Margen dinámico bajo
Fuson-Hv-H.Ac	Retrasado/Margen dinámico alto
Fuson-Hv-L.Sw	Retrasado/Swing suave
Fuson-Hv-H.Sw	Retrasado/Swing intenso
Fuson-Ps-L.Ac	Anticipado/Margen dinámico bajo
Fuson-Ps-H.Ac	Anticipado/Margen dinámico alto
Fuson-Ps-L.Sw	Anticipado/Swing suave
Fuson-Ps-H.Sw	Anticipado/Swing intenso
16 Beat Reggae type	
Regge-Nm-L.Ac	Exacto/Margen dinámico bajo
Regge-Nm-H.Ac	Exacto/high margen dinámico
Regge-Nm-L.Sw	Exacto/Swing suave
Regge-Nm-H.Sw	Exacto/Swing intenso
Regge-Hv-L.Ac	Retrasado/Margen dinámico bajo
Regge-Hv-H.Ac	Retrasado/Margen dinámico alto
Regge-Hv-L.Sw	Retrasado/Swing suave
Regge-Hv-H.Sw	Retrasado/Swing intenso
Regge-Ps-L.Ac	Anticipado/Margen dinámico bajo
Regge-Ps-H.Ac	Anticipado/Margen dinámico alto
Regge-Ps-L.Sw	Anticipado/Swing suave
Regge-Ps-H.Sw	Anticipado/Swing intenso
8 Beat Pops type	
Pops-Nm-L.Ac	Exacto/Margen dinámico bajo
Pops-Nm-H.Ac	Exacto/Margen dinámico alto
Pops-Nm-L.Sw	Exacto/Swing suave
Pops-Nm-H.Sw	Exacto/Swing intenso
Pops-Hv-L.Ac	Retrasado/Margen dinámico bajo
Pops-Hv-H.Ac	Retrasado/Margen dinámico alto
Pops-Hv-L.Sw	Retrasado/Swing suave
Pops-Hv-H.Sw	Retrasado/Swing intenso
Pops-Ps-L.Ac	Anticipado/Margen dinámico bajo
Pops-Ps-H.Ac	Anticipado/Margen dinámico alto
Pops-Ps-L.Sw	Anticipado/Swing suave
Pops-Ps-H.Sw	Anticipado/Swing intenso
8 Beat Rhumba type	
Rhumb-Nm-L.Ac	Exacto/Margen dinámico bajo
Rhumb-Nm-H.Ac	Exacto/Margen dinámico alto
Rhumb-Nm-L.Sw	Exacto/Swing suave
Rhumb-Nm-H.Sw	Exacto/Swing intenso
Rhumb-Hv-L.Ac	Retrasado/Margen dinámico bajo
Rhumb-Hv-H.Ac	Retrasado/Margen dinámico alto
Rhumb-Hv-L.Sw	Retrasado/Swing suave
Rhumb-Hv-H.Sw	Retrasado/Swing intenso
Rhumb-Ps-L.Ac	Anticipado/Margen dinámico bajo
Rhumb-Ps-H.Ac	Anticipado/Margen dinámico alto
Rhumb-Ps-L.Sw	Anticipado/Swing suave
Rhumb-Ps-H.Sw	Anticipado/Swing intenso

Otros	
Samba 1	samba (pandero)
Samba 2	samba (surdo and timba)
Axe 1	axe (caixa)
Axe 2	axe (surdo)
Salsa 1	salsa (cascara)
Salsa 2	salsa (conga)
Triplets	tresillos
Quintuplets	quintetos
Sextuplets	seisillos
7 Against 2	Siete notas en dos tiempos
Lagging Tri	tresillos retrasados

NOTE

La cuantización corregirá solo mensajes denotas; Otros mensajes no serán corregidos. Esto significa que los mensajes que modifican el sonido en tiempo real (como la función pitch bend) han sido grabados en el patrón, algunos de estos ajustes Cuantize pueden causar que los tiempos de estos mensajes sean incorrectos y por tanto pueden no reproducirse del modo más apropiado. Resulta más adecuado usar cuantize en patrones que no contienen mensajes que produzcan cambios a tiempo real.

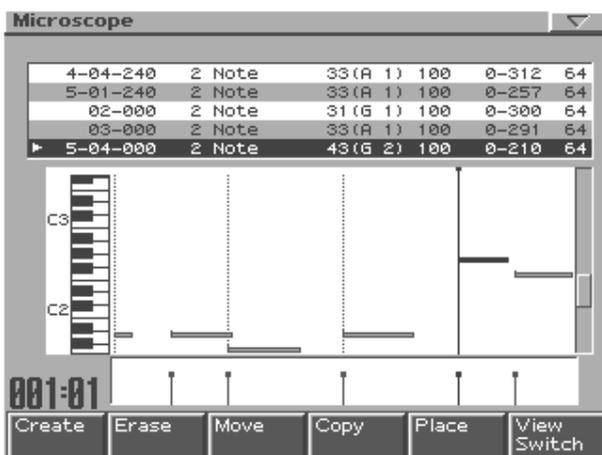
Microscopio

Le permite editar sonidos individuales de datos de interpretación dentro de un patrón completado.

* El patrón no puede estar en reproducción para poder ser editado.

Procedimiento básico de uso del Microscopio

1. Seleccione el patrón que desee editar.
2. Pulse [F2 (Edit)] para acceder a la pantalla del menu Pattern Edit.
3. Pulse [F1 (Micro Scope)] para acceder a la pantalla del Microscopio.



4. Use los botones part [1]–[16] y [TEMPO/MUTE] para seleccionar la parte que desee editar.
5. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar los datos de interpretación que desee editar.
6. Use [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar los parámetros que desee editar.
7. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el valor.
8. Repita los pasos 4–7 para continuar la edición.
9. Cuando haya terminado, pulse [EXIT].

Datos de interpretación editables en el Microscopio

El editor del Microscopio le permite editar los 9 tipos de datos siguientes (mensajes MIDI).

Mensaje MIDI	Explicación
Note	Datos de nota para sonidos de reproducción.
Program Change	Mensajes de cambio de sonidos (Patches)
Control Change	Mensajes que pueden aplicar efectos "Modulation" o "Portamento" según el número de controlador del mensaje.
Pitch Bend	Mensajes que cambian la afinación durante su interpretación.
Poly Aftertouch	Mensajes que aplican "Aftertouch" a teclas concretas.
Channel Aftertouch	Mensajes que aplican "Aftertouch" a todo el canal MIDI
System Exclusive	Mensajes MIDI específicos de la unidad MC-909
Tempo Change	Messages de cambio de tempo
Mute Control	Datos Mute para cada parte

Botones de función

[F1 (Create)]	Inserta nuevos datos de interpretación.
[F2 (Erase)]	Borra datos de interpretación.
[F3 (Move)]	Mueve datos de interpretación.
[F4 (Copy)]	Copia datos de interpretación.
[F5 (Place)]	Coloca datos de interpretación.
[F6 (View Switch)]	Muestra solo datos específicos. Datos con el símbolo: "4" aparecerán.

Insertar datos de interpretación (Función Create)

Cómo insertar nuevos datos de interpretación en una ubicación deseada en un patrón.

1. Pulse [F1 (Create)].
Aparecerá la pantalla Create Event.
2. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar los datos de interpretación que desee insertar.
3. Pulse [F6 (OK)].
Aparecerá la ventana Create Position.
4. Use [CURSOR (left/right)] para mover el cursor a los campos: "measure", "beat" y "clock", y use [VALUE] o [INC/DEC] para especificar la ubicación en que los datos serán insertados.
5. Pulse [F6 (OK)] para insertar los datos de interpretación.
6. Los parámetros de la interpretación insertada tendrán los valores por defecto. Puede editar los valores como sea necesario.

Eliminar datos de interpretación (Función Erase)

Cómo eliminar solo un sonido específico de datos de interpretación.

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para mover el cursor a los datos de interpretación que desee eliminar.
2. Pulse [F2 (Erase)] para borrar esos datos de interpretación.

Mover datos de interpretación (Función Move)

Cómo mover datos de un sonido de interpretación a una ubicación distinta.

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para situar el cursor en los datos de interpretación que desee mover.
2. Pulse [F3 (Move)].
Aparecerá la pantalla Move Event.
3. Use [CURSOR (left/right)] para mover el cursor a los campos: “measure”, “beat” y “clock” y use [VALUE] o [INC/DEC] para especificar la ubicación a la que los datos serán movidos.
4. Pulse [F6 (OK)] para mover los datos de interpretación.

Copiar datos de interpretación (Función Copy)

Cómo copiar datos de un sonido de interpretación en una ubicación específica. Ello resulta apropiado si desea usar los mismos datos de interpretación dos o más veces.

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para mover el cursor hacia los datos de interpretación que desee copiar.
2. Pulse [F4 (Copy)] para copiar el sonido.
3. Pulse [F5 (Place)].
Aparecerá la pantalla Place Event.
4. Use [CURSOR (izquierda/derecha)] para mover el cursor a los campos: “measure”, “beat” y “clock” y use [VALUE] o [INC/DEC] para especificar la ubicación donde se pegarán los datos.
5. Pulse [F6 (OK)] para pegar los datos de la interpretación.

Edición de mensajes System Exclusive

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para situar el cursor en el mensaje System Exclusive que desee editar.
2. Pulse [CURSOR (derecha)].
Aparecerá la ventana System Exclusive Edit.
3. Use [CURSOR] para situar el cursor en los datos que desee editar.
4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el valor.
5. Pulse [F6 (OK)] para finalizar los datos.

Botones de Función

[F1 (Auto Sum)]	Si el mensaje es Roland type IV System Exclusive, es posible calcular el parámetro checksum automáticamente cuando los valores han sido finalizados. Si muestra una marca: “4” el parámetro checksum será calculado automáticamente cuando los valores de datos hayan sido finalizados.
[F2 (Delete)]	Borra los datos en la ubicación del cursor.
[F3 (Insert)]	Inserta datos en la ubicación del cursor.
[F4 (Test)]	Transmite los datos editados.
[F5 (Close)]	Coloca los datos de la interpretación.
[F6 (OK)]	Finaliza los datos.

Guardar un patrón

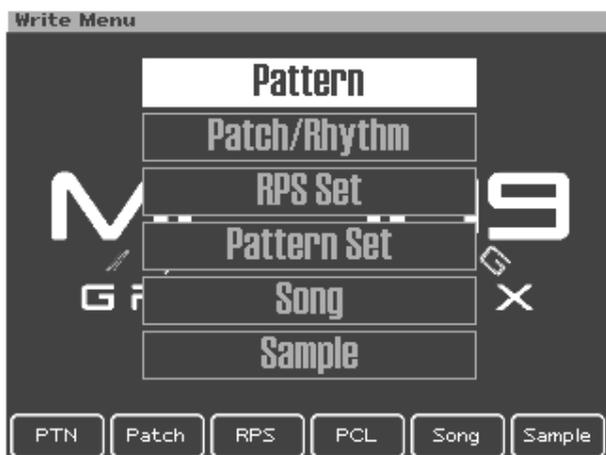
Los ajustes de Patrón que usted edite se perderán si edita otro patrón o si apaga la unidad. Si desea conservar los datos editados debe guardarlos del modo siguiente.

1. Seleccione el patrón que desee guardar.

2. Pulse [WRITE].

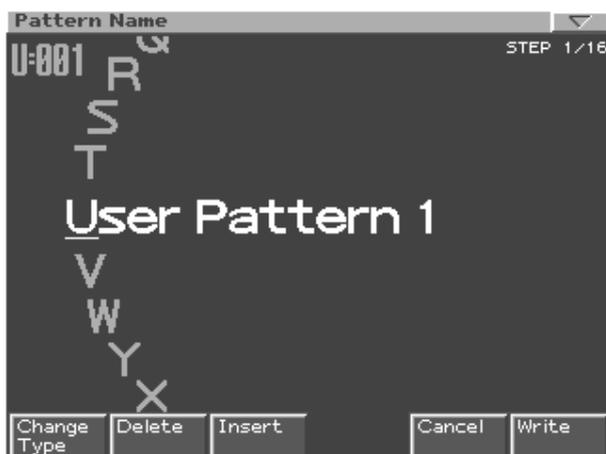
Aparecerá la pantalla del menú Write.

Asegúrese de que "Pattern" está resaltado.



3. Pulse [ENTER] o [F1 (PTN)].

Aparecerá la pantalla de introducción de nombre de patrón.



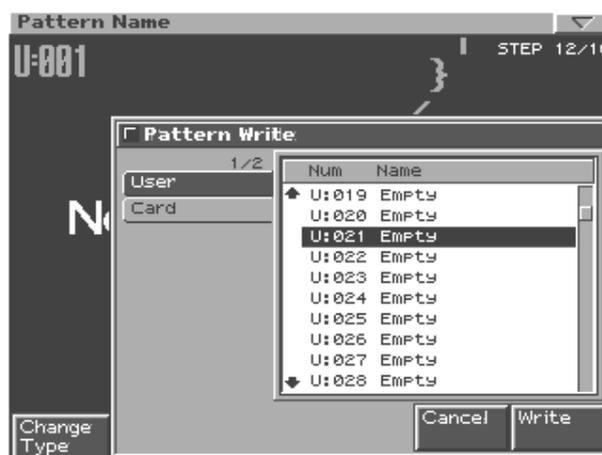
4. Asigne un nombre al patrón que usted creó.

[CURSOR (left/right)]	Mueve el cursor (ubicación donde introducir/editar un carácter) .
[CURSOR (up/down)]	Cambia entre letras mayúsculas y minúsculas.
[VALUE] [INC/DEC]	Selecciona caracteres.
[F1 (Change Type)]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que pulse esto, seleccionará alternativamente el primer carácter del alfabeto mayúsculas, (A), alfabeto minúsculas (a), o números y símbolos (0).
[F2 (Delete)]	Elimina el carácter en la ubicación del cursor desplazando los caracteres siguientes en minúsculas hacia la izquierda para cubrir el espacio restante.
[F3 (Insert)]	Inserta un espacio en la ubicación del cursor.

* Si decide no introducir el nombre, pulse [F5 (Cancel)].

5. Cuando termine de introducir el nombre pulse [F6 (Write)].

Aparecerá una pantalla en que podrá elegir el patrón donde los datos serán escritos.



6. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el patrón en que se escribirán los datos.

Use [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el Banco(user o card).

7. Pulse [F6 (Write)].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre si desea escribir los datos.

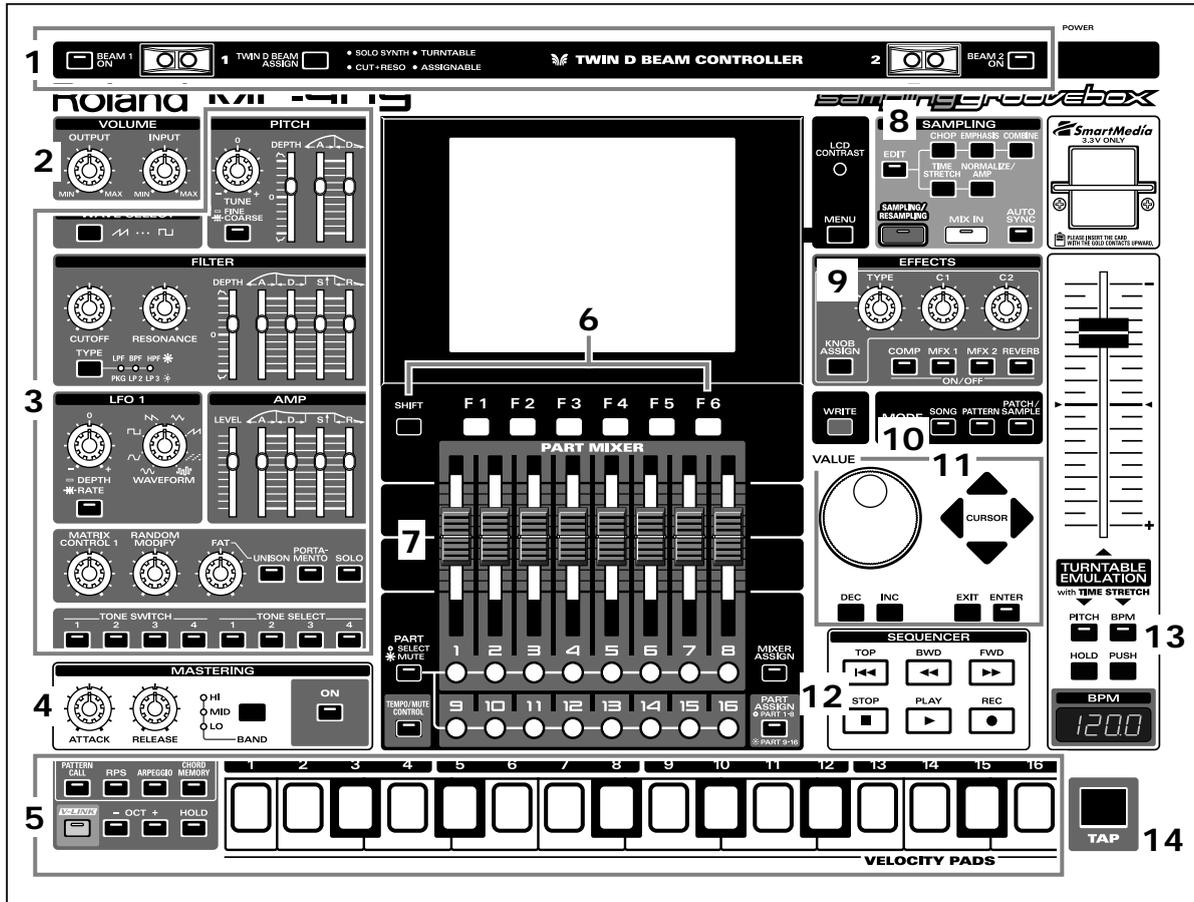
8. Para escribir los datos pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar pulse [F5 (Cancel)].

MEMO

Modo Patch/Sample

Funcionamiento (en Modo Pattern)



Cuando pulse el botón de la sección Mode [PATCH/SAMPLE], el indicador del botón se encenderá y la unidad MC-909 estará en modo Patch/Sample.

En modo Patch /Sample las diversas partes del panel realizarán las siguientes funciones.

1. Controladores D Beam

Pase su mano por encima para modificar el patrón (p. 35).

[BEAM 1 ON]	Activa/Desactiva el controlador D Beam izquierdo (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Activa/Desactiva el controlador D Beam derecho (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Selecciona la función del controlador D Beam controller.

2. Sección Volume

[OUTPUT]	Ajusta el volumen de salida de los jacks MIX OUT y de los auriculares.
[INPUT]	Ajusta el nivel de entrada de los jacks INPUT.

3. Sección Realtime Modify

Estos controles modifican el sonido a tiempo real (p. 33).

Conmutador/ Botón	Parámetro
[WAVE SELECT]	Muestra la lista Wave.
PITCH block	
[TUNE]	Botón apagado: Patch Fine Tune (p. 57) Botón iluminado: Patch Coarse Tune (p. 57)
[depth]	Profundidad Pitch Envelope(p. 59)
[A]	Pitch Envelope Time1 (p. 59)
[D]	Pitch Envelope Time3 (p. 59)
FILTER block	
[TYPE]	Tipo de Filtro (p. 59)
[CUTOFF]	Frecuencia de Corte (p. 59)
[RESONANCE]	Resonancia (p. 60)
[profundidad]	Profundidad Filter Envelope(p. 61)
[A]	Filter Envelope Time1 (p. 61)
[D]	Filter Envelope Time3 (p. 61)
[S]	Filter Envelope Level3 (p. 61)
[R]	Filter Envelope Time4 (p. 61)
AMP block	
[LEVEL]	Nivel Patch (p. 62)
[A]	Amp Envelope Time1 (p. 63)
[D]	Amp Envelope Time3 (p. 63)
[S]	Amp Envelope Level3 (p. 63)
[R]	Amp Envelope Time4 (p. 63)
LFO 1 block	
[depth/RATE]	Botón apagado: LFO1 Pitch/Filter/ Amp/ Profundidad Panorama (p. 64, p. 65) * Seleccionable Botón iluminado: Rate LFO1 (p. 64)

Conmutador/ Botón	Parámetro
[WAVEFORM]	Forma de onda LFO1 (p. 64)
Others	
[MATRIX CONTROL 1]	Parámetros ajustados en destino CTRL1 (p. 68)
[RANDOM MODIFY]	Modifica aleatoriamente los parámetros del generador de sonido de la parte (p. 56).
[FAT]	Nivel Fat parámetro Unison (p. 66)
[UNISON]	Cambio parámetro Unison (p. 66)
[PORTAMENTO]	Cambio parámetro Portamento (p. 65)
[SOLO]	Parámetros Mono/Poly (p. 65)
TOPE SWITCH	
[1]-[4]	Activa/desactiva el sonido (p. 56).
TOPE SELECT	
[1]-[4]	Selecciona un sonido para editar (p. 56).

4. Sección Master

[ON]	Activa/desactiva el efecto de masterización (compressor).
[BAND]	Selecciona la banda de frecuencia a ajustar.
[ATTACK]	Especifica el tiempo desde que el volumen llega al umbral hasta que se aplica el efecto Compressor .
[RELEASE]	Especifica el tiempo desde la caída del volumen por debajo del umbral hasta que el efecto Compressor deja de aplicarse.

5. Pads Velocity

Use los Pads como teclado para interpretar o disparar frases (p. 27).

6. Botones de función

Estos botones dan acceso a las funciones de pantalla indicadas en la parte inferior de la pantalla.

7. Sección Part Mixer

En esta sección puede ajustar el volumen, panorama, etc, de cada parte (p. 33).

[PART (SELECT/MUTE)]	Seleccione la función de los botones Part [1]-[16]. Cuando el indicador está apagado estos trabajan como botones Part Select y como botones Mute si el indicador está encendido.
[TEMPO/MUTE]	Activa/desactiva la parte Tempo/Mute (parte que graba cambios de tempo y operaciones mute, p. 42).
[MIXER ASSIGN]	Cuando presiona este botón su indicador se encenderá y aparecerá la pantalla Mixer .
[PART ASSIGN]	Selecciona las partes controladas por los deslizadores. Los deslizadores controlarán las partes 1-8 si su indicador no está encendido, o las partes 9-16 si el indicador está encendido.

8. Sección Sampling

[EDIT]	Muestra la pantalla Sample Edit (p. 114).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Muestra la pantalla del menu Sampling (p. 112).
[MIX IN]	Mezcla el sonido del jack IN-PUT en la salida(p. 34).

[AUTO SYNC]	Sincroniza una muestra con el patrón (p. 36).
-------------	---

9. Sección Effect

Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).

[COMP]-[REVERB]	Activa/Desactiva (p. 88).
[KNOB ASSIGN]	Selecciona los efectos que serán controlados a tiempo real (p. 91).
[TYPE]	Selecciona un tipo de efecto.
[C1], [C2]	Modifica la función asignada en tiempo real.

10. Sección Mode

Pulse el botón [PATTERN] para entrar en modo Pattern .

Pulsar uno de los otros dos botones cambia la unidad al correspondiente modo.

11. Sección Cursor/Value

Use estos botones y el dial para seleccionar patrones o valores de entrada (p. 19).

12. Sección Secuenciador

[PLAY]	Reproduce un patrón (p. 24).
[STOP]	Detiene la reproducción/grabación.
[FWD]	Avanza al próximo compás.
[BWD]	Vuelve al compás anterior.
[TOP]	Retrocede al principio de patrón.
[REC]	Usado en grabación. (p. 37).

13. Emulación Plato Giradiscos

Aplica un efecto que simula un aumento/disminución de la velocidad de rotación de un plato giradiscos (p. 36).

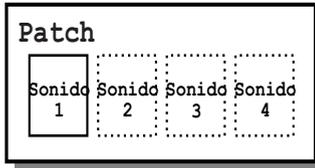
14. Botón TAP

Ajusta el BPM pulsando el botón en el tiempo deseado (p. 25).

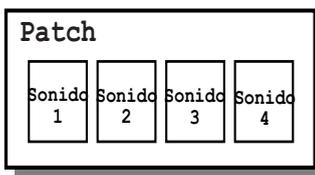
Edición de Patches

Organización de un Patch

El tipo de sonido de reproducido más habitualmente en la unidad MC-909 se denomina Patch. Cada Patch puede contener hasta 4 sonidos.



Ejemplo 1: Un Patch consiste en solo un sonido (Los sonidos 2-4 están desactivados).



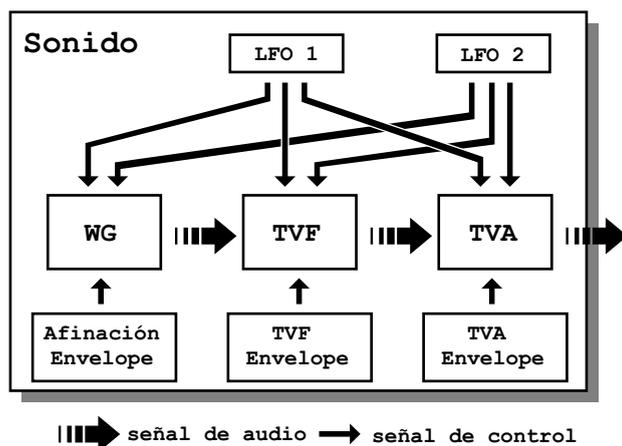
Ejemplo 2: Un Patch consiste en cuatro sonidos.

Usted puede activar o desactivar los sonidos en un Patch. Solo los sonidos que están activados se escuchan cuando usted reproduce un Patch. (p. 56)

Es posible establecer la estructura de un Patch para especificar cómo los sonidos 1,2,3 y 4 se combinan (p. 66)

Organización de un Sonido

Los sonidos son la unidad de sonido programable más pequeña de la unidad MC-909, y son los bloques de sonido básicos que constituyen un Patch. No es posible reproducir un sonido por sí mismo. Solo es posible su reproducción como parte de un Patch o Kit de ritmo. Un Sonido (tone) consiste en los cinco siguientes componentes:



WG (Generador Wave)

Esto selecciona el material de forma de onda PCM que proporciona la base del sonido. Dos formas de onda pueden asignarse a cada sonido. La unidad MC-909 tiene 693 formas de onda. Ver Lista de Formas de Onda (p. 150.) Todos los Patches integrados en la unidad MC-909 consisten en combinaciones de sonidos basados en estas formas de onda.

TVF (Time Variant Filter)

Especifica cómo cambia el componente frecuencia del sonido.

TVA (Time Variant Amplifier)

Determina los cambios de volumen y de panorama del sonido.

Envelope

Aplica cambios en el sonido a través del tiempo. Proporciona Envelopes independientes para los parámetros Pitch, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo el parámetro TVA Envelope puede ser usado para modificar el ataques y decaimiento del sonido.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Use el LFO (Oscilador de baja frecuencia) para generar cambios cíclicos o "modulaciones" en un sonido. Cada Sonido proporciona dos LFOs. Un LFO puede aplicarse a los ajustes de afinación del sonido, TVF (filtro) y TVA (volumen). Cuando un LFO es aplicado a la afinación, se produce un efecto de vibrato. Cuando un LFO es aplicado a la frecuencia de corte TVF, se produce un efecto wah-wah. Cuando un LFO es aplicado al volumen TVA volume, se produce un efecto Tremolo.

Trucos para crear un Patch

- Elija un Patch similar al sonido que desee crear
Cuande desee crear un nuevo sonido, es una buena idea empezar con un patch más cercano al sonido que usted tiene en mente. Empezando con un Patch que no ofrece ningún parecido con el que usted desea crear es probable que requiera mucho más trabajo de programación.
- Decida los sonidos que sonarán
Al crear un Patch, es importante decidir qué sonidos desea usar. Es también importante desactivar sonidos que no se usen para evitar desaprovechar voces que reduzcan innecesariamente el número de notas simultáneas que la unidad puede reproducir.
- Compruebe el modo en que se combinan los sonidos
El parámetro Type Structure 1&2 y 3&4 son parámetros importantes que determinan cómo se combinarán los cuatro sonidos. Antes de que usted selecciona nuevos sonidos, asegúrese de que entiende cómo los sonidos actualmente seleccionados se afectan entre ellos.

Pantalla superior del modo Patch/Sample



Bank Num (Number) Patch/Rhythm (Patch Name/Rhythm Set Name)	Banco/Número/Nombre del Patch (kit de ritmo) usado en cada parte (1-16)
Lev (Part Level)	Consulte la p. 33
Pan (Part Pan)	
Key (Part Key Shift)	
Rev (Part Reverb Send Level)	
Out (Part Output Assign)	
Seq (Sequencer Output Assign)	Salida de sonido original de cada parte (p. 88)
	Destino de salida del secuenciador INT: generador de sonido interno EXT: conector MIDI OUT BOTH: ambos de los anteriores simultáneamente

Botones de Función

[F1 (List)] (Patch List)	Seleccione un Patch/Kit the ritmo de una lista (p. 55).
[F2 (Edit)] (Patch Edit)	Edite los ajustes de un Patch/Kit de ritmo (p. 56, p. 71).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Especifique el volumen/panorama de cada parte (p. 33).
[F4 (Effects)]	Aplique efectos especiales al sonido (p. 88).
[F5 (Mastering)]	Realice ajustes para el efecto de masterización. (p. 108).
[F6 (BPM/Click)]	Ajuste el tempo y active/desactive el metrónomo (p. 25).

Seleccionar un Kit Patch/Kit de ritmo

Seleccionar de una lista

1. Pulse [F1 (List)] para mostrar la lista de Patches en pantalla.

El Patch/Kit de ritmo actualmente seleccionado se encenderá.



2. Para seleccionar un Patch, pulse [F3 (Patch)]. Para seleccionar un Kit de ritmo pulse [F4 (Rhythm)].
3. Use [F1] [F2] o [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar un banco.
4. Pulse [F6 (Select)] para finalizar su selección.

Seleccione un patch por categorias

1. En la pantalla Patch Select pulse [F5 (Categ)]. Los Patches serán mostrados por categorías.
2. Use [F1] [F2] o [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar una categoría.
3. Pulse [F6 (Select)] para finalizar su selección.



Los kits de ritmo no tienen categorías.

Seleccionar directamente

1. En la pantalla superior del modo Patch/Sample, use [CURSOR] para desplazar el cursor hasta el nombre del patch/ kit de ritmo o banco.
2. Use [VALUE] o [INC/DEC] para realizar su selección.

Seleccionar los sonidos que sonarán

Active los sonidos que desee que suenen. Si desea escuchar un sonido específico, desactive el resto de sonidos.

Pulse **TONE SWITCH [1]–[4]** para activar un sonido (indicador del botón encendido) o desactivarlo (indicador apagado).

Procedimiento de edición de Patches

Edición desde el panel de conmutadores

Varios parámetros del generador de sonido pueden ser editados directamente desde los conmutadores del panel.

Los parámetros editables están marcados con el símbolo: “#” en la lista de detalles de edición.

Funciones Especiales de Edición

[RANDOM MODIFY]	Controla los parámetros del generador de sonido de la parte actual. Es un modo apropiado de usar la función aleatoria para crear sonidos que su agrado. Si gira el controlador hacia la derecha, los parámetros serán modificados de forma aleatoria. Si gira el controlador hacia la izquierda y luego una vez más hacia la derecha, los parámetros serán seleccionados de nuevo y modificados aleatoriamente.
[FAT]	Válido si [UNISON] está activado. Produce un efecto de desafinación (conmutador situado entre la posición límite izquierdo y la posición central), o un efecto armonizador (conmutador situado entre la posición central y la posición límite derecho).

Cuando haya conseguido el sonido deseado, guarde el Patch (p. 79).

Función LFO1 Waveform Morphing

Es posible aplicar la función “Morphing” a la forma de onda del LFO1. Ello consiste en un cambio gradual entre formas de onda, en el orden mostrado en el panel.

Edición Detallada

1. En la pantalla superior del modo Patch/Sample, mueva el cursor hasta el Patch que desee editar.
2. Pulse [F2 (Edit)] para acceder la pantalla Edit.
3. Use [F1] y [F2] para seleccionar un grupo de parámetros.
4. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el parámetro.
5. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el parámetro deseado.
** Es posible usar los conmutadores y deslizadores del panel para editar el sonido (p. 52).*
6. Al finalizar la edición, pulse [EXIT] para volver a la pantalla superior.

Seleccionar un sonido para editar

Pulse TONE SELECT [1]–[4]. El indicador del sonido que usted desee editar se encenderá.

** Pulsando simultáneamente dos o más botones [TONE SELECT] es posible seleccionar simultáneamente dos o más sonidos.*

Wave

Estos parámetros seleccionan la forma de onda PCM base del sonido y le aplican efectos.

Parámetro	Rango	Explicación
Wave Group	INT, SRX, PRES, USER, CARD	Grupo de forma de onda en que se basará el sonido INT: Formas de onda almacenadas en la memoria interna SRX: Formas de onda almacenadas en la tarjeta de expansión Wave PRES: Formas de onda de los Samples Preset USER: Formas de onda de los Samples User CARD: Formas de onda de la tarjeta * SRX puede ser seleccionado solo si la unidad tiene una tarjeta de expansión Wave instalada.
Wave No. L/MONO Wave No. R	0 (OFF)–693	Forma de onda en la que se basará el sonido En la unidad MC-909 es posible especificar una forma de onda separada para los canales L y R * Si desea usar la misma forma de onda para los canales L y R ajuste el canal R a 0 (OFF).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Ganancia de la Forma de onda (amplitud) El valor cambiará en pasos de 6 dB (decibelios). Un incremento de 6 dB doblará el Gain. Si desea usar la función Booster para distorsionar el sonido, resulta efectivo ajustar este valor al máximo.
FXM (Modulación cruzada de frecuencias) (Frequency Cross Modulation) FMX crea una estructura armónica compleja usando una forma de onda específica para modular en frecuencia la forma de onda seleccionada. Apropiado para crear sonidos extremos o efectos de sonido.		
FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Selecciona si la función FMX se usará (ON) o no (OFF)
FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Selecciona como FXM aplicará modulación de frecuencia. Un aumento de este valor producirá un sonido más tosco. Una disminución de este valor producirá un sonido más metálico.
FXM profundidad (Wave FXM profundidad)	0–16	Profundidad de frecuencia aplicada por el parámetro FXM

Afinación (Pitch)

Estos parámetros especifican la afinación de la forma de onda y cómo la dinámica de su interpretación en el teclado afectará el parámetro pitch envelope (cambio de afinación en el tiempo).

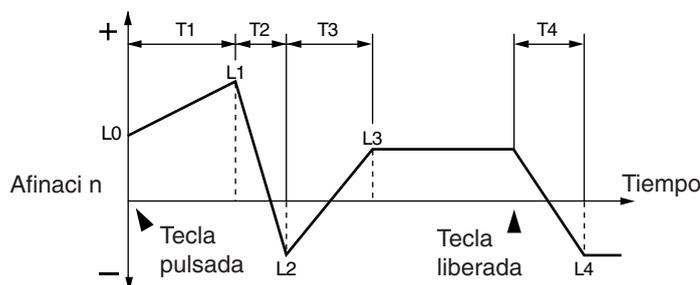
Parámetro	Valor	Descripción
Patch Coarse Tune #	-48– +48	Afinación del Patch completo Especifican la afinación en intervalos de semitono en un rango de +/-4 octavas.
Patch Fine Tune #	-50– +50	Afinación de todo el Patch Ajusta la afinación en intervalos de una centésima (1/100ª parte de semitono) en un rango de medio semitono hacia arriba o hacia abajo.
Tone Coarse Tune	-48– +48	Afinación del sonido Ajusta la afinación en intervalos de semitono en un rango de +/-4 octavas.
Tone Fine Tune	-50– +50	Afinación del sonido Ajusta la afinación en intervalos de una centésima (1/100ª parte de semitono) en un rango de medio semitono hacia arriba o hacia abajo.
Rnd Pitch profundidad (Tone Random Pitch profundidad)	0–1200	Rango del cambio de afinación aleatorio que sucede cada vez que un Pad es pulsado Ajuste esto a 0 si no desea que la afinación cambie de forma aleatoria. Este valor está ajustado en unidades de una centésima (1/100ª parte de semitono).

Edición de Patches

Parámetro	Valor	Descripción
Pitch Keyfollow (Wave Pitch Keyfollow)	-200- +200	<p>Proporción de cambio de afinación producido al interpretar una octava alta (12 notas)</p> <p>Ajuste este valor a +100 si desea que la afinación aumente una octava cuando usted interprete 12 notas altas (igual que en un teclado convencional). Ajuste este valor en +200 si desea que la afinación aumente dos octavas cuando usted interprete 12 notas altas. Ajuste este parámetro en un valor negativo si desea que la afinación caiga mientras usted toca el registro alto en el teclado. Ajústelo a 0 si desea que se mantenga la misma afinación con cualquier nota que usted interprete.</p>
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción de cambio de afinación producido en respuesta a su dinámica de interpretación en los Pads.</p> <p>Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia de afinación entre una interpretación suave o fuerte de las notas. Valores Negativos(-) producirán el resultado opuesto.</p>
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en que el parámetro T1 (tiempo) de la función Pitch Envelope cambiará en respuesta a la velocidad en que usted pulse un Pad.</p> <p>Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia entre una interpretación fuerte y una interpretación suave de notas. Ajuste este parámetro en un valor positivo (+) si desea acelerar el tiempo T1, o en un valor negativo (-) para frenarlo.</p>
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en que el parámetro T4 (tiempo) de la función Pitch Envelope cambiará en respuesta a la velocidad en que usted suelte un pad (desactiva velocity mediante la tecla)</p> <p>Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia entre las notas liberadas de forma rápida y lenta. Ajústelo en un valor positivo (+) si desea acelerar el tiempo T4, o negativo (-) para frenarlo.</p>
P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Keyfollow)	-100- +100	<p>Proporción en la que los tiempos Pitch Envelope (T2--T4) cambiarán en respuesta a la tecla que toque. Relativo a la nota Do central(C4); ajustes más elevados de este parámetro producirán un mayor cambio. Valores positivos (+) causarán una disminución progresiva de los tiempos con una interpretación más hacia la derecha en el Pad Velocity. Valores negativos causarán un aumento de los tiempos</p>

Función Pitch Env (Pitch Envelope)

Parámetros que especifican la profundidad del Pitch envelope (forma en que la afinación cambia en el tiempo) y la forma del efecto envelope.



Parámetro	Valor	Descripción
P-Env profundidad #	-12- +12	Profundidad Pitch envelope Un aumento de este valor producirá un cambio mayor. Valores negativos (-) invertirán el cambio producido por la función Envelope.
P-Env Time1-4 #	0-127	Tiempos(T1-T4) de la función Pitch Envelope Un aumento de este valor alargará el tiempo hasta alcanzar el siguiente nivel de afinación (p.ej., T2 es el tiempo por encima del que la afinación cambiará de L1 a L2). * El Conmutador Realtime modify [A] ajusta Time 1, y el conmutador [D] ajusta Time 3.
P-Env Level0-4	-63- +63	Niveles Pitch envelope (L0-L4) Estos parámetros especifican la proporción en la que la afinación cambiará de la afinación básica (especificada por los parámetros Coarse Tune y Fine Tune) en cada punto del Envelope. Valores positivos (+) aumentarán la afinación por encima de la afinación básica, y negativos (-) la disminuirán.

Filtro (Filter)

Estos parámetros son ajustes para la función TVF (Time Variant Filter). Modifican el carácter tímbrico del sonido, el brillo y la solidez del sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type #	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de filtro Un filtro afecta una región de frecuencias específica, para modificar el brillo o la solidez del sonido. OFF: No se usará ningún filtro. LPF: Filtro Paso Bajos (Low Pass Filter). Recorta la región por encima de la frecuencia de corte. El sonido será más suave mientras se recorta la región de alta frecuencia. Este es el tipo de filtro de uso más frecuente. BPF: Filtro Pasa Banda (Band Pass Filter). Mantiene solo la región alrededor de la frecuencia de corte y recorta el resto. Adecuado para crear sonidos con un carácter distintivo. HPF: Filtro Paso Altos (High Pass Filter). Recorta la región por debajo de la frecuencia de corte. Adecuado para crear sonidos de instrumentos de percusión con un rango distintivo en altas frecuencias. PKG: Filtro para picos. Enfatiza la región alrededor de la frecuencia de corte. Es posible crear un efecto Wah usando un LFO para modular cíclicamente la frecuencia de corte. LPF2: Filtro Paso Bajos 2 (Low Pass Filter 2). Recorta la región por encima de la frecuencia de corte. Permite mantener una frecuencia de corte fija y usar los ajustes TVF envelope para variar la profundidad del recorte. Su transparencia en el tratamiento de la energía sonora lo hace adecuado para sonidos acústicos. * El ajuste Resonance es ignorado. LPF3: Filtro Paso Bajos 3 (Low Pass Filter 3). Recorta la región por debajo de la frecuencia de corte. Este filtro recorta la región de altas frecuencias de forma menos agresiva que el LPF2. Su transparencia en el tratamiento de la energía sonora lo hace adecuado para sonidos acústicos. * El ajuste Resonance es ignorado.
Cutoff Frequency #	0-127	Frecuencia (frecuencia de corte) en que el filtro empieza a afectar el contenido de frecuencia de la forma de onda. Parámetro Filter Type: LPF/LPF2/LPF3, una reducción de la frecuencia de corte disminuirá los armónicos más agudos produciendo un sonido más suave. Un aumento de la frecuencia de corte dará más brillo al sonido. Parámetro Filter Type: BPF, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que sonará. Ello resulta adecuado para crear sonidos con un carácter distintivo. Parámetro Filter Type: HPF, un aumento de la frecuencia de corte disminuirá los armónicos más graves enfatizando solo la parte más brillante del sonido. Parámetro Filter Type: PKG, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que será potenciado.

Modo Patch/Sample

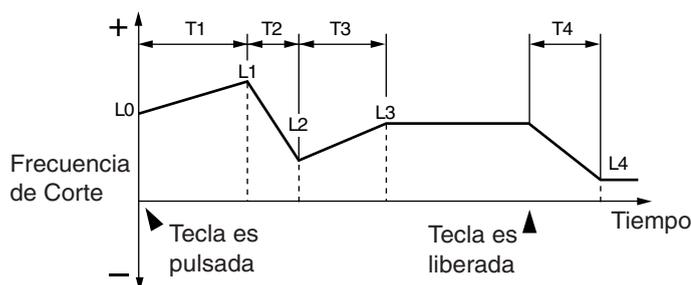
Edición de Patches

Parámetro	Valor	Descripción
Cutoff Keyfollow	-200- +200	<p>Especifica la posición del Pad que afectará la frecuencia de corte</p> <p>Relativo a la frecuencia de corte de la tecla Do 4, valores positivos (+) aumentarán la frecuencia de corte cuando usted interprete por encima de la nota Do 4, y valores negativos (-) disminuirán la frecuencia de corte cuando usted interprete por encima de Do 4. Un aumento de este valor producirá un cambio mayor de forma correspondiente.</p> <p>Frecuencia de Corte (Octava)</p>
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1-7	<p>Curva en la que la dinámica de interpretación de los Pads afectará la frecuencia de corte.</p> <p>Si usted selecciona: "FIX," la frecuencia de corte se mantendrá fija independientemente de su dinámica de interpretación.</p>
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en la que la dinámica de su interpretación con los Pads afectará la frecuencia de corte.</p> <p>Un aumento de este valor causará un mayor diferencia equivalente entre interpretaciones suaves y fuertes. Valores Negativos (-) invertirán el cambio.</p>
Resonance #	0-127	<p>Proporción en la que el sonido de la región de la frecuencia de corte será enfatizado.</p> <p>Un aumento de este valor producirá un carácter más fuerte y distintivo. Un aumento excesivo puede causar oscilación y distorsión.</p>
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en la que la dinámica de su interpretación afectará la resonancia</p> <p>Un aumento de este valor causará una diferencia equivalente entre interpretaciones suaves e interpretaciones fuertes. Valores negativos (-) invertirán el cambio.</p>
F-Env V-Curve (Filter envelope velocity curve)	FIX, 1-7	<p>Curva en la que su dinámica de interpretación al teclado afectará al Filtro Envelope.</p> <p>Si selecciona "FIX," el filtro envelope se mantendrá constante independientemente de la dinámica de su interpretación.</p>
F-Env V-Sens (Filter envelope velocity sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en la que la dinámica de su interpretación de los Pads afectará la Profundidad (Depth) del Filtro Envelope.</p> <p>Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia de forma equivalente entre interpretación suave e interpretación fuerte. Valores negativos (-) invertirán el cambio.</p>

Parámetro	Valor	Descripción
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción el a que su dinámica de interpretación de los Pads (Velocity) afectará el parámetro T1 (tiempo) del Filtro Envelope Un aumento de este valor causará una mayor diferencia de forma equivalente entre interpretación suave y fuerte. Valores negativos (-) invertirán el cambio. Especifique un valor positivo (+) si desea acelerar el tiempo T1 o un valor negativo (-) para frenarlo.
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en que la velocidad de liberación del Pad (Tecla Velocity desactivada) afectará el parámetro T4 (tiempo) del Filtro Envelope. Un aumento d este valor causará una mayor diferencia de forma equivalente entre notas liberadas lentamente y rápidamente. Especifique un valor positivo (+) si desea acelerar el tiempo T4, o negativo (-) para frenarlo.

Parámetro Filter Env (Filter Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad y la forma del Filtro Envelope (Variación del cambio en el tiempo de la frecuencia de corte).



Parámetro	Valor	Descripción
F-Env profundidad (Filter Envelope Depth)	-63- +63	Profundidad del Filtro Envelope Un aumento de este valor producirá un mayor efecto. Valores negativos (-) invertirán el Envelope.
F-Env Time KF (Filter Envelope Time Keyfollow)	-100- +100	Proporción en que la nota interpretada (relativa al Do4) afectará los tiempos (T2-T4) del Filtro Envelope. Un aumento de este valor causará un cambio mucho mayor. Valores positivos (+) causarán una disminución de los tiempos a lo largo de su interpretación hacia el registro derecho del teclado. Valores negativos causarán que los tiempos se alarguen. <div style="text-align: center;"> <p>Tiempo</p> <p>Tecla</p> </div>
F-Env Time1-4 # (Filter Envelope Time 1-4)	0-127	Tiempos (T1-T4) del Filtro Envelope Ajustes superiores a estos valores aumentarán el tiempo de alcance del próximo nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del que el nivel cambia de L1 a L2.) * El conmutador Realtime Modify [A] ajusta Time 1, El conmutador [D] ajusta Time 3, y el conmutador. ajusta[R] Time 4.
F-Env Level0-4 # (Filter Envelope Level 0-4)	0-127	Niveles (L1-L3) del Filtro Envelope Especifican el cambio de la frecuencia de corte en cada punto relativo al nivel de referencia. * Conmutador Realtime modify [S] ajusta Level 3.

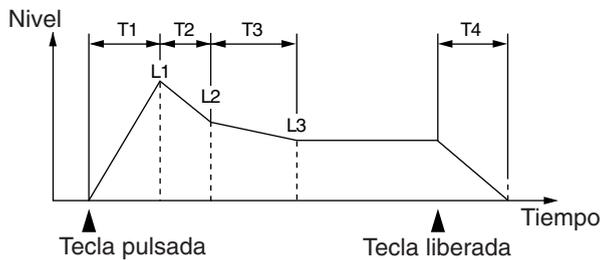
Función Amp

Estos parámetros TVA (Time Variant Amplifier) especifican cómo cambiarán el volumen y el panorama del sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Patch Level #	0-127	Volumen de todo el Patch
Tone Level	0-127	Volumen de cada sonido Este parámetro es usado principalmente para ajustar el equilibrio de volumen entre sonidos.
<p>BIAS Use el parámetro Bias cuando desee que la posición de las notas en un teclado afecte el nivel TVA.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>BAJO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ALTO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>BAJO Y ALTO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>TODOS</p> </div> </div>		
Bias Level	-100- +100	Ángulo en que el volumen cambiará según la dirección del Bias. Un aumento de este valor producirá un mayor cambio. Valores Negativos (-) invertirán la dirección del cambio.
Bias Position	0-127	Selecciona el número de nota relativo al cambio de volumen.
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Dirección del cambio relativa al punto de Bias. LWR: Notas por debajo del punto de Bias. UPR: Notas por encima del punto de Bias. L&U: Notas a izquierda y derecha del punto de Bias. ALL: El nivel de Bias cambia el ángulo relativo al punto de Bias.
Tone Pan	L64-63R	Panorama de cada sonido L64: límite izquierdo, 0 : centrado, y 63R: Límite derecho.
Pan Keyfollow (Tone Pan Keyfollow)	-100- +100	Ajuste este parámetro si desea que el Panorama solo sea afectado por la nota que usted interpreta. Un aumento de este valor producirá un mayor cambio relativo a la nota Do central Do4(C4). Valores positivos (+) causarán un movimiento del Panorama hacia la derecha mientras usted toque teclas del registro derecho. Valores negativos (-) ajustarán el Panorama hacia la izquierda. <div style="text-align: center;"> <p>Panorama</p> </div>
Random Pan profundidad (Tone Random Pan profundidad)	0-63	Proporción en que el Panorama variará aleatoriamente cada vez que usted toque una nota. Un aumento de este valor producirá una mayor proporción de cambio aleatorio.
Alter Pan profundidad (Tone Alternate Pan profundidad)	L63-63R	Proporción en la que el Panorama se moverá alternativamente entre la mano derecha e izquierda cada vez que usted toque una nota. Un aumento de este valor producirá una mayor proporción de cambio. Este valor puede ajustarse en dirección L o R y ello invertirá el orden en que el sonido es panoramizado hacia la izquierda y la derecha. Si desea que dos sonidos se alternen entre izquierda y derecha ajuste cada sonido en valores L y R opuestos.

Amp Env (Amp Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad Amp Envelope (cambio de volumen en el tiempo) y la forma del filtro Envelope.



Parámetro	Valor	Descripción
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	<p>Curva en que la dinámica de interpretación de los Pads afectará al volumen del sonido. Si especifica "FIX," el volumen del sonido permanecerá inalterado independientemente de la dinámica de su interpretación.</p>
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en que la dinámica de interpretación de los Pads afectará al volumen del sonido. Especifique un valor positivo (+) si desea que el volumen del sonido aumente cuando usted interprete más fuerte. Especifique un valor negativo (-) si desea que el volumen disminuya.</p>
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en que el valor T1 (tiempo) del parámetro Amp envelope cambiará en respuesta a su dinámica de interpretación. Un aumento de este valor producirá un cambio mayor entre la interpretación suave y fuerte de notas. Especifique un valor positivo (+) si desea que T1 (Tiempo) acelere, o negativo (-) si desea que frene.</p>
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63- +63	<p>Proporción en la que T4 (tiempo) de Amp Envelope cambiará en respuesta a la velocidad en que usted libere el Pad (tecla desactivada, Velocity). Un aumento de este valor producirá un cambio mayor entre la interpretación lenta y rápida de notas. Especifique un valor positivo (+) si desea que el valor T4 time acelere, o negativo (-) si desea que frene.</p>
A-Env Time KF (Amp Envelope Time Keyfollow)	-100- +100	<p>Proporción en la que los tiempos Amp Envelope (T2-T4) serán afectados por el Pad que usted pulse. Ajustes mayores de este valor producirán un cambio mayor relativo a la tecla C4. Valores positivos (+) causarán que los tiempos sean más cortos cuando usted interprete hacia el registro derecho del teclado. De forma inversa, los valores negativos causarán que los tiempos se alarguen.</p>
A-Env Time1-4 # (Amp Envelope Time 1-4)	0-127	<p>Tiempos Amp envelope (T1-T4). Ajustes más altos de estos valores alargarán el tiempo de alcance de el siguiente nivel de volumen de Envelope. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del cual los el nivel cambia de L1 a L2.)</p> <p>* El conmutador Realtime modify [A] ajusta Time 1, el conmutador [D] ajusta Time 3, y el conmutador [R] ajusta Time 4.</p>
A-Env Level1-3 # (Amp Envelope Level 1-3)	0-127	<p>Niveles Amp envelope (L1-L3). Especifica el cambio de volumen en cada punto relativo al nivel de referencia.</p> <p>* Conmutador Realtime modify [S] ajusta el parámetro Level 3.</p>

LFO1/LFO2

LFO (Low Frequency Oscillator) (Oscilador de baja frecuencia) crea cambios cíclicos. Cada sonido tiene dos LFOs, y estos pueden ser usados para aplicar cambios a la afinación, frecuencia de corte del filtro, Amp Level y Panorama.

Uso de LFOs

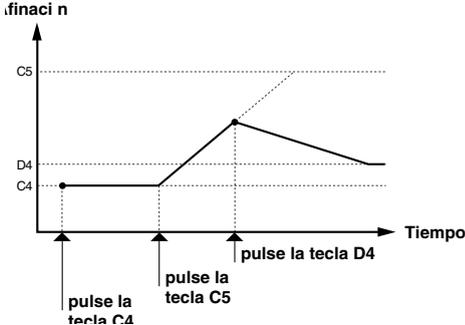
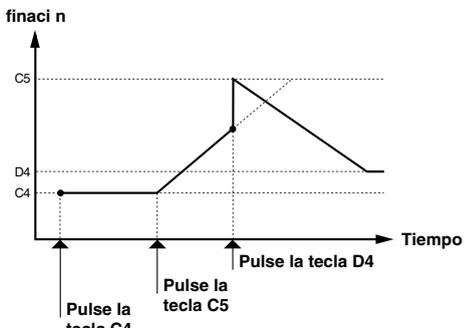
Un LFO aplicado a la afinación genera vibrato, aplicado a la Frecuencia de corte del filtro genera un Efecto wah, y aplicado al parámetro Amp Level genera un trémolo. Cuando LFO es aplicado a Panorama, se genera un efecto Auto-pan.

Ajustes LFO pueden ser usados también para realizar efectos como una rotación cíclica entre dos sonidos. Por ejemplo, para rotar cíclicamente entre los sonidos 1 y 2, especifique el mismo efecto LFO para cada uno y ajuste la profundidad LFO en polos opuestos para el nivel Amp (+/-)

* Los parámetros de LFO 1 y 2 son lo mismo.

Parámetro	Valor	Descripción
LFO1(2) Waveform #	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, XSIN, TWM, STRS, VSIN, M001-M113	<p>Forma de onda LFO</p> <p>SIN: onda senoidal TRI: onda triangular SAWU: onda sawtooth SAW-D: onda sawtooth (invertida) SQR: onda cuadrada RND: onda aleatoria</p> <p>BD-U: Forma de onda que permite un aumento de la salida de LFO al nivel referencia y lo mantiene BD-D: Forma de onda que permite una caída de la salida de LFO al nivel referencia y lo mantiene</p> <p>TRP: onda trapezoidal S&H: onda sample and hold (el valor LFO cambiará una vez cada periodo) CHS: onda chaos</p> <p>XSIN: onda senoidal que cambia entre positiva y negativa en un intervalo de tiempo muy corto TWM: onda triangular modificada STRS: onda escalonada VSIN: onda sen. modificada para vibrato M001-M113: la forma de onda cambiará continuamente de onda senoidal a onda sample & hold</p> <p>* Al seleccionar "BD-U" o "BD-D," ajuste el parámetro Key Trigger (p. 64) a "ON." No habrá efecto si ajusta este valor en "OFF."</p>
LFO1(2) Rate #	0-127, note	<p>Velocidad del parámetro LFO cycle</p> <p>* No hay parámetro Cycle en la forma de onda Chaos. Al seleccionarla, el ajuste Rate será ignorado.</p>
Offset (LFO Offset)	-100- +100	Nivel por defecto de la forma de onda LFO Ajusta la forma de onda hacia arriba o hacia abajo.
Rate Detune (LFO Rate Detune)	0-127	Proporción en que cambiará el parámetro Rate de LFO
Delay Time (LFO Delay Time)	0-127	Tiempo desde que usted pulsa (o libera) un Pad hasta que la amplitud LFO empieza a cambiar.
Delay Time KF (LFO Delay Keyfollow)	-100- +100	<p>Proporción en la que el Delay será alterado por lanota que usted toque</p> <p>Modifica el Parámetro Delay Time según la nota que usted toque de modo relativo a C4 (Do central)</p> <p>Especifica un valor positivo (+) si desea que el efecto LFO se aplique más rápidamente cuando usted toque notas en un registro alto, o especifique un valor negativo (-) si desea mayor Delay antes de que el efecto sea aplicado. Ajustes mayores producirán un mayor cambio.</p> <div style="text-align: center;"> <p>Tiempo</p> <p>Tecla</p> </div>
Fade Mode (LFO Fade Mode)	OnI, OnO, OfI, OfO	<p>Cómo se aplicará el efecto LFO</p> <p>OnI (ON-IN): El efecto se aplicará de forma gradual después de que usted pulse el Pad.</p> <p>OnO (ON-OUT): El efecto se aplicará cuando usted pulse el Pad y desaparecerá gradualmente.</p> <p>OfI (OFF-IN): El efecto se aplicará de forma gradual después de que usted libere el Pad.</p> <p>OfO (OFF-OUT): El efecto se aplicará mientras mantenga el Pad pulsado y desaparecerá al liberarlo.</p>
Fade Time (LFO Fade Time)	0-127	Tiempo de aumento (o decay) del efecto LFO.
Key Trigger (LFO Key Trigger)	OFF, ON	Selección con la cual el principio del ciclo LFO se alineará con el tiempo en que usted pulse un Pad (ON), o no se alineará (OFF)
Pitch profundidad # (LFO Pitch profundidad)	-63- +63	Profundidad en la que el LFO afectará la afinación WG

Edición de Patches

Parámetro	Valor	Descripción
Porta Start (Portamento Start)	PITCH, NOTE	<p>La función Portamento se inicia de nuevo si usted pulsa otra tecla durante un movimiento de afinación. Este ajuste especifica cómo se iniciará Portamento.</p> <p>PITCH: La afinación empieza a cambiar inmediatamente a la afinación de la nueva nota al pulsar la tecla correspondiente a esta.</p>  <p>NOTE: La afinación empieza a cambiar a la nueva afinación solo cuando esta ha alcanzado su destino de afinación original.</p> 
Portamento Time	0-127	Tiempo en que se alcanza la nueva afinación.
Unison Switch #	OFF, ON	Activa/Desactiva el efecto Detune If this is "ON", el sonido del Patch seleccionado se acumulará (tres notas), produciendo un sonido más grueso.
Unison Fat Level #	0-127	Intensidad del efecto Detune Un aumento de valor causará que la afinación de las notas acumuladas aumente y disminuya separándolas (máximo una octava alta y baja).

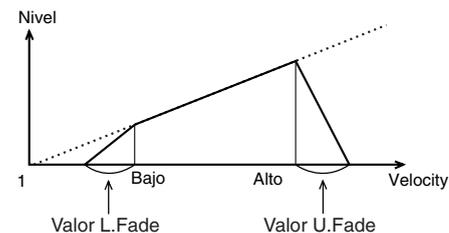
TMT (Tone Mix Table)

Estos parámetros especifican cómo se combinarán los sonidos y cómo se reproducirán.

Parámetro	Valor	Descripción
Structure Type 1&2 (3&4)	1-10	Cómo se combinarán los sonidos 1 y 2, o 3 y 4. Si pulsa [F6 (Zoom Edit)] mientras el parámetro es seleccionado, la pantalla mostrará la forma en que se combinan los sonidos. (Pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.) B indica Booster, y R indica Ring Modulator. * Si selecciona Type 2-10 y desactiva uno de los sonidos, el otro sonido usará la configuración convencional de WG/TVF/TVA.
Booster 1&2 (3&4) (Booster Gain)	0, +6, +12, +18 dB	Profundidad del efecto booster cuando "Type" está ajustado en 3 o 4

TMT (Tone Mix Table)

En la unidad MC-909, es posible especificar cómo sonará cada sonido en respuesta a la dinámica de interpretación de los Pads (Velocity). Estos parámetros son denominados colectivamente: ajustes TMT (Tone Mix Table).



Velocity Control (TMT Velocity Control)	OFF, ON, RANDOM	Especifica si los datos Velocity serán usados (ON) o ignorados (OFF) Si usted selecciona RANDOM, los sonidos sonarán alternativamente independientemente de los datos Velocity.
---	--------------------	--

Parámetro	Valor	Descripción
Velo Fade Lower (TMT Velocity Fade Width Lower)	0-127	Rango del cambio de volumen en interpretaciones de menor intensidad que el límite inferior del rango velocity Ajustes mayores de este valor producirán una disminución gradual del volumen. Establezca un ajuste 0 si desea que las notas fuera del rango Velocity no suenen en absoluto.
Velo Range Lower (TMT Velocity Range Lower)	1-Upper	Límite inferior en que el sonido sonará Ajuste este parámetro si desea usar Velocity para cambiar entre sonidos.
Velo Range Upper (TMT Velocity Range Upper)	Lower-127	Límite superior del parámetro Velocity que permitirá la reproducción del sonido Ajuste este parámetro si desea usar Velocity para cambiar entre sonidos. * No es posible ajustar el parámetro Lower en un valor mayor que Upper, así como Upper en un valor inferior a Lower.
Velo Fade Upper (TMT Velocity Fade Width Upper)	0-127	Rango de cambio de Volumen cuando usted interpreta con mayor intensidad que el nivel superior del Rango Velocity Ajustes mayores producirán una disminución gradual de volumen. Establezca un ajuste 0 si desea que las notas fuera del rango Velocity no suenen en absoluto.
TMT Control Switch	OFF, ON	Especifica si el controlador del parámetro Matrix control controlará TMT (ON) o no (OFF) Al desactivar Velocity Control (TMT Velocity Control) y activar/desactivar este parámetro, usted puede fácilmente cambiar entre sonorizar todos los sonidos y usar Matrix Control. Ello es apropiado al comprobar el sonido.
Bend Range Down	-48-0	Especifica el cambio de afinación que se produce al ajustar la palanca Pitch Bend completamente hacia la izquierda (o hacia abajo en algunos controladores MIDI).
Bend Range Up	0-48	Especifica el cambio de afinación que se produce al ajustar la palanca Pitch Bend completamente hacia la derecha (o hacia arriba en algunos controladores MIDI)

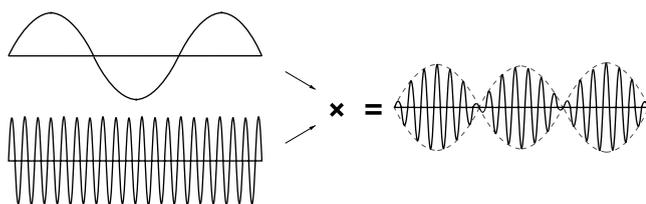
Modo Patch/Sample

Que es un Booster?

Un Booster amplifica la señal de entrada, provocando que distorsione. Esto crea un efecto similar a la distorsión usada en guitarra eléctrica.

Que es un Ring Modulator?

Un Ring Modulator multiplica matemáticamente 2 sonidos, generando un nuevo sonido que incluye armónicos que no existían en los sonidos originales. Debido que la diferencia de afinación entre ambos sonidos cambia la estructura armónica, se produce un sonido "metálico" y sin afinación. El efecto Ring Modulation es especialmente apropiado para crear campanas y otros sonidos metálicos.



Edición de Patches

CTRL1

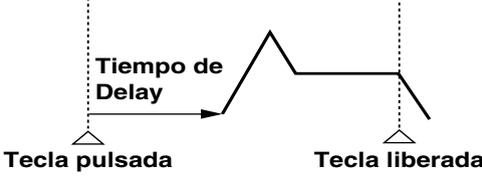
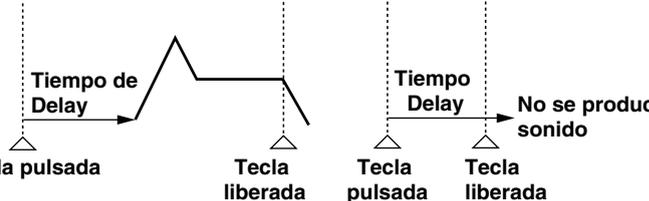
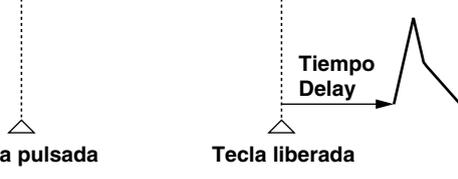
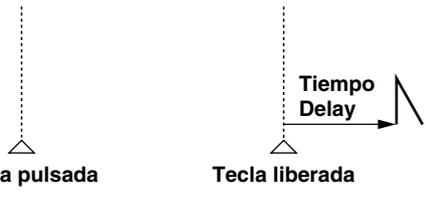
Estos parámetros le permiten especificar la operación y el resultado de varios controladores.

Parámetro	Valor	Descripción
MATRIX CTRL # Esto selecciona el parámetro que será controlado mediante Matrix Control Source 1-4 y los ajustes Sens, así como los sonidos específicos cuyos parámetros desee controlar. Es posible seleccionar hasta 4 parámetros de destino para cada controlador y controlados simultáneamente.		
CTRL1 Destination 1-4 (Matrix Control 1 Destination 1-4)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1(2), TVF-LFO1(2), TVA-LFO1(2), PAN-LFO1(2), LFO1(2)-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1-4	Parámetro que será controlado
CTRL1 Sens 1-4 (Matrix Control 1 Sens 1-4)	-63- +63	Rango de cambio obtenido manipulando el controlador Valores Negativos (-) invertirán el cambio. Si ajusta la profundidad LFO en un valor negativo, la fase se invertirá. Un ajuste del Rango negativo LFO alargará el ciclo y positivo lo acortará.
CTRL1 Switch 1-4 (Matrix Control 1 Tone Control Switch 1-4)	OFF, ON, REVS	Sonidos en los que los dos parámetros precedentes tendrán efecto. Los ajustes tendrán efecto en sonidos para los que esté activado "ON". El efecto se invertirá en sonidos ajustados en "REVS."

General

Información sobre otros parámetros

Parámetro	Valor	Descripción
Patch Priority	LAST, LOUDEST	Especifica los sonidos que sonarán al exceder la polifonía máxima (64 voces) LAST: Las voces reproducidas más recientemente tendrán prioridad, mientras que las voces que ya estuvieran sonando serán desactivadas sucesivamente empezando por la más antigua. LOUDEST: Las voces de volumen más alto tendrán prioridad, mientras que las voces que ya estuvieran sonando serán desactivadas sucesivamente, empezando por la de menor volumen.
Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)	NSUS, SUST	Especifica cómo las notas continuarán sonando mientras usted mantiene pulsada la tecla NSUS (NO-SUSTAIN): Se producirá un decaimiento natural del sonido incluso si usted continúa pulsando el Pad. SUST (SUSTAIN): El sonido se mantendrá mientras mantenga pulsado el Pad. * Si ha seleccionado una forma de onda en primera toma, el sonido no tendrá sustain aunque seleccione "SUST."

Parámetro	Valor	Descripción
Tone Delay		Esto produce un tiempo de delay entre el momento en que se presiona una tecla (o se libera) y el momento en que empieza a sonar. La posibilidad de ajustar los tiempos de cada sonido en un Patch, permite crear efectos en que pulsar una sola tecla produce dos o más sonidos en diferentes tiempos. Si no desea usar la función Tone Delay, ajústela en NORMAL y el parámetro Tone Delay Time en 0.
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	<p>Especifica cómo se reproducirá el sonido</p> <p>* Si ha seleccionado una forma de onda Decay-type (en que el sonido desaparece de forma natural incluso si usted no libera la tecla), el sonido puede no escucharse si ajusta este parámetro en OFFN o OFFD.</p> <p>NORM (NORMAL): El sonido se produce después del Delay Time especificado.</p>  <p>HOLD: El nuevo sonido solo sonará si mantiene la tecla más tiempo del especificado en Delay Time. No habrá sonido si la tecla es liberada antes de que haya transcurrido el Delay Time.</p>  <p>OFFN (KEY-OFF-NORMAL): No se produce sonido mientras una tecla sea pulsada. El sonido se produce después del Delay Time especificado cuando la tecla es liberada.</p>  <p>OFFD (KEY-OFF-DECAY): No se produce sonido mientras la tecla es pulsada. El sonido se produce después del Delay Time especificado cuando la tecla es liberada. Sin embargo, en este ajuste, a diferencia de KEY-OFF-NOR- el parámetro TVA Envelope del sonido se inicia cuando pulsa la tecla por primera vez. Como resultado en la mayoría de casos, solo se escucha la parte Decay del sonido.</p> 
Tone Delay Time	0-127, note	Tiempo en que cada sonido será retardado al usar Tone Delay Si ha seleccionado una estructura de tipo 2-10, la salida del sonido 1 (3) y 2 (4) se combinará en el sonido 2 (4). Así el ajuste del sonido 1 (3) no tendrá ningún efecto.

nota:

- ♩₃ (Tresillos de semifusa), ♪ (semifusas), ♩₃ (Tresillos de fusa), ♪ (Fusas),
- ♩₃ (Tresillos de semicorchea), ♪. (Semicorchea con punto), ♪ (Semicorcheas),
- ♩₃ (Tresillos de corchea), ♪. (Semicorcheas con punto), ♪ (Corcheas), ♩₃ (Tresillos de negra),
- ♪ (Corcheas con punto), ♩ (Negras), ♩₃ (Tresillos de blanca), ♩ (Negras con punto),
- ♪ (Blancas), ♩₃ (Tresillos de redonda), ♩. (Blancas con punto), ♩ (Redondas),
- ♩₃ (Tresillos de Doble redonda), ♩. (Redondas con punto), ♩₃ (Doble redonda)

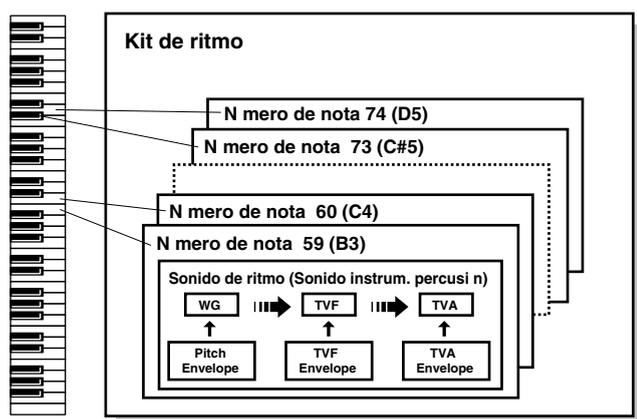
Modo Patch/Sample



Edición de ritmo

Organización de los instrumentos de percusión

Un Kit de ritmo es una colección de sonidos de ritmo, cada uno representa un instrumento de percusión interpretado en un solo tono. Un instrumento consiste en los siguientes 4 elementos.



WG (Wave Generator)

Ello especifica la forma de onda PCM (o "wave") que forma la base del sonido de ritmo. Cuatro formas de onda pueden asignarse a cada sonido de ritmo. Es posible también determinar los cambios de afinación del sonido de ritmo.

La unidad MC-909 proporciona 693 formas de onda diferentes. (Ver Lista de formas de onda p. 150.)

Todos los kits de ritmo integrados en la unidad MC-909 consisten en sonidos de ritmo basados en estas formas de onda.

TVF (Time Variant Filter)

Este parámetro ajusta cómo cambiarán las características de frecuencia del sonido de ritmo.

TVA (Time Variant Amplifier)

Ajusta cómo cambiarán el sonido de ritmo y su posición estéreo.

Envelope

Un envelope aplica cambios al sonido de ritmo en el tiempo. La unidad proporciona Envelope independientes para los parámetros: pitch, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo el Envelope TVA se usaría para modificar el ataque y Decay del sonido de ritmo.

Seleccionar la(s) Onda(s) de sonido que sonarán

Active la(s) onda(s) que desea que suenen. Si desea escuchar solo una onda específica desactive las demás ondas.

Pulse **TONE SWITCH** [1]–[4] para activar una onda (indicador del botón encendido) o desactivarla (indicador apagado).

Procedimiento de edición de ritmo

1. En la pantalla superior del modo Patch/Sample mueva el cursor hacia el kit de ritmo que desee editar
2. Pulse [F2 (Edit)] para acceder la pantalla edit.
3. Use [F1] [F2] o [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar un parámetro del grupo.
4. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un parámetro.
5. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el parámetro.

Edición de ritmo

* *Es posible usar los conmutadores y deslizadores para editar el sonido (p. 52).*

6. Al finalizar la edición, pulse [EXIT] para volver a la pantalla superior.

Seleccionar el sonido de ritmo para editar

Pulse un Pad Velocity 1–16 para seleccionar el sonido de ritmo que desee editar.

Seleccionar la onda de sonido que desee editar

Pulse TONE SELECT [1]–[4] para encender el botón para la onda que desee editar.

* *Pulsando simultáneamente dos o más botones [TONE SELECT] usted puede elegir simultáneamente dos o más ondas de sonido.*

Wave

Estos parámetros seleccionan la forma de onda PCM que formará la base del sonido de ritmo y aplican efectos a la forma de onda.

Parámetro	Valor	Descripción
Wave Group	INT, SRX, PRES, USER, CARD	Grupo de forma de onda en que se basará el sonido de ritmo INT: Formas de onda almacenadas en la memoria interna SRX: Formas de onda almacenadas en una placa de expansión PRES: Formas de onda Preset sample USER: Formas de onda User sample CARD: Formas de onda Card sample * SRX puede ser seleccionado sólo si hay una tarjeta de expansión instalada.
Wave No. L/MONO Wave No. R	0 (OFF)–693	Forma de onda en que está basado el sonido En la unidad MC-909 es posible especificar una forma de onda independiente para el canal izquierdo (L) y derecho (R) * si desea usar la misma forma de onda en ambos canales, ajuste el canal derecho (R) en (OFF).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Ganancia de la forma de onda (amplitud) El valor cambiará en pasos de 6 dB (decibelios). Un aumento de 6 dB doblará la ganancia. Resulta efectivo el ajuste al máximo si desea usar la función Booster para distorsionar el sonido.
FXM (Frequency Cross Modulation)		
FXM crea estructuras armónicas complejas usando una forma de onda específica para modular en frecuencia la forma de onda seleccionada. Ello resulta adecuado para crear sonidos extremos o efectos de sonido.		
Wave FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Selecciona si FXM se usará (ON) o no (OFF)
Wave FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Selecciona cómo FXM alterará la modulación de frecuencia. Un aumento de este valor producirá un sonido más tosco. Disminuir este valor producirá un sonido más metálico.
Wave FXM profundidad (Wave FXM profundidad)	0–16	Profundidad de modulación de frecuencia aplicada por FXM

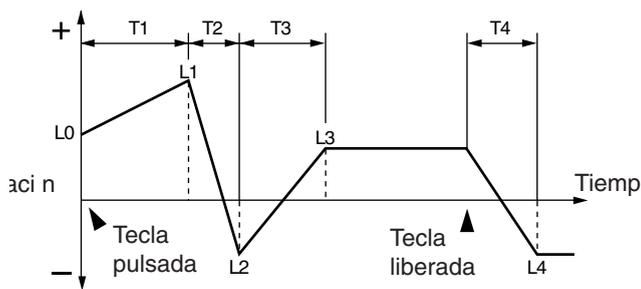
Pitch (afinación)

Estos parámetros especifican la afinación de la forma de onda.

Parámetro	Valor	Descripción
Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)	0 (C-1)–127 (G9)	Afinación básica en que se reproducirá el sonido de ritmo.
Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)	-50– +50	Afinación del sonido de ritmo. Ajusta la afinación en pasos de 1/100ª parte de semitono en un rango de 1/2 semitono más agudo o más grave.
Random Pitch (Random pitch profundidad)	0–1200	Esto especifica la amplitud de la desviación de afinación aleatoria producida cada vez que una tecla es pulsada. Si no desea cambios de afinación aleatorios, ajuste este parámetro a 0. El parámetro puede ajustarse en unidades de 1/100ª parte de semitono.
Wave Coarse Tune	-48– +48	Afinación de la forma de onda Ajusta la afinación en pasos de medio tono en un rango de +/-4 octavas.
Wave Fine Tune	-50– +50	Afinación de la onda. Ajusta la afinación en pasos de 1/100ª parte de semitono en un rango de 1/2 semitono más agudo o más grave.

Parámetro Pitch Env (Pitch Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad de Pitch Envelope (forma en que la afinación cambiará en el tiempo) y la forma del envelope en si mismo.



Parámetro	Valor	Descripción
P-Env profundidad	-12– +12	Profundidad Pitch envelope Aumentar este valor producirá un cambio mayor. Valores negativos (-) invertirán el cambio producido por el Envelope.
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Proporción de cambio de afinación producida en respuesta a su dinámica de interpretación de los Pads. Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia de afinación entre interpretaciones suaves y fuertes. Valores negativos (-) producirán el resultado opuesto.
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Proporción en que el parámetro T1 (tiempo) del Pitch Envelope cambiará en respuesta a la velocidad (Velocity) con la que usted pulse un Pad. Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia entre interpretaciones suaves y fuertes. Un ajuste positivo (+) acelerará el parámetro T1 time, o negativo (-) lo frenará.
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Proporción en que T4 (time) del parámetro Pitch Envelope cambiará en respuesta a la velocidad con que usted libere un Pad (parámetro key-off velocity) Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia entre una liberación rápida y lenta de notas. Un ajuste positivo (+) acelerará el parámetro T4 time, y negativo (-) lo frenará.
P-Env Time1–4	0–127	Tiempos Pitch Envelope (T1–T4) Un aumento de este valor aumentará la duración del tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de afinación. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del que la afinación cambiará de L1 a L2). * El Conmutador Realtime modify [A] ajusta Time 1, y el conmutador [D] ajusta Time 3.
P-Env Level0–4	-63– +63	Niveles Pitch envelope (L0–L4) Estos parámetros especifican la proporción en que la afinación cambiará de la afinación básica (especificada por el parámetro Coarse Tune y Fine Tune) en cada punto de Envelope. Valores Positivos (+) aumentarán la afinación por encima de sus valores básicos, y negativos (-) la disminuirán.

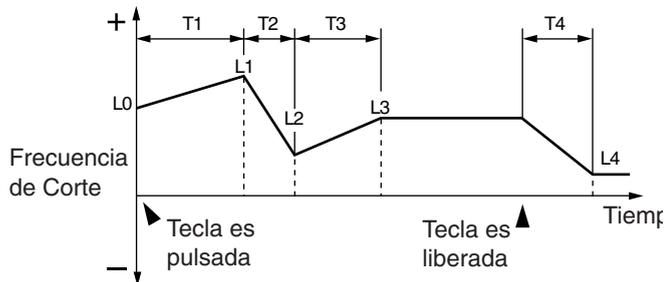
Filtro

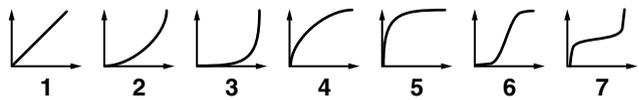
Estos parámetros són ajustes para TVF (Time Variant Filter). Modifican el carácter tímbrico del sonido ajustando su brillo y densidad.

Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	<p>Tipo de filtro</p> <p>Un filtro recorta una región de frecuencia específica del sonido para modificar su brillo y su grosor</p> <p>OFF: No se usará un filtro.</p> <p>LPF: Filtro Paso bajos. Recorta la región por encima de la frecuencia de corte. El sonido será más suave al recortar las regiones de altas frecuencias. Este es el tipo de filtro usado más usualmente.</p> <p>BPF: Filtro Pasa banda. Mantiene solo la región alrededor de la frecuencia de corte y recorta el resto. Adecuado para la creación de sonidos con un carácter distintivo.</p> <p>HPF: Filtro Paso altos. Recorta la región por debajo de la frecuencia de corte. Adecuado para crear sonidos de instrumentos de percusión con un rango de agudos específico.</p> <p>PKG: Filtro para picos. Enfatiza la región alrededor de la frecuencia de corte. Es posible crear un efecto wah usando un LFO para modular cíclicamente la frecuencia de corte.</p> <p>LPF2: Filtro Paso Bajos 2. Recorta la región por debajo de la frecuencia de corte. Ell permite mantener una frecuencia de corte fija y usar los ajustes TVF Envelope para variar la profundidad del corte. Esta función no altera la energía sonora, por tanto resulta efectivo para sonidos acústicos.</p> <p>* El ajuste Resonance es ignorado.</p> <p>LPF3: Filtro Paso Bajos 3. Recorta la región por debajo de la frecuencia de corte. Este filtro recorta las altas frecuencias de forma menos gresiva que LPF2. Esta función no altera la energía sonora, por tanto resulta efectivo para sonidos acústicos.</p> <p>* El ajuste Resonance es ignorado.</p>
Cutoff Frequency	0–127	<p>Frecuencia (frecuencia de corte) en que el filtro empieza a afectar el contenido de la frecuencia de la forma de onda.</p> <p>Filter Type: LPF/LPF2/LPF3, una reducción de la frecuencia de corte disminuirá los armónicos más altos produciendo un sonido más suave. Una frecuencia de corte más alta dará brillo al sonido.</p> <p>Filter Type: BPF, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que sonará. Ello resulta adecuado para crear sonidos con un carácter distintivo.</p> <p>Filter Type: HPF un aumento de la frecuencia de corte disminuirá los armónicos bajos enfatizando solo la parte brillante del sonido.</p> <p>Filter Type: PKG, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que será potenciado.</p>
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1–7	<p>Curva con que la dinámica de interpretación de los Pads afectará la frecuencia de corte.</p> <p>Si selecciona "FIX," la frecuencia de corte se mantendrá fija independientemente de su dinámica de interpretación.</p>
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63– +63	<p>Proporción en la que su dinámica de interpretación con los Pads afectará a la frecuencia de corte.</p> <p>Un aumento de este valor provocará una diferencia mayor entre interpretaciones fuertes y suaves. Valores negativos (-) invertirán el cambio.</p>
Resonance	0–127	<p>Proporción en que el sonido en la región de la frecuencia de corte será enfatizado.</p> <p>Un aumento de este valor producirá un carácter fuertemente distintivo. Un aumento excesivo de este parámetro causará oscilación y distorsión.</p>
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63– +63	<p>Proporción en que su dinámica de interpretación de los Pads afectará la resonancia.</p> <p>Un aumento de este valor causará una diferencia mayor entre interpretaciones suaves y fuertes. Valores negativos (-) invertirán el cambio.</p>

Filter Env (Filter Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad del filtro Envelope (cambio en el tiempo de la frecuencia de corte), y especifica la forma de Envelope.



Parámetro	Valor	Descripción
F-Env profundidad (Filter envelope pro-fundidad)	-63- +63	Profundidad del Filtro Envelope Un aumento de este valor producirá un mayor efecto. Valores negativos (-) invertirán el Envelope.
F-Env V-Curve (Filter envelope velocity curve)	FIX, 1-7	Curva en que la dinámica de interpretación del teclado afectará al filtro Envelope. Si selecciona "FIX," el filtro Envelope se mantendrá constante a pesar de su interpretación. 
F-Env V-Sens (Filter envelope velocity sensitivity)	-63- +63	Proporción en que su dinámica de interpretación a los Pads afectará la Profundidad del Filtro Envelope Un aumento de este valor causará una mayor diferencia entre interpretaciones suaves y fuertes. Valores negativos (-) invertirán el cambio.
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en que su dinámica de interpretación de los Pads (Velocity) afectará T1 (time) del filtro Envelope Un aumento de este valor provocará una diferencia mayor entre interpretaciones fuertes y suaves. Valores negativos (-) invertirán el cambio. Especifique un valor positivo (+) si desea acelerar el parámetro T1 time, o negativo (-) para frenarlo.
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en la que la velocidad con que libere el Pad (key-off velocity) afectará el parámetro T4 (time) del Filtro Envelope Un aumento de este valor producirá una mayor diferencia entre una liberación rápida y lenta de notas. Un ajuste positivo (+) acelerará el parámetro T4 time, y un valor negativo (-) lo frenará.
F-Env Time1-4 (Filter Envelope Time 1-4)	0-127	Tiempos Filter Envelope (T1-T4) Ajustes mayores aumentarán el tiempo por encima del que se alcanzará el siguiente nivel de frecuencia de corte. Ajustes mayores alargarán el tiempo por encima del que se alcanzará el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del que el nivel cambia de L1 a L2. * El conmutador Realtime modify [A] ajusta Time 1, El conmutador [D] ajusta Time 3, y el conmutador [R] ajusta Time 4.
F-Env Level0-4 (Filter Envelope Level 0-4)	0-127	Niveles de Filtro Envelope (L1-L3) Especifica el cambio de la frecuencia de corte en cada punto, relativo al nivel de referencia. * Conmutador Realtime modify [S] ajusta Level 3.

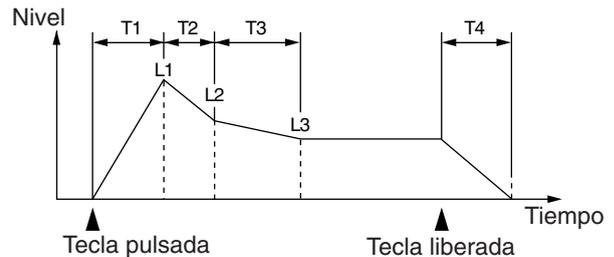
Amp

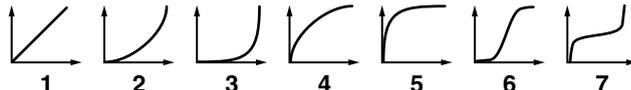
Estos parámetros TVA (Time Variant Amplifier) especifican cómo cambiará el Panorama del sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Tone Level (Rhythm Tone Level)	0-127	Volumen de cada Sonido de ritmo. Este parámetro se usa básicamente para ajustar el equilibrio de volumen entre los sonidos de ritmo.
Wave Level	0-127	Volumen de cada onda Este parámetro se usa principalmente para ajustar el equilibrio de volumen entre ondas de sonido.
Tone Pan (Rhythm Tone Pan)	L64-63R	Panorama de cada sonido de ritmo. L64 (extremo izquierdo), 0 (centro), y 63R (extremo derecho).
Random Pan profundidad	0-63	Proporción en que el panorama cambiará aleatoriamente cada vez que toque una nota. Un aumento de este valor producirá una mayor proporción de cambio aleatorio.
Alternate Pan profundidad	L63-63R	Proporción en la que el panorama se desplazará alternativamente entre izquierda y derecha, cada vez que interprete una nota Un incremento de este valor producirá una mayor proporción de cambio. Este valor puede ajustarse en dirección L o R. Ello invertirá el orden en que el sonido es panoramizado hacia izquierda y derecha. Si desea que dos sonidos se alternen entre izquierda y derecha, ajuste el sonido en valores L y R opuestos.
Wave Pan	L64-63R	Panorama de cada onda de sonido. L64 (extremo izquierdo), 0 (centro), y 63R (extremo derecho).
Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)	OFF, ON	Use este ajuste para provocar un cambio aleatorio en el Panorama de la forma de onda cada vez que una tecla es pulsada (ON) o no (OFF). El rango del cambio de Panorama se ajusta mediante el ajuste de Profundidad aleatoria de Panorama.
Wave Alt Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)	OFF, ON, REVS	Ajústelo en ON para panoramizar la onda de sonido según los ajustes aleatorios de Profundidad de Panorama, o REVS cuando reproduzca el Panorama invertido. si no quiere que el Panorama cambie cada vez que pulse una tecla, ajuste esto en OFF.

Amp Env (Amp Envelope)

Estos parámetros especifican la Profundidad de Amp Envelope (cambios de volumen en el tiempo) y la forma del propio Envelope.



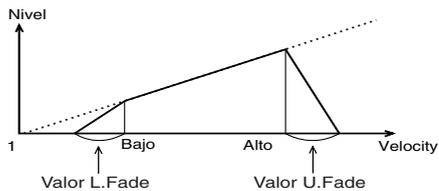
Parámetro	Valor	Descripción
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	Curva en que la dinámica de interpretación de los Pads afectará el volumen del sonido. Si especifica "FIX," el volumen del sonido se mantendrá a pesar de la dinámica de su interpretación. 
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en que la dinámica de interpretación de los Pads afectará el volumen del sonido. Especifica un valor positivo (+) si desea que el volumen del sonido aumente con interpretaciones más fuertes. Especifique un valor negativo si desea que el volumen disminuya.
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en que el parámetro T1 (tiempo) de Amp Envelope cambiará en respuesta a su dinámica de interpretación. Un aumento de este valor producirá un cambio mayor entre interpretaciones fuertes y suaves. Especifique un valor positivo(+) si desea acelerar el Tiempo T1, o negativo (-) si desea frenarlo.
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63- +63	Proporción en que el parámetro T4 (time) de Amp Envelope cambiará en respuesta a la velocidad en que libere el Pad (key-off Velocity) Un aumento de este valor producirá un cambio mayor entre notas liberadas lentamente y rápidamente. Especifique un valor positivo(+) si desea que el tiempo T4 se acelere, o negativo (-) si desea que frene.
A-Env Time1-4 (Amp Envelope Time 1-4)	0-127	Tiempos Amp envelope (T1-T4) Ajustes mayores aumentarán el tiempo por encima del que se alcanzará el siguiente nivel de volumen de envelope. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del que el nivel cambia de L1 a L2.) * El conmutador Realtime modify [A] ajustará Time 1, el conmutador [D] ajustará Time 3, y el conmutador [R] ajustará Time 4.
A-Env Level1-3 (Amp Envelope Level 1-3)	0-127	Niveles Amp envelope (L1-L3) Especifica el cambio de volumen de cada punto, relativo al nivel de referencia. * Conmutador Realtime modify [S] ajusta Level 3.

WMT (Wave Mix Table)

En la unidad MC-909, es posible asignar hasta un máximo de cuatro

ondas de sonido estéreo para un solo sonido de ritmo. Es posible seleccionar el sonido según la fuerza de su interpretación, permitiendo crear sonidos de ritmo de gran poder expresivo.

Función **WMT (Wave Mix Table).**



Parámetro	Valor	Descripción
Velocity Control (WMT Velocity Control)	OFF, ON, RANDOM	Especifica si los datos Velocity son usados (ON) o ignorados (OFF). Si usted selecciona RANDOM, las ondas sonarán aleatoriamente independientemente de los datos Velocity.
Velo Fade Lower (WMT Velocity Fade Width Lower)	0-127	Rango del cambio de volumen en interpretaciones de menor intensidad que el límite inferior del rango Velocity. Ajustes superiores a este valor provocarán una disminución más gradual de volumen. Ajústelo a 0 si no desea que suenen las notas fuera del rango Velocity.
Velo Range Lower (WMT Velocity Range Lower)	1-Upper	Límite mínimo de Velocity que permite sonido. Ajuste este parámetro si desea usar Velocity para cambiar entre ondas.
Velo Range Upper (WMT Velocity Range Upper)	Lower-127	Límite máximo de velocity que permite sonido. Ajuste este parámetro si desea usar Velocity para cambiar entre ondas. * No es posible ajustar Lower en un valor mayor que Upper, ni a la inversa.
Velo Fade Upper (WMT Velocity Fade Width Upper)	0-127	Rango de cambio de volumen en interpretaciones más intensas que el límite superior del rango Velocity. Ajustes mayores de este valor causarán un descenso más gradual del volumen. Ajústelo a 0 si no desea que suenen las notas fuera del rango Velocity.

General

Información sobre otros parámetros.

Parámetro	Valor	Descripción
Rhythm Level (Rhythm Set Level)	0-127	Volumen total del Kit de ritmo
Assign Type	MULTI, SINGLE	Este ajuste determina si una nota de un Kit de ritmo en reproducción se detendrá cuando la misma nota es reproducida de nuevo (SINGLE), o si continuará su reproducción sobreponiéndose a la nueva nota.
Mute Group	OFF, 1-31	La función Mute Group permite restringir la reproducción simultánea de dos o más sonidos de Ritmo. Por ejemplo, en una batería acústica real, un plato charles abierto y un plato charles cerrado nunca sonarán simultáneamente ya que están producidos por el mismo instrumento. Para simular este comportamiento en la unidad MC-909, es posible ajustar los sonidos de charles abierto y cerrado en el mismo Mute Group. Son posibles hasta un máximo de 31 Mute Groups para cada kit de Ritmo. Si no desea que un Kit de ritmo pertenezca a un Mute Group, desactive esta característica.
Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)	NSUS, SUST	Cuando una forma de onda de tipo loop es seleccionada, continuará sonando normalmente mientras mantenga la tecla pulsada. Ajuste el parámetro en "NSUS" y la nota mantendrá su decaimiento natural. * Las ondas de sonido de tipo "one-shot", no mantendrán su sonido a pesar del ajuste "SUST."
Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)	0-48	Especifica la proporción de cambio de afinación producida al mover la palanca Pitch Bend.
Tone Reverb Send Level (Rhythm Tone Reverb Send Level)	0-127	Especifica la profundidad de la reverb aplicada a cada sonido de ritmo. Ajuste este parámetro a 0 si no desea aplicar una reverb.
Tone Output Asgn (Rhythm Tone Output Assign)	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR1, DIR2	Especifica el sonido original de salida de cada sonido de ritmo DRY: Salida a través de los jacks MIX OUTPUT sin pasar a través de los efectos. MFX1 (2): Salida a través del multiefectos.1 (or 2) COMP: Salida a través del compresor. DIR1 (2): Salida a través de los jacks DIRECT 1 (o DIRECT 2) sin pasar a través de los efectos.

Guardar un Kit Patch/Kit de Ritmo

Los ajustes Patch/Kit de ritmo que usted edite se perderán si reselectiona el patch/Kit de ritmo o si apaga la unidad. Si desea conservar sus ediciones siga este procedimiento para guardar los datos.

1. Pulse [WRITE].

Aparecerá la pantalla Write menu.

Asegúrese de que "Patch/Rhythm" está resaltado.



2. Pulse [ENTER] o [F2 (Patch)].

Aparecerá la pantalla de entrada de nombre de patch/Kit de ritmo.



3. Asigne un nombre al Patch/Kit de ritmo.

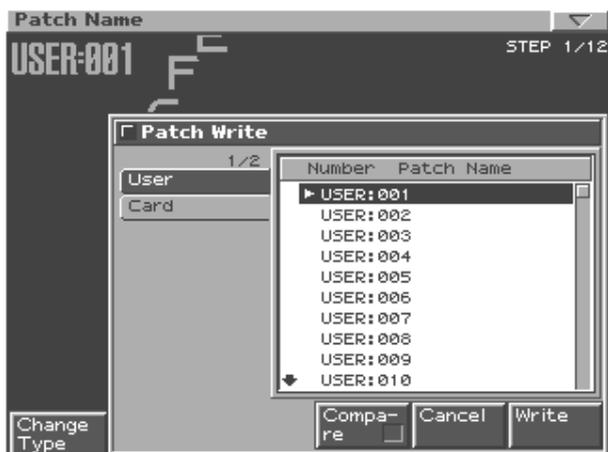
[CURSOR (left/right)]	Mueve el cursor (ubicación en que se introduce/edita un carácter).
[CURSOR (up/down)]	Cambia entre letras mayúsculas y minúsculas.
[VALUE] [INC/DEC]	Selecciona caracteres.
[F1 (Change Type)]	Selecciona el tipo de carácter. Seleccionará alternativamente el primer carácter del alfabeto mayúsculas (A), alfabeto minúsculas (a), o numerales y símbolos (0).
[F2 (Delete)]	Elimina el carácter en la ubicación de cursor, desplazando los caracteres restantes hacia la izquierda y eliminando el espacio vacío.
[F3 (Insert)]	Inserta un espacio en el cursor.

* si decide no introducir un nombre, pulse [F5 (Cancel)].

Guardar un Kit Patch/Kit de Ritmo

4. Cuando haya terminado de introducir un nombre, pulse [F6 (Write)].

Aparecerá la pantalla de selección de destino de la escritura del patch/kit de ritmo.



5. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el destino de la escritura patch/kit de ritmo.

Use [CURSOR (izquierda/derecha)] para seleccionar el banco (user, card).

6. Pulse [F6 (Write)].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre la escritura de la información.

7. Para escribir los datos, pulse [F6 (Execute)].

* Si decide cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Copiar e inicializar Patches/Kits de Ritmo

Copiar un sonido Patch

Cómo copiar los ajustes de sonido de un Patch en el sonido especificado del Patch actualmente seleccionado.

1. **En la pantalla superior del modo Patch/Sample, mueva el cursor al Patch destino de la copia.**
2. **Pulse [F2 (Edit)] para acceder a la pantalla edit.**
3. **Pulse [F5 (Tone Copy)].**
Aparecerá la ventana Patch Tone Copy.
4. **Use [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el Patch fuente de la copia y el sonido destino de la copia.**
5. **Pulse [F6 (Execute)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
6. **Pulse [F6 (Execute)] para ejecutar.**
** Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].*

Copiar un sonido de ritmo

Cómo los ajustes de sonidos de ritmo de un kit de ritmo pueden ser copiados al sonido de ritmo especificado del kit de ritmo seleccionado.

1. **En la pantalla superior del modo Patch / Sample, mueva el cursor al kit de ritmo destino de la copia.**
2. **Pulse [F2 (Edit)] para acceder a la pantalla edit.**
3. **Pulse [F5 (Tone Copy)].**
Aparecerá la ventana destino de la copia.
4. **Use [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el kit de ritmo y sonido de ritmo fuente de la copia, y el sonido de ritmo destino de la copia.**
5. **Pulse [F6 (Execute)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
6. **Pulse [F6 (Execute)] para ejecutar.**
** Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].*

Inicializar un Patch/Kit de ritmo

Recuperación de los valores por defecto de los ajustes del sonido actualmente seleccionado.

- 1. En la pantalla superior del modo Patch / Sample mueva el cursor al Patch que desee inicializar.**
- 2. Pulse [F2 (Edit)] para acceder a la pantalla edit.**
- 3. Pulse [F5 (Patch Init)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
- 4. Pulse [F6 (Execute)] para ejecutar.**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Modo Song

En este modo usted puede interpretar, grabar y reproducir canciones.

Funcionamiento (en Modo Song)



Cuando pulse el botón de la Sección del Modo [SONG], el indicador del botón se iluminará y la unidad MC-909 entrará en Modo Song. En modo Song, las diversas partes del panel realizarán las siguientes funciones:

1. Controladores D Beam

Pase su mano por encima para modificar el patrón (p. 35).

[BEAM 1 ON]	Activa/desactiva el controlador D Beam izquierdo (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Activa/desactiva el controlador D Beam derecho (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Selecciona la función del controlador D Beam.

2. Sección Volume

[OUTPUT]	Ajusta el volumen de salida de los jacks MIX OUT y de los auriculares.
[INPUT]	Ajusta el volumen de entrada de los jacks INPUT.

3. Sección Realtime Modify

Controles que modifican el sonido (p. 33).

4. Sección Mastering

[ON]	Activa/desactiva el efecto de masterización (compresor).
[BAND]	Selecciona la banda de frecuencia a ajustar.
[ATTACK]	Especifica el intervalo de tiempo desde que el volumen alcanza el nivel umbral hasta que se aplica el efecto Compresor.
[RELEASE]	Especifica el intervalo de tiempo desde la caída del volumen por debajo del nivel umbral hasta que el efecto Compresor deja de tener efecto.

5. Pads Velocity

Use estos Pads como un teclado para reproducir sonidos o disparar frases (p. 27).

6. Botones Function

Estos botones dan acceso a las pantallas de función indicadas en la línea inferior de la pantalla.

7. Sección Part Mixer

En esta sección es posible ajustar el volumen, panorama, etc, de cada parte (p. 33).

[PART] (SELECT/MUTE)	Selecciona las funciones de los botones Part buttons [1]-[16]. Los botones funcionan como botones Part Select cuando el indicador está apagado y como botones Mute cuando el indicador está encendido.
[TEMPO/MUTE]	Activa/desactiva la parte Tempo/Mute (graba cambios de tempo y operaciones Mute, p. 42).
[MIXER ASSIGN]	Cuando pulse este botón el indicador se encenderá y aparecerá la pantalla Mixer. .
[PART ASSIGN]	Selecciona las partes controladas por los deslizadores. Los deslizadores controlarán las partes 1-8 si su indicador está apagado, o las partes 9-16 si el indicador está encendido.

8. Sección Sampling

[EDIT]	Cuando pulse este botón aparecerá la pantalla Sample edit (p. 114).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Cuando pulse este botón aparecerá la pantalla del menu sampling (p. 112).
[MIX IN]	Mezcla el sonido de los Jacks e INPUT hacia la salida (p. 34).
[AUTO SYNC]	Sincroniza un sample con el patrón. (p. 36).

9. Sección Effect

Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).

[COMP]-[REVERB]	Activa/desactiva cada efecto (p. 88).
[KNOB ASSIGN]	Selecciona el efecto que será controlado a tiempo real (p. 91).
[TYPE]	Selecciona el tipo de efecto
[C1], [C2]	Modifica la función asignada en tiempo real.

10. Sección Mode

Pulse el botón [SONG] para entrar en el modo Song.

Pulse uno de los otros 2 botones para cambiar al correspondiente modo.

11. Sección Cursor/Value

Use estos botones y el dial para seleccionar canciones o introducir valores (p. 19).

12. Sección Secuenciador

[PLAY]	Reproduce una canción (p. 82).
[STOP]	Detiene la reproducción/grabación.
[FWD]	Avanza al siguiente paso.
[BWD]	Vuelve al paso previo.
[TOP]	Se mueve al principio de la canción.
[REC]	Usado en grabación (p. 83).

13. Emulación de Plato giradiscos

Aplica un efecto que simula las oscilaciones de velocidad de rotación de un plato giradiscos (p. 36).

14. Botón TAP

Permite ajustar el Tempo BPM pulsando el botón en el intervalo de tiempo deseado (p. 25).

Reproducción de canciones

Dos o más patrones unidos en el orden de la reproducción se denominan: "song", canción.

Al reproducir una canción, el salto de patrones es automático, no es necesario seleccionar cada patrón. En una canción es posible registrar hasta 50 patrones en el orden de reproducción deseado. El número que describe el orden de los patrones se denomina "step."

Pantalla superior del modo Song

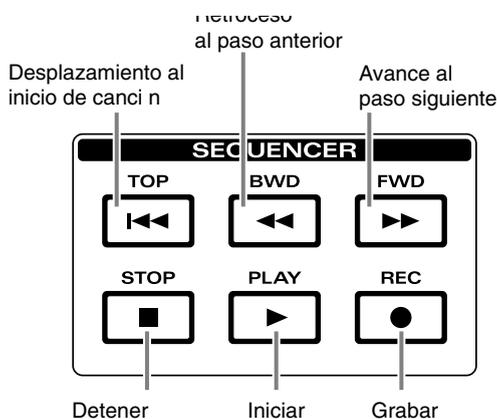


Botones Function

[F1 (Next Step)]	Cuando el parámetro Song Step Sw (p. 128) está ajustado en "MANUAL", la reproducción avanzará automáticamente hasta el siguiente paso si pulsa este botón para mostrar la marca "4".
[F2 (Song Edit)]	Edición de los ajustes de la canción (p. 84).
[F3 (Mixer)]	Especifica el volumen, panorama, etc, de cada parte (p. 33).
[F4 (Effects)]	Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).
[F5 (Mastering)]	Ajustes del Efecto Mastering (p. 108).
[F6 (BPM Click)]	Ajusta el tempo y activa/desactiva el metrónomo (p. 25).

Reproducción Básica

Use los siguientes botones para controlar la reproducción



* Los botones [FWD], [BWD], y [TOP] pueden ser usados durante la reproducción.

Función Song Reset

Es posible reanudar la reproducción desde el paso 1 cuando finaliza la reproducción del patrón actual

Función adecuada si desea reproducir algunos patrones mientras ajusta la sincronización de tiempo del BPM con un plato giradiscos, y luego, reproduce desde el paso 1 en el BPM correcto.

1. Pulse [PLAY] durante la reproducción de la canción.

La pantalla indicará "SONG RESET."

Al terminar la reproducción del patrón actual, la unidad volverá al inicio de la canción.

Seleccionar una canción para reproducir.

Es posible seleccionar una canción de dos modos: Directamente o de una lista.

Seleccionar una canción directamente

Mientras la canción está detenida, use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar otra canción.

Seleccionar una canción de una lista

1. Pulse [ENTER].

Aparecerá la lista de canciones.

2. Use [VALUE], [INC/DEC], o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar una canción.

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras usa estos controles, el número de canción cambiará en pasos de 10.

3. Pulse [F6 (Select)] o [ENTER] para confirmar su selección.

* si decide no ejecutar, pulse [F5 (Cancel)].

Cambiar el estado BPM o mute

En modo Song, es posible cambiar el BPM o el estado de enmudecimiento de cada parte, igual que en Modo Pattern. Para detalles sobre cómo cambiar esto, consulte la sección "Reproducir un Patrón" (p. 24).

Grabación de canciones

Es posible introducir patrones uno por uno para especificar el orden en que se reproducirán.

Procedimiento de Grabación

1. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el número de la canción que desee grabar.
2. Pulse [REC].



3. Seleccione el patrón que se reproducirá en este paso.
Consulte Seleccionar un patrón para su reproducción (p.24).
4. Pulse [ENTER].
La unidad procederá al siguiente paso.
5. Repita los pasos 3 y 4 para introducir los patrones que se reproducirán en los pasos siguientes.
6. Al terminar de introducir el último paso, pulse [STOP] para finalizar el proceso de grabación.

Audición de un patrón

Durante la grabación pulse [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado. Es posible seleccionar diferentes patrones durante su escucha. Para detener la escucha, pulse [STOP].

Desplazamiento entre pasos

Si después de grabar diversos pasos desea desplazarse entre ellos, pulse [BWD] [FWD].

Editar los parámetros de ajuste

Durante la grabación de canciones, es posible editar los parámetros de ajuste (p. 26) como Part Mute y ajustes de efectos y luego pulsar [ENTER] para registrar el estado de estos parámetros. Ello simplemente almacenará los parámetros de ajuste de cada patrón, como información de canciones..., sin afectar en absoluto al patrón original.

El uso de esta función para cambiar el estado Mute de un patrón o el tipo de MFX, es posible reproducir un patrón de diversas formas durante el avance de la reproducción de la canción.

- Es posible introducir/editar el Tempo (BPM) solo en el primer paso.
- No es posible cambiar el tempo durante la reproducción de la canción.

Edición de canciones

“Song editing” es el proceso de edición de pasos individuales de los datos de interpretación de una canción.

* Debe detener la reproducción de la canción antes de editarla.

1. **Seleccione la canción que desee editar.**
2. **En Modo Song, pulse [F2 (Song Edit)] para acceder a la pantalla.**



Tipo de Song Editing

[F1 (Clear All)] (Clear All Steps)	Borrado de todos los pasos.
[F2 (Delete Step)]	Eliminar pasos no deseados.
[F3 (Insert Step)]	Inserción de un paso.
[F4 (Copy)] (Song Copy)	Copia una canción en otra diferente.
[F6 (Close)]	Retrocede a la pantalla previa.

Eliminar todos los pasos

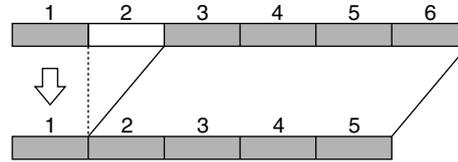
Esta operación elimina todos los pasos que usted introduce, devolviéndolos a su estado en blanco. Use esto cuando desee crear una canción desde cero.

1. **Pulse [F1 (Clear All)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
2. **Si está seguro de que desea eliminar todos los pasos, pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Eliminar un paso (Delete Step)

Esta operación elimina un paso no deseado de la canción y une las dos secciones.

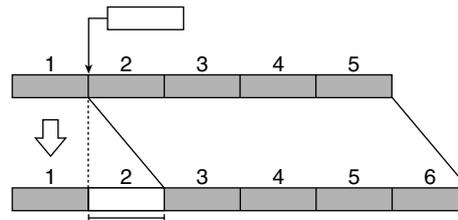


1. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el paso que desee eliminar.
2. **Pulse [F2 (Delete)].**

El paso seleccionado será eliminado.

Insertar un paso (Insert Step)

Esta operación inserta un paso en la canción y desplaza el resto de pasos un paso adelante.



1. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el paso en que desee insertar un patrón.
2. **Pulse [F3 (Insert)].**

En el ejemplo mostrado arriba, seleccione el paso 2.

La unidad insertará un paso con el mismo patrón que el paso seleccionado en el paso 1 será insertado, y el resto de pasos retrocederán un paso.

Copiar canciones (Song Copy)

Esta operación copia información de una canción en una canción diferente.

1. **Pulse [F4 (Copy)].**
2. **Seleccione el destino de la copia de la canción.**
3. **Pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].



Si el destino de la copia contiene datos, estos serán eliminados cuando lleve a cabo esta operación de copia.

Guardar una canción

Las canciones que usted grabe se perderán si apaga la unidad. Si desea conservar los datos de la canción, debe guardarlos del modo siguiente.

1. Seleccione la canción que desee guardar.

2. Pulse [WRITE].

Aparecerá la pantalla del menu Write. Asegúrese de que "Song" está encendido.



3. Pulse [ENTER] o [F5 (Song)].

Aparecerá la pantalla de introducción de nombre de canción.



4. Asigne un nombre a la canción que creó.

[CURSOR (left/right)]	Mueve el cursor (ubicación en que se introduce/edita un carácter).
[CURSOR (up/down)]	Cambia entre letras mayúsculas y minúsculas.
[VALUE] [INC/DEC]	Selecciona caracteres.
[F1 (Change Type)]	Selecciona el tipo de carácter. Seleccionará alternativamente el primer carácter del alfabeto mayúsculas (A), alfabeto minúsculas (a), o numerales y símbolos (0).
[F2 (Delete)]	Elimina el carácter en la ubicación de cursor, desplazando los caracteres restantes hacia la izquierda y eliminando el espacio vacío.
[F3 (Insert)]	Inserta un espacio en el cursor.

* si decide no introducir un nombre, pulse [F5 (Cancel)].

5. Cuando termine de introducir el nombre, pulse [F6 (Write)].

Aparecerá una pantalla en la que podrá seleccionar los datos que se escribirán.



6. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar la canción en que se escribirán los datos.

7. Pulse [F6 (Write)].

Un mensaje le pedirá confirmación.

8. Para escribir los datos, pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

MEMO

Efectos

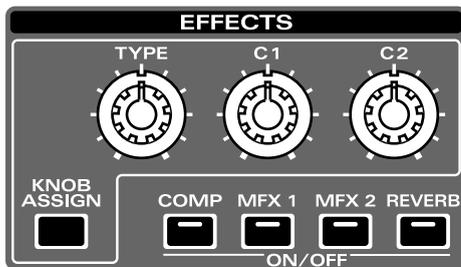
Compresor/Multi-efectos/Reverb/Ajustes de efectos de Masterización

Efectos

En esta sección usted puede aplicar efectos al sonido.

Activar/desactivar Efectos

Use los botones ON/OFF de la sección efectos para activar/desactivar cada efecto.



- [COMP]: Compresor
- [MFX 1]: Multi-efectos 1
- [MFX 2]: Multi-efectos 2
- [REVERB]: Reverb

Ajustes de Efectos

1. Pulse [F4 (Effects)] en la pantalla superior de cada modo.
2. Pulse [F1]–[F5] para seleccionar el efecto a ajustar.

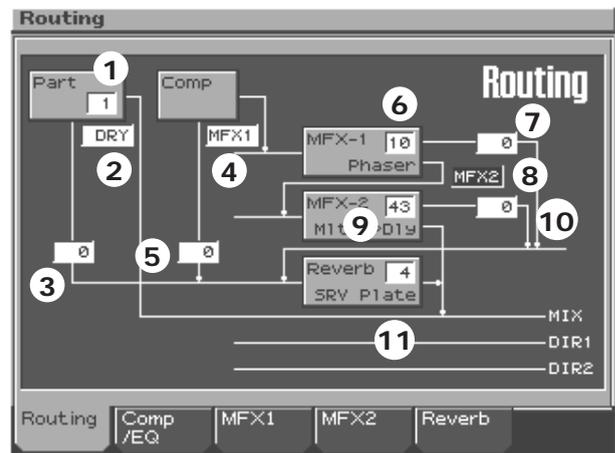
[F1 (Routing)]	Especifique las conexiones (enrutamiento) entre las partes, efectos y salidas de sonido.
[F2 (Comp/EQ)]	Ajustes del compresor.
[F3 (MFX 1)]	Ajustes Multi-efectos 1.
[F4 (MFX 2)]	Ajustes Multi-efectos 2.
[F5 (Reverb)]	Ajustes Reverb.

3. Use [CURSOR] para seleccionar un parámetro.
4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para realizar ajustes.

Enrutamiento de efectos (Effect Routing)

Es posible especificar las conexiones independientemente para cada patrón.

El modo de salida del sonido directo(2) y la intensidad de la reverb (3) pueden ajustarse de forma independiente para cada parte.



Parámetro	Rango	Explicación
1. Part Number	1–16, EXT	La parte con la que realiza ajustes de efectos. EXT: Entrada externa
2. Part Output Assign	DRY, MFX1, MFX2, DIR1, DIR2, RHY	Cómo se efectúa la salida del sonido original de cada parte DRY: Salida mediante los Jacks MIX OUTPUT sin pasar a través de los efectos. MFX1 (2): Salida a través de multi-efectos 1 (o 2) COMP: Salida a través del Compresor DIR1 (2): Salida a través de los jacks DIRECT 1 (o DIRECT 2) sin pasar a través de los efectos. RHY: Salida según los ajustes del Kit de ritmo asignado a la parte.
3. Part Reverb Send Level	0–127	Profundidad de la Reverb aplicada a cada parte Realice un ajuste 0 si no desea aplicar Reverb.
4. Comp Output Assign	(see explanation)	Destino de la salida de sonido procesado a través del Compresor. DRY: Jacks MIX OUTPUT MFX1 (2): Multi-efectos 1 (o 2)
5. Comp Reverb Send Level	0–127	Profundidad de la reverb aplicada al sonido procesado a través del Compresor Realice un ajuste 0 si no desea aplicar reverb.
6. (MFX Type)	See “Multi-Effects List” (p. 92)	Efecto usado por el Multi-efectos 1 * Para detalles sobre cada efecto, consulte “Lista de Multi-efectos” (p. 92).

Parámetro	Rango	Explicación
7. MFX1 Reverb Send Level	0-127	Profundidad de la Reverb aplicada al sonido procesado a través del Multi-efectos 1 Realice un ajuste 0 si no desea aplicar una Reverb.
8. MFX1 Output Assign	DRY, MFX2	Destino de la salida del sonido procesado a través del Multi-efectos 1 DRY: jacks MIX OUTPUT MFX2: Multi-efectos 2 (multi-efectos 1 y 2 conectados en serie)
9. (MFX Type)	See "Multi-Effects List" (p. 92)	El efecto usado por el Multi-efectos 2 * Para detalles sobre cada efecto, consulte "Lista de Multi-efectos" (p. 92).
10. MFX2 Reverb Send Level	0-127	Profundidad de la Reverb aplicada al sonido procesado a través del Multi-efectos 2 Realice un ajuste 0 si no desea aplicar Reverb.
11. (Reverb Type)	See "Reverb" (p. 90)	Tipo de Reverb * Para detalles sobre la reverb consulte "Reverb" (p. 90).

HINT

Si cambia el ajuste "Output Assign", las conexiones de enrutamiento en pantalla también cambiarán.

NOTE

Los parámetros 4-11 en la tabla anterior corresponden con los parámetros de idénticas denominaciones en las pantallas de ajuste de cada efecto.

Compresor

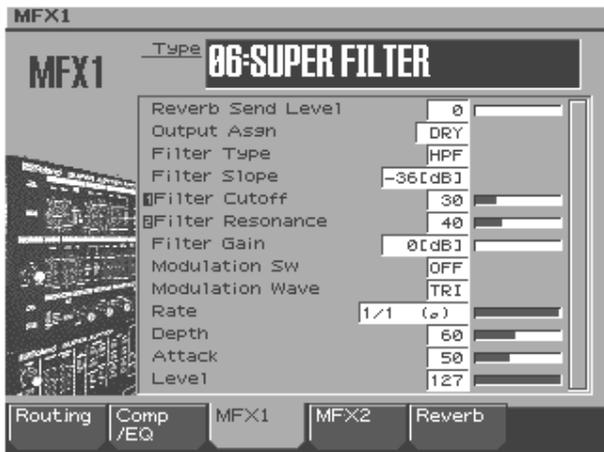
El compresor es un efecto que limita el volumen de sonidos fuertes y potencia el volumen de sonidos suaves dando mayor constancia al volumen global.



Parámetro	Rango	Explicación
Comp Reverb Send Level	0-127	Profundidad de Reverb aplicada al sonido procesado a través del compresor Realice un ajuste 0 si no desea aplicar Reverb.
Comp Output Assign	DRY, MFX1, MFX2	Destino de la salida del sonido procesado a través del Compresor. DRY: Jacks MIX OUTPUT MFX1 (2): Multi-efectos 1/2
Attack Time	0.05-50 ms	Intervalo de tiempo desde que el volumen alcanza el nivel umbral hasta que se aplica el efecto Compresor
Release Time	0.05-2000 ms	Intervalo de tiempo de caída del volumen por debajo del nivel umbral hasta que el efecto Compresor deja de aplicarse.
Threshold	0-127	Nivel de volumen en que el Compresor se inicia.
Ratio	1:1-inf:1	Parámetro Compression Ratio (inf: infinito)
Output Gain	0- +24 dB	Nivel de salida del sonido.
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de referencia del rango de Bajas frecuencias.
Low Gain	-15- +15	Proporción de potenciación/recorte de bajas frecuencias
High Freq	2k, 4k, 8kHz	Frecuencia de referencia del rango de altas frecuencias
High Gain	-15- +15	Proporción de potenciación/recorte de altas frecuencias
Level	0-127	Volumen de salida del Compresor

Multi-efectos

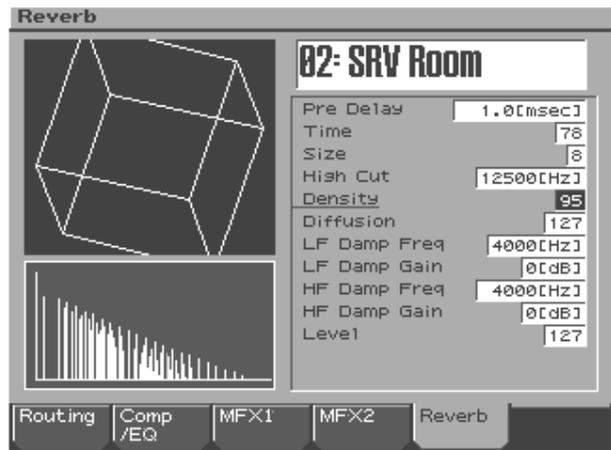
Unidades de efectos altamente polivalentes, capaces de transformar el sonido dándole un carácter completamente nuevo. La unidad MFX1 contiene 38 tipos, y la unidad MFX2 está provista de 47 tipos. Es posible seleccionar un tipo de efectos para cada uno de los Multi-efectos. Incluyen una amplia gama de efectos como Distorsión y Flanger. Aunque los Multi-efectos incluyen un Compresor, este es independiente del compresor anteriormente descrito.



Parámetro	Rango	Explicación
(MFX Type)	0-38 (MFX1) 0-47 (MFX2)	Efecto usado por el Multi-efectos 1 (o 2) * Para detalles de cada efecto, consulte "Lista de Multi-Efectos" (p. 92).
MFX1 (2) Reverb Send Level	0-127	Profundidad de la Reverb, aplicada al sonido procesado a través del Multi-efectos 1 (2) Realice un ajuste 0 si no desea aplicar Reverb.
MFX1 Output Assign	DRY, MFX2	Destino de la salida del sonido procesado a través del Multi-efectos 1 DRY: jacks MIX OUTPUT MFX2: Multi-efectos 2 (Los Multi-efectos 1 y 2 se conectarán en serie) * Parámetro disponible solo para MFX 1.

Reverb

La Reverb es un efecto que genera la reverberación característica del sonido que se escucha en una sala. La unidad dispone de 4 tipos de Reverb a elegir.

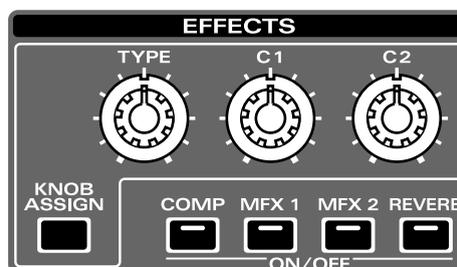


Parámetro	Rango	Explicación
(Reverb Type)	OFF, 1-4	Tipo de Reverb OFF: Reverb no usada 1 (REVERB): Reverb Básica 2 (SRV ROOM): Simulación detallada de la Reverb de una habitación 3 (SRV HALL): Simulación detallada de la reverb de una sala 4 (SRV PLATE): Simulación de un dispositivo Plate Echo (Dispositivo reverberante mediante láminas de metal)
1 (REVERB)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: Reverberación corta, de alta densidad ROOM2: Reverberación corta, de baja densidad STAGE1: Mayor proporción de últimas Reverberaciones. STAGE2: Énfasis en las primeras reflexiones. HALL1: Reverb clara HALL2: Reverb rica DELAY: Delay estándar PAN-DELAY: Delay en que las reflexiones del sonido oscilan entre izquierda y derecha
Time	0-127	Duración de la Reverberación (Tipo: ROOM1-HALL2) Tiempo Delay (Tipo: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia de corte del área de altas frecuencias de la Reverb (BYPASS: sin recorte)
Delay Feed-back	0-127	Número de repeticiones del Delay (válido solo en el Type DELAY o PAN-DELAY)
Level	0-127	Volumen de Reverb/Delay

Parámetro	Rango	Explicación
2 (SRV ROOM) / 3 (SRV HALL) / 4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	tiempo de Delay desde el sonido original hasta que se escucha Reverb
Time	0–127	Duración de la Reverb
Size	1–8	Dimensiones Room/Hall
High Cut	160–12500 Hz, BYPASS	Frecuencia en que el área de altas frecuencias del sonido final de salida se recortará (BYPASS: sin recorte)
Density	0–127	Densidad de la reverb
Diffusion	0–127	Cambio de la densidad de la Reverb en el tiempo Ajustes mayores generarán un aumento de la Reverb a lo largo del tiempo. (Resulta más apreciable con ajustes de tiempo mayores.)
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Frecuencia de corte del área de bajas frecuencias de la Reverb
LF Damp Gain	-36–0 dB	Proporción de atenuación para el parámetro LF Damp (0: sin atenuación)
HF Damp Freq	4000–12500 Hz	Frecuencia de corte del área de altas frecuencias de la Reverb.
HF Damp Gain	-36–0 dB	Proporción de atenuación para el parámetro HF Damp (0: sin atenuación)
Level	0–127	Volumen de Reverberación.

Control de efectos a tiempo real

La sección de efectos le permite un control de parámetros a tiempo real.



Selección del efecto que desee controlar

- Mantenga pulsado [KNOB ASSIGN].**
El botón ON/OFF del efecto seleccionado parpadeará.
- Manteniendo pulsado [KNOB ASSIGN], pulse uno de los botones [COMP]–[REVERB] para seleccionar el efecto que desee controlar.**

Conmutador	Parámetro
“COMP” seleccionado	
[TYPE]	Attack Time (Tiempo de ataque)
[C1]	Release time (Tiempo de recuperación)
[C2]	Threshold (Nivel Umbral)
“MFX1/2” seleccionado	
[TYPE]	Selección del tipo de efecto (p. 92).
[C1], [C2]	Control a tiempo real de la función
“REVERB” seleccionado	
[TYPE]	Reverb Type (Tipo de Reverb)
[C1]	Time (Tiempo)
[C2]	Level (Intensidad)

NOTE

Si está controlando un parámetro del Multi-efectos que ha sido ajustado en referencia al valor de una nota, no será posible usar el conmutador para seleccionar la nota.

Lista de Multi-efectos

Tipos de Multi-efectos

Hay 47 tipos de Multi-efectos. La unidad MFX1 le permite usar 38 tipos (Efectos Delay no disponibles), y la unidad MFX2 le permite usar 47 tipos.

FILTER (9 tipos)		
01	STEREO EQ	p. 92
02	SPECTRUM	p. 92
03	ENHANCER	p. 93
04	ISOLATOR	p. 93
05	LOW BOOST	p. 93
06	SUPER FILTER	p. 93
07	STEP FILTER	p. 94
08	AUTO WAH	p. 94
09	HUMANIZER	p. 94
MODULATION (7 tipos)		
10	PHASER	p. 94
11	STEREO PHASER	p. 95
12	STEP PHASER	p. 95
13	RING MODULATOR	p. 95
14	TREMOLO	p. 95
15	AUTO PAN	p. 96
16	ROTARY	p. 96
CHORUS (6 tipos)		
17	HEXA-CHORUS	p. 96
18	TREMOLO CHORUS	p. 96
19	SPACE-D	p. 97
20	STEREO CHORUS	p. 97
21	STEREO FLANGER	p. 97
22	STEP FLANGER	p. 98
DYNAMICS (7 tipos)		
23	OVERDRIVE	p. 98
24	DISTORTION	p. 98
25	GUITAR AMP SIMULATOR	p. 99
26	STEREO COMPRESSOR	p. 100
27	STEREO LIMITER	p. 100
28	SLICER	p. 100
29	GATE	p. 101
LOFI (6 tipos)		
30	LOFI NOISE	p. 101
31	LOFI COMPRESS	p. 102
32	LOFI RADIO	p. 102
33	TELEPHONE	p. 102
34	PHONOGRAPH	p. 102
35	TAPE ECHO	p. 103
PITCH (2 tipos)		
36	FBK PITCH SHIFTER	p. 103
37	2Vo PITCH SHIFTER	p. 103
REVERB (1 tipo)		
38	GATED REVERB	p. 104
DELAY (9 tipos)		
* No seleccionables desde MFX1.		
39	STEREO DELAY	p. 104
40	MODULATION DELAY	p. 105
41	TRIPLE TAP DELAY	p. 105
42	QUADRUPLE TAP DELAY	p. 105
43	MULTI TAP DELAY	p. 106
44	REVERSE DELAY	p. 106
45	SHUFFLE DELAY	p. 106
46	TIME CONTROL DELAY	p. 107
47	TIME SKIP DELAY	p. 107

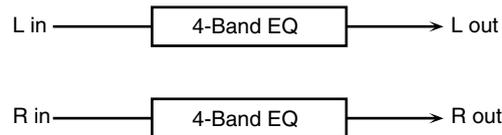
Parámetros del Multi-Efectos



Los parámetros con las marcas #1" y "#2" pueden ser controlados mediante los conmutadores [C1] y [C2] de la sección Efectos.

01: STEREO EQ (Ecuador estéreo)

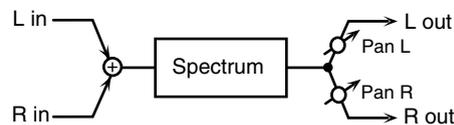
Ecuador estéreo de cuatro bandas (graves, medios x 2, agudos).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Bajas frecuencias
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia altas frecuencias
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Altas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia altas frecuencias
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencias medias 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de frecuencias medias 1 Seleccione un valor Q mayor para reducir el ancho de banda de F. Medias 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Ganancia en F. Medias 1
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencias medias 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda de frecuencias medias 2 Seleccione un valor Q mayor para reducir el ancho de banda de F. Medias 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Ganancia de F. Medias 2
Level #1	0-127	Nivel de salida

02: Función SPECTRUM

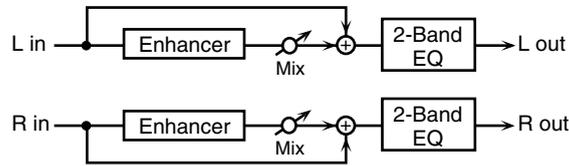
Es un tipo de filtro que modifica el timbre potenciando o recortando el nivel de frecuencias específicas. De modo similar a un ecualizador, proporciona ocho puntos de frecuencia en localizaciones fijas idéoneos para añadir carácter al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultáneo del ancho de banda de los rangos ajustados en todas las bandas de F.
Pan	L64-63R	Localizaciones estéreo de la salida SPECTRUM
Level	0-127	Nivel de salida
Band 1 (250Hz)	-15- +15 dB	Ganancia de cada banda de frecuencia * Es posible realizar el ajuste mediante los delizadores del Mezclador part..
Band 2 (500Hz)		
Band 3 (1kHz)		
Band 4 (1.25Hz)		
Band 5 (2kHz)		
Band 6 (3.15Hz)		
Band 7 (4kHz)		
Band 8 (8kHz)		

03: Efecto ENHANCER

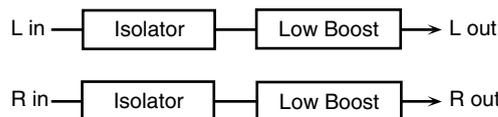
Controla la estructura armónica de altas frecuencias añadiendo transparencia y brillo al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #1	0-127	Sensitividad del Enhancer
Mixl #2	0-127	Nivel de armónicos generados por el Enhancer
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia en bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia en altas frecuencias
Level	0-127	Nivel de salida

04: Efecto ISOLATOR

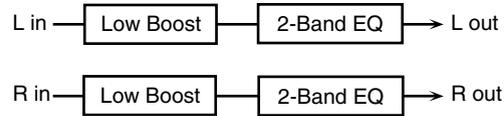
Esta función es un ecualizador que recorta radicalmente el volumen de las frecuencias seleccionadas, permitiendo crear efectos especiales mediante un recorte de volumen en varios rangos.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost/Cut High	-60- +4 dB	Potenciación y recorte de frecuencias bajas, medias y altas. A -60 dB, el sonido es inapreciable. 0 dB corresponde al nivel de entrada de sonido.
Boost/Cut Middle #1		
Boost/Cut Low #2		
AntiPhase Middle Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase para frecuencias medias. Activados realizan una inversión de fase de una copia estéreo del sonido y la añaden a la señal
AntiPhase Middle Level	0-127	Ajuste del nivel de F. medias. Ajustar este nivel para ciertas frecuencias le permite enfatizar elementos específicos de un sonido. (Efectivo únicamente con una fuente de sonido Estéreo).
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase para frecuencias medias. Mismos parámetros que en frecuencias medias.
Anti Phase Low Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Low Booster. Enfatiza las frecuencias inferiores para crear un sonido más potente en frecuencias graves.
Low Boost Level	0-127	Un aumento de este valor proporciona graves más potentes. * Según los ajustes de Isolator y de los Filtros, la audición de este efecto puede resultar compleja.
Level	0-127	Nivel de salida

05: Efecto LOW BOOST

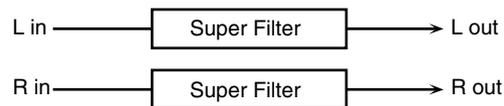
Potencia el volumen de bajas frecuencias. Potenciación de graves.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost Frequency #1	50-125 Hz	Frecuencia central en que se potencian los graves.
Boost Gain #2	0-12 dB	Proporción en que se potenciarán las frecuencias bajas.
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Ancho de banda que se potenciará.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0-127	Nivel de salida

06: Efecto SUPER FILTER

Filtro con un parámetro Slope extremadamente fino. La frecuencia de corte puede variar cíclicamente.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de frecuencias que atravesarán cada filtro LPF: frecuencias bajas por debajo del corte BPF: frecuencias en la región del corte HPF: frecuencias altas por encima del corte NOTCH: frecuencias diferentes a la región del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Proporción de atenuación por octava -36 dB: brusquedad extrema -24 dB: brusca -12 dB: moderada
Filter Cut-off #1	0-127	Frecuencia de corte del filtro Un aumento de este valor aumentará la frecuencia de corte
Filter Resonance #2	0-127	Nivel de resonancia del filtro Un aumento de este valor enfatizará la región cerca de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0-+12 dB	Proporción de potenciación para la salida del filtro.
Modulation Sw	OFF, ON	Cambio cíclico activado/desactivado
Modulation Wave	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2	Cómo se modulará la frecuencia TRI: Onda triangular SQR: Onda cuadrada SIN: Onda senoidal SAW1: Onda dentada (hacia arriba) SAW2: Onda dentada (hacia abajo)
Rate	0.05-10.0 Hz, note	Rango de modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Attack	0-127	Velocidad de cambio de la F. de Corte Efectivo si la onda modulada es SQR, SAW1, o SAW2.
Level	0-127	Nivel de salida

Lista de Multi-efectos

07: Efecto STEP FILTER

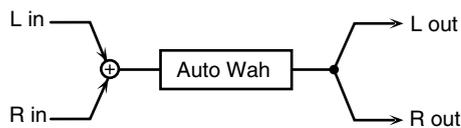
Filtro cuya frecuencia de corte puede ser modulada por pasos. Es posible especificar el patrón de cambio de la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Rango de la modulation
Attack #1	0–127	Rango de cambio de la frecuencia de corte entre pulsaciones
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de Frecuencias que atravesarán cada filtro LPF: Frecuencias debajo del corte BPF: Frecuencias en la región del corte HPF: Frecuencias por encima del corte NOTCH: frecuencias diferentes a la región del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Proporción de atenuación por octava -12 dB: suave -24 dB: brusca -36 dB: extremadamente brusca
Filter Resonance #2	0–127	Nivel de resonancia de Filtro Un aumento de este valor enfatizará la región cercana a la F.Corte
Filter Gain	0– +12 dB	Proporción de Boost en la salida del filtro.
Level	0– 127	Nivel de salida
Beat 1-1-4-4	0–127	Frecuencia de corte para cada nota semicorchea de un compás 4/4 * Ajustable mediante los deslizadores del Part Mixer.

08: Efecto AUTO WAH

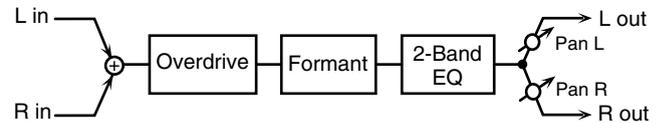
Filtro que se activa y desactiva creando un cambio cíclico de timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de filtro LPF: El efecto Wah se aplica en un rango amplio de frecuencias BPF: El efecto Wah se aplica en un rango reducido de frecuencias
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad con que se controla el filtro.
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia central en que se aplicará el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la proporción de efecto Wah de la frecuencia central Aumente el valor del parámetro Q para reducir su alcance.
Level	0–127	Nivel de salida

09: Efecto HUMANIZER

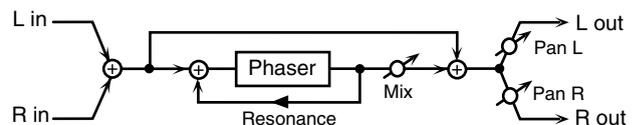
Añade una vocal característica al sonido, generando un efecto de sonido similar a una voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Drive.
Drive	0–127	Grado de distorsión También afecta al volumen.
Vowel1 #1	a, e, i, o, u	Selección de vocal.
Vowel2 #2	a, e, i, o, u	
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de cambio entre dos vocales.
Depth	0–127	Profundidad del efecto.
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si el filtro LFO que activa las vocales es afectado por la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se aplica Reset
Manual	0–100	Punto en que cada vocal 1/2 cambia 49 or less: Duración mayor de la vocal 1. 50: Duración equivalente de las Vocales 1 y 2. 51 or more: Duración mayor de la vocal 2.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Pan	L64–63R	Localización estéreo de la salida
Level	0–127	Nivel de salida

10: Efecto PHASER

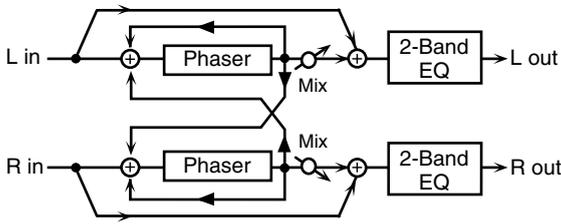
Añade un sonido cambiado de fase al sonido original, generando una modulación que crea un efecto de espaciosidad y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia básica en que se modulará el sonido.
Rate #2	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Resonance	0–127	Nivel de realimentación
Mix	0–127	Nivel del sonido cambiado de fase
Pan	L64–63R	Posición estéreo de la salida del PHASER
Level	0–127	Nivel de salida

11: Función STEREO PHASER

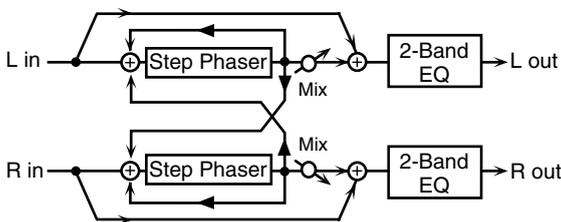
Efecto Phaser estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4, 8 stage	Número de Stages en el Phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selección si la fase izquierda y derecha de la modulación coinciden o son opuestas. INVERSE: Fase izquierda y derecha opuestas. Al usar una fuente de sonido mono, expande el sonido estereofónicamente. SYNCHRO: Fase izquierda y derecha iguales. Adecuado si trabaja con una fuente de sonido estéreo.
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia básica de modulación del sonido.
Resonance	0–127	Nivel de realimentación
Cross Feedback	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido Phaser que es realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix	0–127	Nivel del sonido cambiado de fase
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

12: Efecto STEP PHASER

Los efectos Step permiten realizar cambios secuenciales en la afinación de sonidos en que se haya aplicado el efecto Phaser. fig.MFX12

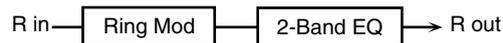
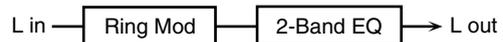


Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4, 8 stage	Número de Stages en el Phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selección si la fase izquierda y derecha de la modulación coinciden o son opuestas. INVERSE: Fase izquierda y derecha opuestas. Al usar una fuente de sonido mono, expande el sonido estereofónicamente. SYNCHRO: Fase izquierda y derecha iguales. Adecuado si trabaja con una fuente de sonido estéreo.

Parámetro	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la que se modulará el sonido
Resonance	0–127	Nivel de realimentación
Cross Feedback	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido Phaser que es realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #2	0.1–20.0 Hz, note	Rango de cambio de afinación
Mix	0–127	Nivel del sonido cambiado de fase
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

13: Efecto RING MODULATOR

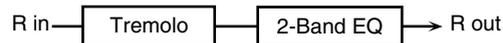
Aplica una amplitud de modulación (AM) a la señal de entrada, generando sonidos similares a una campana. Es posible cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a cambios de volumen del envío a los efectos.



Parámetro	Valor	Descripción
Frequency #1	0–127	Ajusta la frecuencia en que se aplica la modulación.
Sens	0–127	Ajusta la cantidad de modulación aplicada.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se mueve hacia frecuencias más altas (UP) o más bajas (DOWN).
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

14: Efecto TREMOLO

Modula cíclicamente el volumen para añadir tremolo al sonido.



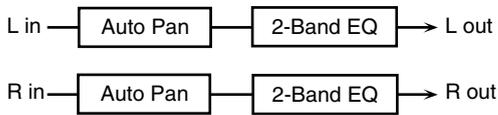
Parámetro	Valor	Descripción
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de Modulation TRI: Onda triangular SQR: Onda cuadrada SIN: Onda senoidal SAW1: Onda dentada (arriba) SAW2: Onda dentada (abajo)
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia del cambio
Depth #2	0–127	Profundidad en que se aplica el efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

Efectos

Lista de Multi-efectos

15: Efecto AUTO PAN

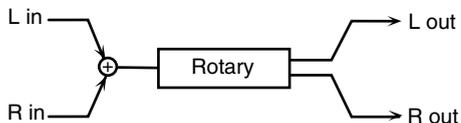
Modulación cíclica de la posición estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de Modulation TRI: Onda triangular SQR: Onda cuadrada SIN: Onda senoidal SAW1: Onda dentada (arriba) SAW2: Onda dentada (abajo)
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia del cambio
Depth #	0–127	Profundidad del efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

16: Efecto ROTARY

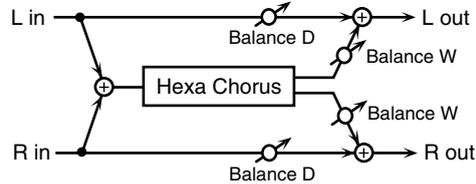
El efecto The Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios usados en órganos eléctricos clásicos. El ajuste independiente de los rotores de alto y bajo rango permite una simulación muy precisa de las características únicas de dichos altavoces. Efecto adecuado para Patches de órganos eléctricos.



Parameter	Value	Description
Tweeter Slow Rate	0.05–10.00 Hz	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de alta frecuencia
Woofers Slow Rate	0.05–10.00 Hz	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de baja frecuencia
Tweeter Fast Rate	0.05–10.00 Hz	Velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia
Woofers Fast Rate	0.05–10.00 Hz	Velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia
Speed #1	SLOW, FAST	Cambio simultáneo de la velocidad de rotación de ambos rotores. SLOW: Freno al nivel lento. FAST: Aceleración al nivel rápido.
Tweeter Acceleration	0–15	Al cambiar entre velocidades rápidas y lentas, ajusta el intervalo de tiempo necesario para que el rotor de alta frecuencia alcance la nueva velocidad.
Woofers Acceleration	0–15	Al cambiar entre velocidades rápidas y lentas, ajusta el intervalo de tiempo necesario para que el rotor de baja frecuencia alcance la nueva velocidad.
Tweeter Level	0–127	Volumen del rotor de alta frecuencia
Woofers Level	0–127	Volumen del rotor de baja frecuencia
Separation	0–127	Amplitud estéreo del sonido
Level #2	0–127	Nivel de salida

17: Efecto HEXA-CHORUS

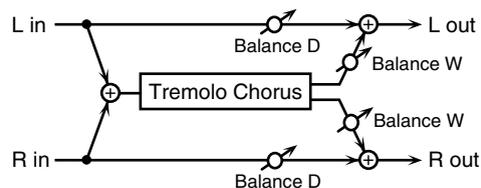
Usa un Chorus de seis fases (seis capas de sonidos de chorus) para enriquecer y espaciar el sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha Chorus.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Pre Delay Deviation	0–20	Ajusta las diferencias en Pre Delay entre cada capa de Chorus.
Depth Deviation	-20– +20	Ajusta la diferencia de profundidad de modulación entre cada capa de Chorus
Pan Deviation	0–20	Ajusta la diferencia de posición estéreo entre cada capa de chorus. 0: Todas las capas en posición central. 20: Las capas de chorus están separadas en intervalos de 60° respecto al centro.
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

18: Efecto TREMOLO CHORUS

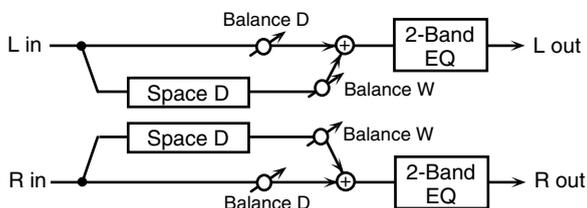
Efecto de Chorus con un Tremolo añadido (modulación cíclica del sonido).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha Chorus.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Tremolo Rate #1	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de modulación del efecto trémolo
Tremolo Separation	0–127	Separación del efecto Tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Profundidad del efecto Tremolo
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

19: Efecto SPACE-D

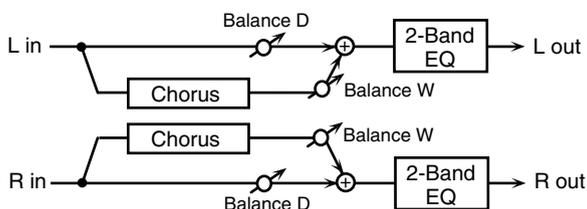
Efecto de Chorus múltiple que aplica dos modulaciones de fase en estéreo. Crea una modulación inaudible y un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha Chorus.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Separación Espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

20: Efecto STEREO CHORUS

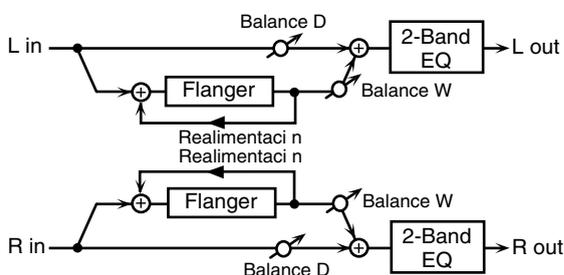
Efecto Chorus estéreo. Provisto de un filtro que permite ajustar el timbre del sonido.



Parameter	Value	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: Filtro inactivo LPF: Recorte de frecuencias por encima de la F. de Corte HPF: Recorte de frecuencias por debajo de la F. de Corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha Chorus.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Separación Espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

21: Efecto STEREO FLANGER

Efecto Flanger estéreo. Produce una resonancia metálica similar al despegue o aterrizaje de un jet. Provisto de un filtro que permite ajustar el timbre del sonido.

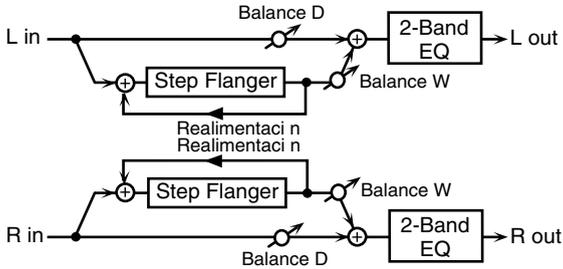


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: Filtro inactivo LPF: Recorte de frecuencias por encima de la F. de Corte HPF: Recorte de frecuencias por debajo de la F. de Corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha Chorus
Rate #1	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Separación Espacial del sonido
Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido afectado por el Flanger que es realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

Efectos

22: Efecto STEP FLANGER

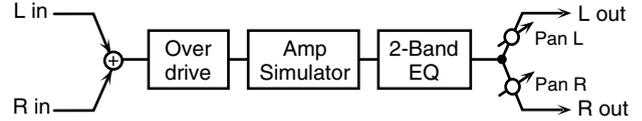
Flanger en que la afinación cambia en pasos. La velocidad en que la afinación cambia puede ser especificada en valores de nota relativos a un tempo concreto.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo transcurrido hasta que se escucha sonido del Flanger.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido afectado por el Flanger que es realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #1	0.10–20.00 Hz, note	Periodo (Rate) de cambio de afinación
Phase	0–180 deg	Separación Espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

23: Efecto OVERDRIVE

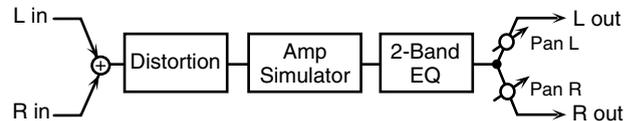
Crea una distorsión suave, similar a la producida por un amplificador a válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #1	0–127	Cantidad de distorsión También cambia el volumen.
Tone #2	0–127	Calidad del sonido y
Pan	L64–63R	Posición estéreo de la salida OVER-DRIVE
Amp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Amp simulator
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra SMALL: Amplificador portátil BUILT-IN: Combo 2-STACK: Amplificador de 2 módulos 3-STACK: Amplificador de 3 módulos
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

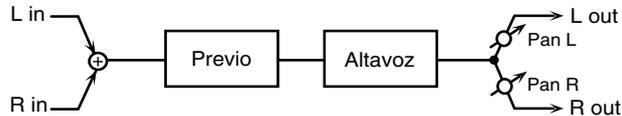
24: Efecto DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que un Overdrive. Los parámetros són los mismos que para "23: OVERDRIVE."



25: Efecto GUITAR AMP SIM (Guitar Amp Simulator)

Efecto simulador de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el amplificador.
Pre Amp Type	JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2TURBO, Distortion, Fuzz	Tipo de amplificador de guitarra
Pre Amp Volume #1	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Pre Amp Master #2	0-127	Volumen global del preamplificador
Pre Amp Gain	Low, Mid, High	Cantidad de distorsión del preamplificador
Pre Amp Bass	0-127	Sonido frecuencias bajas/medias/agudas
Pre Amp Middle		* No es posible ajustar "Middle" si "Match Drive" está ajustado como PreAmp Type
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	
Pre Amp Bright	OFF, ON	Activado, genera un sonido más definido y brillante. * Parámetro que afecta a los tipos de Pre Amp "JC-120," "Clean Twin," y "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Determina el recorrido de la señal a través del altavoz (ON) o exterior (OFF)
Speaker Type	(See the table below.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajuste de la posición del micrófono que captura el sonido del altavoz. Ajustable en tres pasos, de 1 a 3. Un aumento del valor genera un micrófono más distante.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo
Pan Level	L64-63R	Posición estéreo de la salida
Level	0-127	Nivel de salida

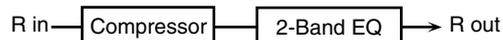
Especificaciones para cada tipo de altavoz.

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

Tipo	Caja acústica	Altavoz	Micrófono
Small1	Pequeño recinto apertura posterior	10	Dinámico
Small2	Pequeño recinto apertura posterior	10	Dinámico
Middle	Recinto apertura posterior	12 x 1	Dinámico
JC-120	Recinto apertura posterior	12 x 2	Dinámico
Built In 1	Recinto apertura posterior	12 x 2	Dinámico
Built In 2	Recinto apertura posterior	12 x 2	Conden.
Built In 3	Recinto apertura posterior	12 x 2	Conden.
Built In 4	Recinto apertura posterior	12 x 2	Conden.
Built In 5	Recinto apertura posterior	12 x 2	Conden.
BG Stack 1	Recinto sellado	12 x 2	Conden.
BG Stack 2	Gran recinto sellado	12 x 2	Conden.
MS Stack1	Gran recinto sellado	12 x 4	Conden.
MS Stack 2	Gran recinto sellado	12 x 4	Conden.
Metal Stack	Gran Doble módulo	12 x 4	Conden.
2 Stack	Gran Doble módulo	12 x 4	Conden.
3 Stack	Gran triple módulo	12 x 4	Conden.

26: Efecto COMPRESOR

Allana niveles altos y potencia niveles bajos, suavizando las fluctuaciones de volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Attack #1	0-127	Ajusta la velocidad en que se inicia la compresión
Threshold #2	0-127	Ajusta el volumen en que se inicia la compresión
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0-127	Nivel de salida

27: Efecto LIMITER

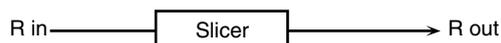
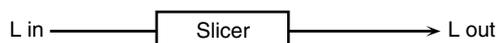
Comprime la señal que excede un nivel de volumen especificado, evitando la distorsión.



Parametro	Valor	Descripción
Release #1	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo después de la caída de volumen de la señal por debajo del umbral hasta que deja de aplicarse compresión.
Threshold #2	0-127	Ajusta el volumen en que se inicia la compresión
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Parámetro Compression Ratio
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0-127	Nivel de salida

28: Efecto SLICER

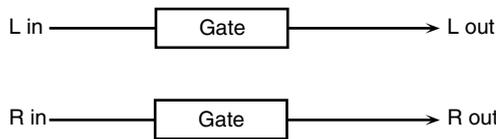
Aplicando recortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que simula ser reproducido como una frase de acompañamiento. Especialmente efectivo aplicado en sonidos con un alto nivel de sustain.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate #1	0.05-10.00 Hz, note	Ciclo para un compás
Attack #2	0-127	Velocidad en que cambia el volumen entre pulsaciones
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si el LFO de cambio de vocales es afectado por la señal de entrada (ON), o no (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Nivel de volumen en que Reset se inicia
Mode	LEGATO, SLASH	Ajusta el modo de cambio del volumen en su avance tiempo a tiempo. LEGATO: El cambio de volumen del nivel de un tiempo a otro permanece inalterado. Si el nivel del tiempo siguiente es el mismo que el del precedente no se produce cambio en el volumen. SLASH: El nivel se ajusta a 0 un instante antes de progresar al nivel del próximo tiempo. Este cambio de volumen se produce incluso si el nivel del tiempo siguiente es el mismo que el del tiempo precedente.
Shuffle	0-127	Tiempos de cambio de volumen en niveles para tiempos de número par (tiempos1-2/tiempos1-4/tiempos2-2/...). A valores más altos, mayor retraso en el progreso del tiempo.
Level	0-127	Nivel de salida
Beat	1-1-4-4	En un solo compás de cuatro negras, la función Slicer ajusta el volumen de cada semicorchea cuando el compás es dividido en semicorcheas. * Ajustable mediante los deslizadores del mezclador parcial.

29: Efecto GATE (Puerta)

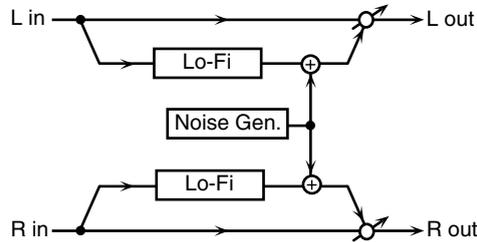
Recorte del nivel de Delay de la Reverb según el volumen del envío de sonido al efecto. Uselo si desea crear una disminución del sonido artificial en el decaimiento de la Reverb.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold #1	0-127	Nivel de volumen en que la puerta empieza a cerrarse
Mode	GATE, DUCK	Tipo de puerta GATE: La puerta se cerrará cuando el volumen del sonido fuente disminuya, recortando el sonido original. DUCK (Ducking): La puerta se cerrará cuando el volumen de sonido fuente aumente, recortando el sonido original. .
Balance #2	D100:0W-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Attack Time	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tarda en abrirse totalmente la Puerta después de haberse activado.
Hold Time	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tarda la Puerta en empezar a cerrarse después de la caída del sonido fuente por debajo del umbral.
Release Time	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tarda en cerrarse totalmente la Puerta después del tiempo de Hold.
Level	0-127	Nivel de salida

30: Efecto LOFI NOISE (Lo-Fi Noise)

Además del un efecto "lo-fi", esta función añade varios tipos de ruido, como ruido blanco y ruido de disco de vinilo.

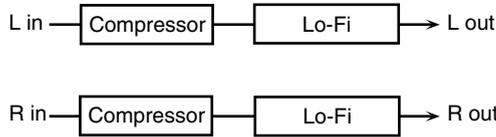


Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad de sonido. Al aumentar este valor, la calidad de sonido disminuye.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: filtros inactivos LPF: Recorte de frecuencias por encima del corte HPF: Recorte de frecuencias por debajo del corte
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia central del filtro
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Cambio entre ruido blanco y ruido rosa.
W/P Noise LPF	200-8000 Hz, BY-PASS	Frecuencia central del Filtro Paso Bajos aplicado al ruido blanco/rosa (BYPASS: no hay recorte)
W/P Noise Level	0-127	Volumen del ruido blanco/rosa
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de ruido de disco de vinilo La frecuencia en que se escuchará ruido depende del tipo seleccionado.
Disc Noise LPF	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia de corte del Filtro Paso Bajos aplicada al ruido de disco de vinilo. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en BYPASS.
Disc Noise Level	0-127	Volumen del ruido del disco de vinilo
Hum Noise Type	50Hz, 60Hz	Frecuencia del zumbido
Hum Noise LPF	200-8000 Hz, BY-PASS	Frecuencia central del Filtro Paso Bajos aplicada al zumbido (BYPASS: sin recorte)
Hum Noise Level	0-127	Volumen del zumbido
Balance #1	D100:0W-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #2	0-127	Nivel de salida

Efectos

31: Efecto LOFI COMPRESS (Lo-Fi Compress)

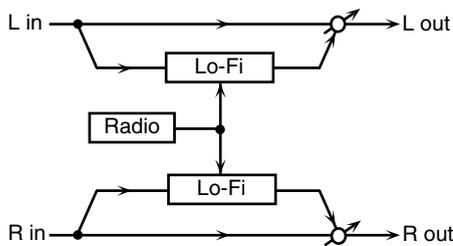
Efecto de degradación intencionada del sonido con propósitos creativos.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Filter Type	1-6	Selecciona el tipo de filtro aplicado al sonido antes de pasar por el efecto Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad de sonido disminuye a medida que este valor aumenta.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro. OFF: Filtros inactivos LPF: Recorte de frecuencias por encima del corte HPF: Recorte de frecuencias por debajo del corte
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro Post
Balance #1	D100:0W-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y del efecto (W)
Level #2	0-127	Nivel de salida

32: Efecto LOFI RADIO (Lo-Fi Radio)

Además de un efecto Lo-Fi effect, este efecto también genera varios tipos de ruido, como ruidos de radio o de disco.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido disminuye a medida que este valor aumenta.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro. OFF: Filtros inactivos LPF: Recorte de frecuencias por encima del corte HPF: Recorte de frecuencias por debajo del corte
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Filtro Post
Radio Detune #1	0-127	Simula el ruido de sintonización de la radio. Un aumento de valor intensifica la deriva de sintonización.
Radio Noise Level	0-127	Volumen del ruido de radio
Balance #2	D100:0W-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

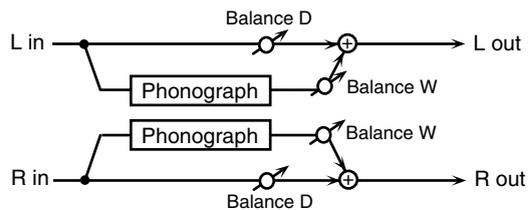
33: Efecto TELEPHONE



Parámetro	Valor	Descripción
Voice Quality #1	0-15	Calidad de audio de voz telefónica.
Treble Balance #2	-15- +15 dB	Ancho de banda de voz telefónica.
	D100:0-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

34: Efecto PHONOGRAPH

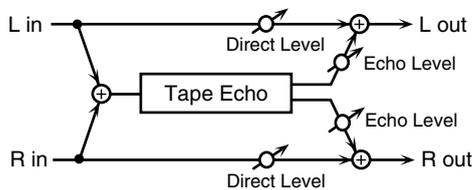
Simula un sonido grabado analógicamente y reproducido en un plato giradiscos. Este efecto simula también los varios tipos de ruido típicos de un plato giradiscos, incluso las irregularidades de rotación de un giradiscos antiguo.



Parámetro	Valor	Descripción
Signal Distortion	0-127	Profundidad de la distorsión
Frequency Range	0-127	Respuesta en frecuencia del sistema de reproducción Una disminución de este valor genera la respuesta en frecuencia de baja calidad de un giradiscos antiguo.
Disc Type	LP, EP, SP	La velocidad de rotación de un giradiscos Ello afectará la frecuencia del ruido de Scratch.
Scratch Noise Level	0-127	Proporción de ruido a causa de ralladas en el disco.
Dust Noise Level	0-127	Volumen de ruido debido a presencia de polvo en el disco
Hiss Noise Level	0-127	Volumen del efecto "hiss"
Total Noise Level #1	0-127	Volumen de ruido global.
Wow	0-127	Profundidad de las irregularidades de rotación en ciclos largos
Flutter	0-127	Profundidad de las irregularidades de rotación en ciclos cortos
Random	0-127	Profundidad de las irregularidades de rotación en ciclos indefinidos
Total Wow/Flutter #2	0-127	Profundidad de las irregularidades de rotación global
Balance	D100:0W-D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

35: Efecto TAPE ECHO

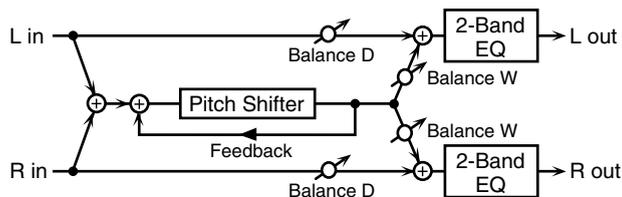
Este es un eco de cinta virtual que produce un sonido de delay de cinta altamente realista. Simula la sección "tape echo" de un Roland RE-201 Space Echo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de cabezales de reproducción usados Seleccione entre 3 cabezales con diferentes tiempos delay. S: corto M: medio L: largo
Repeat Rate #1	0-127	Velocidad de la cinta Aumento de valor recorta el espacio entre sonidos salida de Delay.
Intensity #2	0-127	Proporción de repetición de delay
Bass	-15- +15	Potenciación/recorte del rango corto del sonido de eco
Treble	-15- +15	Potenciación/recorte del rango largo del sonido de eco
Head S Pan	L64-63R	Panorama independiente de los cabezales de reproducción cortos, medios y largos
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Proporción de distorsión generada por la cinta que será añadida Simulación de cambios tonales ligeros detectables mediante equipos de análisis de señales. Un aumento de este valor aumentará la distorsión.
Wow/Flutter Rate	0-127	Velocidad de fluctuación/lloro (compleja variación de afinación causada por el desgaste de la cinta y las irregularidades de rotación)
Wow/Flutter Depth	0-127	Profundidad de lloro/fluctuación
Echo Level	0-127	Volumen del sonido de eco
Direct Level	0-127	Volumen del sonido original

36: Efecto FBK PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

Realimentación en el efecto del sonido con la afinación alterada

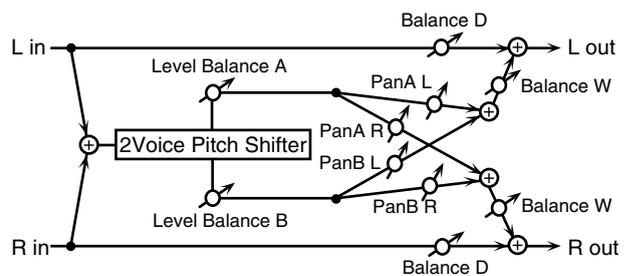


Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Un valor de ajuste más alto, produce una respuesta más lenta y mayor regularidad de afinación
Coarse #1	-24- +12 semi	Ajuste en semitonos la afinación de sonidos con afinaciones alteradas.
Fine	-100- +100 cent	Ajuste en 2 Cent.. la afinación de sonidos con afinaciones alteradas

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0-500 ms	Ajuste el intervalo de tiempo hasta que se escuche el sonido con la afinación alterada.
Feedback #2	-98- +98 %	Ajuste de la proporción de sonido con la afinación alterada, que es re-alimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Pan	L64-63R	Posición estéreo del sonido con alteraciones de afinación.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y del sonido con alteraciones de afinación (W)
Level	0-127	Nivel de salida

37: Efecto 2Vo PITCH SHIFTER (2-Voice Pitch Shifter)

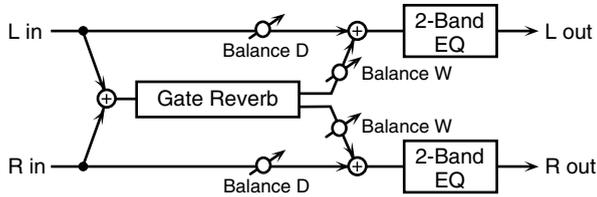
Cambia la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 voces tiene dos unidades Pitch Shifter y puede añadir 2 versiones del sonido original con la afinación alterada.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Un ajuste más alto produce una respuesta más lenta y mayor regularidad de afinación
Coarse A #1	-24- +12 semi	Ajusta la afinación del Pitch Shift A/B en intervalos de semitono.
Coarse B #2		
Fine A	-100-	Ajusta la afinación del Pitch Shift A/B en intervalos de 2-cent.
Fine B	+100 cent	
Pre Delay A	0.0-500	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha Pitch Shift A/B.
Pre Delay B	ms	
Pan A	L64-63R	Localización estéreo del Pitch Shift A/B
Pan B		
Level Balance	A100:0B- A0:100B	Equilibrio de volumen entre Pitch Shift A y Pitch Shift B
Balance	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con la afinación alterada (W)
Level	0-127	Nivel de salida

38: Efecto GATED REVERB

Este es un tipo de Reverb especial en que la Reverb es recortada y su decaimiento natural es restringido.

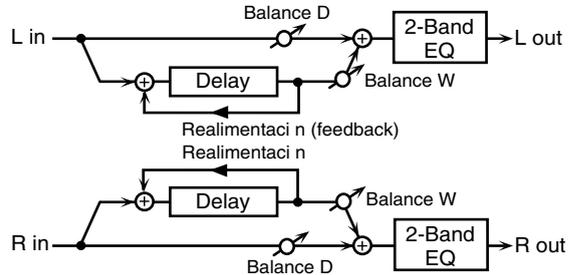


Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE	Tipo de Reverb NORMAL: Reverb con parámetro Gate convencional REVERSE: Reverb invertida
Pre Delay	0.0–100 ms	Ajuste del intervalo de tiempo hasta que se escucha sonido de la Reverb.
Time	5–500 ms	Ajusta el tiempo desde que se escucha la Reverb hasta que desaparece.
Pan #1	L64–63R	Posición estéreo efecto Pitch Shift
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y con Reverberación (W)
Level #2	0–127	Nivel de salida

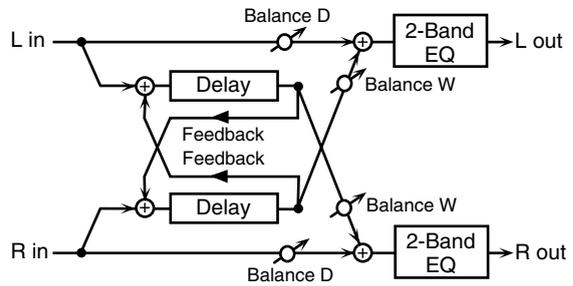
39: Efecto STEREO DELAY

Este es un Delay estéreo.

Cuando el parámetro Feedback Mode está ajustado en: NORMAL



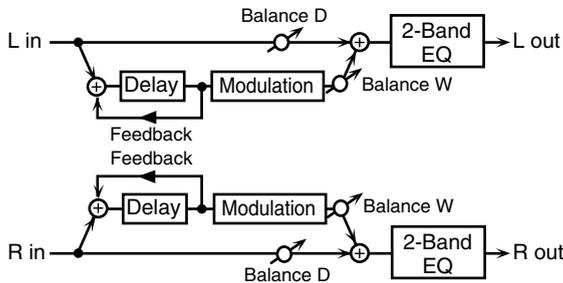
Cuando el modo Feedback es CROSS:



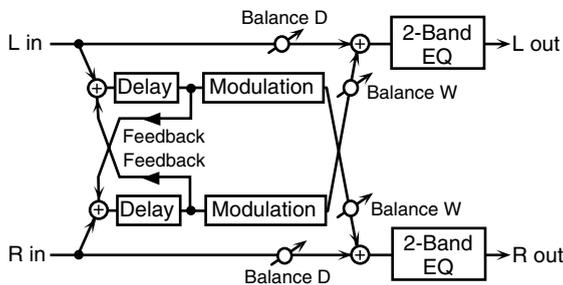
Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo en que el sonido de salida del Delay es realimentado al efecto. (Ver figuras arriba).
Delay Left	0–2000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha sonido. .
Delay Right		
Phase Left	NORMAL,	Fase del sonido de Delay.
Phase Right	INVERT	
Feedback #1	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido de Delay realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar ninguna alta frecuencia, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con Delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

40: Efecto MODULATION DELAY

Añade una modulación al sonido alterado por el Delay.
 Cuando el parámetro Feedback Mode está ajustado en: NORMAL



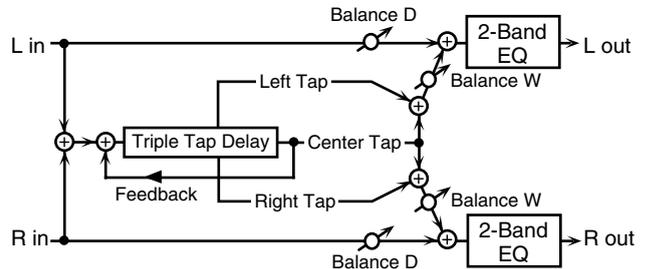
Cuando el parámetro Feedback Mode está ajustado en: CROSS fig.MFX40b



Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona el tipo de realimentación del sonido del Delay en el efecto (Ver figuras arriba).
Delay Left / Delay Right	0-2000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha sonido de Delay.
Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de Delay realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar ninguna alta frecuencia, ajuste este parámetro en BYPASS.
Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Phase	0-180 deg	Separación espacial de sonido
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con Delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

41: Efecto TRIPLE TAP DELAY

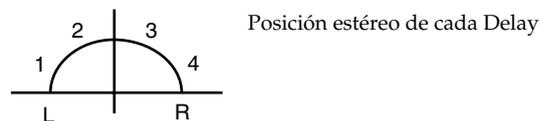
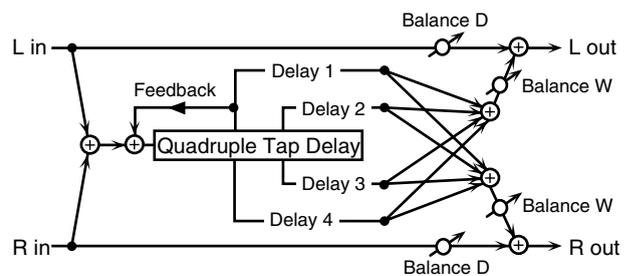
Produce tres sonidos de Delay; cento, izquierda y derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left/ Right/Center	0-4000 ms, note	Ajuste del intervalo de tiempo hasta que se escucha sonido del Delay .
Feedback #1	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left/Right/ Center Level	0-127	Volumen de cada Delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+Delay(W)
Level	0-127	Nivel de salida

42: Función QUADRUPLE TAP DELAY

Este efecto proporciona 4 Delays..



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4	0-4000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha sonido de Delay.
Level 1-4	0-127	Volumen de cada Delay
Feedback #1	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de Delay realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.

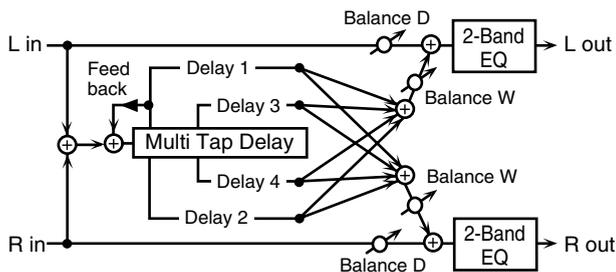
Efectos

Lista de Multi-efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+De- lay(W)
Level	0–127	Nivel de salida

43: Función MULTI TAP DELAY

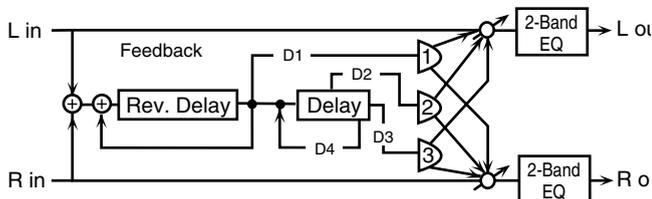
Este efecto proporciona 4 Delays. Cada uno de los parámetros time del Delay puede ajustarse en una longitud de notas basada en un tiempo seleccionado. Es posible también ajustar el panorama y el nivel de cada sonido de Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1–4	0–4000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escuchan los Delays 1–4.
Pan 1–4	L64–63R	Posición estéreo de los Delays 1–4
Level 1–4	0–127	Nivel de salida de los Delays 1–4
Feedback #1	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+ efec- to(W)
Level	0–127	Nivel de salida

44: Efecto REVERSE DELAY

Añade el reverso del sonido introducido como un delay.

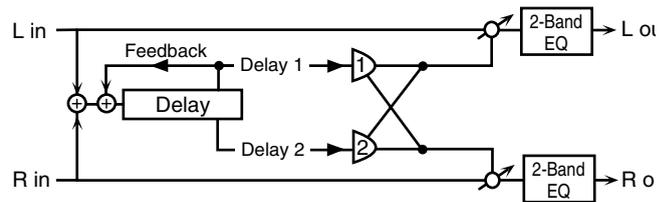


Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se inicia Reverse Delay
Delay 1–4	0–2000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escuchan los Delays 1–4.
Feedback 1 #1	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Feedback 4		
HF Damp 1	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
HF Damp 4		

Parámetro	Valor	Descripción
Pan 1–3	L64–63R	Posición estéreo de los Delays 1–3
Level 1–3	0–127	Nivel de salida de sonido Delays 1-3
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+ efec- to(W)
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

45: Efecto SHUFFLE DELAY

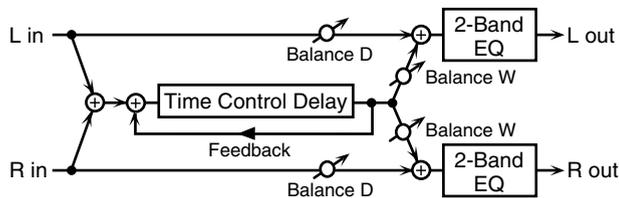
Añade un efecto Shuffle al sonido del Delay dando al sonido un efecto Delay sólido con un aire swing.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0–4000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escuchan los Delays.
Shuffle Rate	0–100 %	Ajusta el Ratio (porcentaje) del tiempo transcurrido antes de que suene el Delay B de forma relativa al sonido del Delay A. Ajustados a 100%, los tiempos de Delay coinciden.
Pan A/B	L64–63R	Posición estéreo del Delays A/B
Level Balance	A100:0B– A0:100B	Equilibrio de volumen entre el De- lay A y el Delay B
Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la proporción de Delay realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Acceleration	0–15	Ajusta el intervalo de tiempo en que el parámetro Delay Time cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+ efec- to(W)
Level	0–127	Nivel de salida

46: Efecto TIME CONTROL DELAY

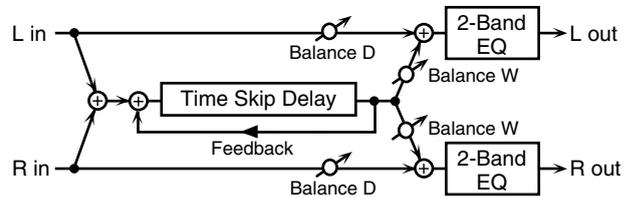
Le permite realizar variaciones suaves del tiempo de Delay. Las variaciones del tiempo de Delay causarán variaciones de afinación equivalentes. Un aumento del tiempo de delay genera afinaciones más graves y una disminución genera afinaciones más agudas.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0-4000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha el Delay
Feedback #2	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Acceleration	0-15	Ajusta el intervalo de tiempo en que el parámetro Delay Time cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. El rango de cambio del parámetro Delay Time afecta directamente el rango de cambio de afinación.
HF Damp	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64-63R	Posición estéreo del Delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto(W)
Level	0-127	Nivel de salida

47: Efecto TIME SKIP DELAY

Delay que cambia el parámetro Delay Time escalonadamente.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0-4000 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo hasta que se escucha el Delay
Skip Rate	0.05-10.0 Hz, note	Frecuencia en que cambiará el tiempo de Delay.
Feedback #2	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido realimentado en el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Acceleration	0-15	Ajusta el intervalo de tiempo en que el parámetro Delay Time cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
HF Damp	200-8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que la realimentación es filtrada. Si no desea filtrar altas frecuencias, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64-63R	Posición estéreo del Delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W- D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y sonido+ Delay(W)
Level	0-127	Nivel de salida

nota:

- ♩₃ (Tresillos de semifusa), ♪ (semifusas), ♪₃ (Tresillos de fusa), ♪ (Fusas),
- ♩₃ (Tresillos de semicorchea), ♪. (Semicorchea con punto), ♪ (Semicorcheas),
- ♩₃ (Tresillos de corchea), ♪. (Semicorcheas con punto), ♪ (Corcheas), ♪₃ (Tresillos de negra),
- ♩ (Corcheas con punto), ♪ (Negras), ♪₃ (Tresillos de blanca), ♪ (Negras con punto),
- ♩ (Blancas), ♪₃ (Tresillos de redonda), ♪. (Blancas con punto), ♪ (Redondas),
- ♩₃ (Tresillos de Doble redonda), ♪. (Redondas con punto), ♪ (Doble redonda)

Efectos

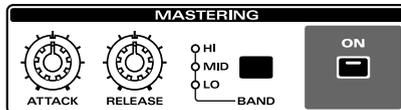
Efecto de Masterización

Este es un Compresor estéreo (limitador) aplicado a la salida final de la unidad MC-909. Provisto de rangos alto, medio y bajo independientes. Mediante la compresión de los sonidos que sobrepasen el nivel de volumen especificado, evitan que el sonido pueda distorsionar.



Parámetro	Rango	Explicación
ATTACK	0–100 ms	Intervalo de tiempo desde que el volumen llega al umbral hasta que se aplica el efecto Compresor.
RELEASE	50–5000 ms	Intervalo de tiempo desde la caída de volumen por debajo del umbral hasta que el Compresor deja de aplicarse.
THRESHOLD	-36–0 dB	Nivel de volumen en que se inicia el Compresor.
RATIO	1.00:1–INF:1	Parámetro Compression ratio (INF: infinity)
LEVEL	0–24 dB	Nivel de salida
Split Frequency High	2000–8000 Hz	Frecuencia en que las bandas de altas (HI) y medias frecuencias (MID) se separan.
Split Frequency Low	200–800 Hz	Frecuencia en que las bandas de altas (LO) y medias frecuencias (MID) se separan.

Es posible usar los controles de la Sección Mastering ATTACK y RELEASE) para ajustar los parámetros Mastering Effect en tiempo real.



[ON]	Activa/desactiva el efecto mastering
[BAND]	Selecciona la banda de frecuencia que desee ajustar

Botones de función

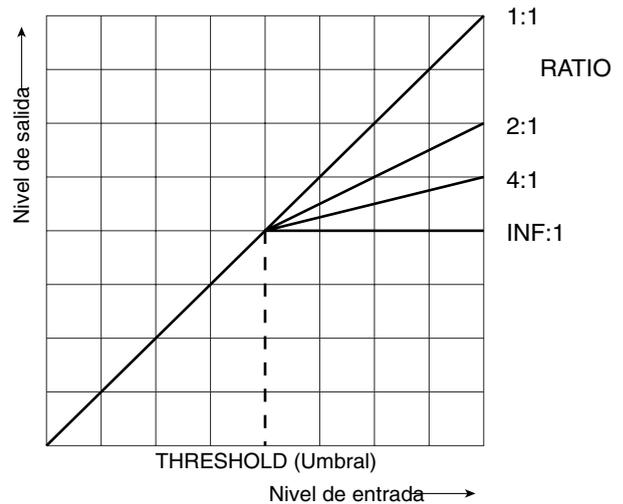
[F1 (Techno)]	Recuperar ajustes adecuados para el estilo correspondiente.
[F2 (Hip Hop)]	
[F3 (Break Beats)]	
[F4 (User)]	Recupera los ajustes de usuario guardados
[F5 (Close)]	Vuelve a la pantalla anterior .
[F6 (System Write)]	Guarda los ajustes actuales como ajustes de usuario. Solo es posible guardar un grupo de ajustes User.



Si pulsa F1]–[F4], los ajustes que esté editando se perderán. Pulse [F6] primero para guardarlos.

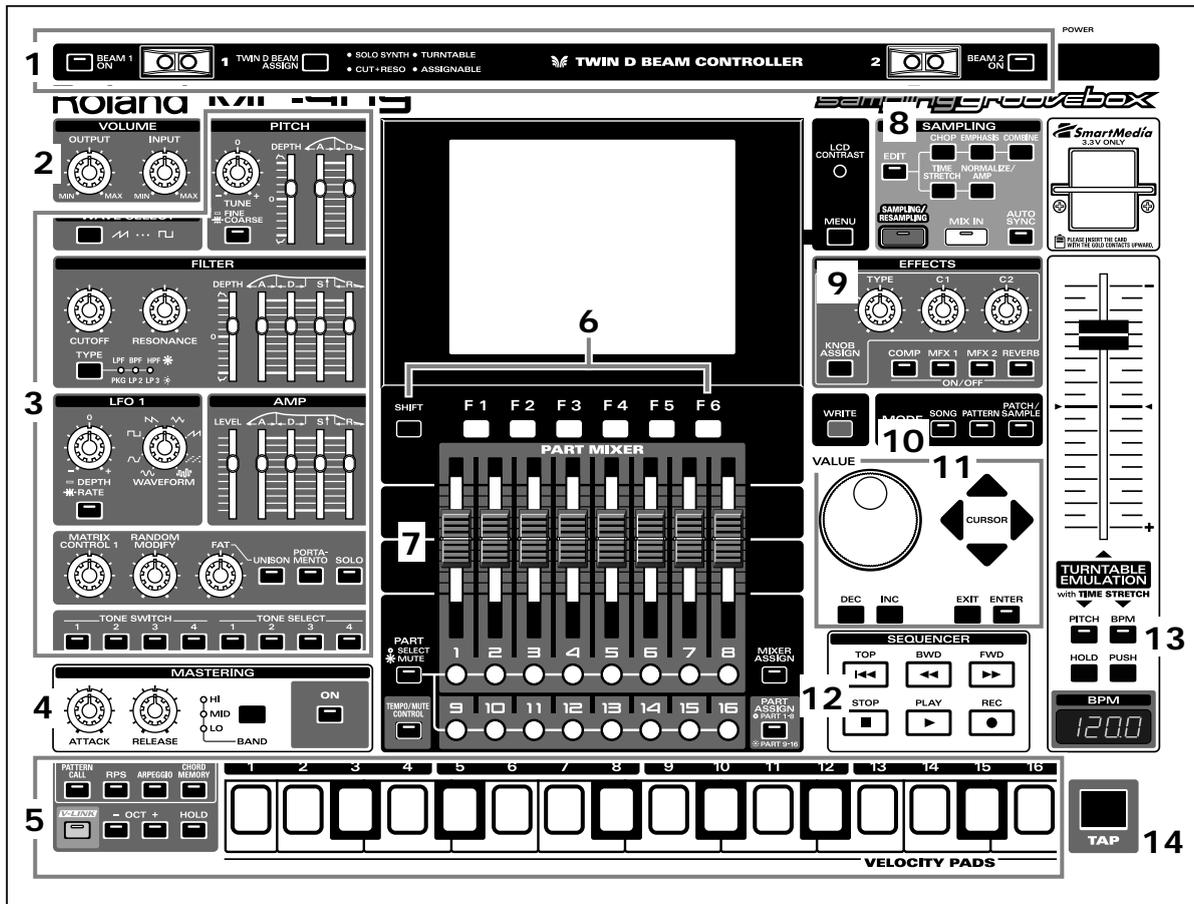
Sobre THRESHOLD y RATIO

Como se muestra en el diagrama, estos parámetros determinan cómo se comprimirá el volumen.



Sampling

Funcionamiento del Modo Sampling



Pulse [SAMPLING/RESAMPLING] en la sección Sampling del panel y el indicador se iluminará. Aparecerá la pantalla del menu Sampling.

Durante el sampleado, los controles del panel tendrán las siguientes funciones:

1. Controladores D Beam

Pase su mano por encima para modificar este patrón (p. 35).

[BEAM 1 ON]	Activa/desactiva el controlador D Beam izquierdo (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Activa/desactiva el controlador D Beam derecho (BEAM 2).
[D BEAM ASSIGN]	Selecciona la función del controlador D Beam controller.

2. Sección Volume

[OUTPUT]	Ajusta el volumen general de salida de la unidad MC-909.
[INPUT]	Ajusta el volumen de entrada de los jacks INPUT.

3. Sección Realtime Modify

Estos controladores modifican el sonido (p. 33).

4. Sección Mastering

[ON]	Activa/desactiva el efecto de masterización Compressor.
[BAND]	Selecciona la banda de frecuencia a ajustar.
[ATTACK]	Ajusta el tiempo de ataque del sonido introducido.
[RELEASE]	Ajusta el intervalo de tiempo de caída del volumen por debajo del nivel umbral hasta que el efecto desaparece.

5. Pads Velocity

Use estos pads como un teclado para reproducir sonidos o disparar frases. (p. 27).

6. Botones Function

Estos botones acceden a las pantallas de función indicadas en la parte inferior de la pantalla.

7. Sección Part Mixer

En esta sección es posible ajustar el volumen, panorama, etc de cada parte (p. 33).

[PART] (SELECT/MUTE)	Selecciona la función de los botones Part [1]-[16]. Los botones Part funcionan como botones Part Select cuando el indicador está apagado y como botones Mute, si está encendido.
[TEMPO/MUTE]	Activa/desactiva la parte Tempo/Mute (parte que graba cambios de tempo y operaciones mute, p.42).
[MIXER ASSIGN]	Cuando pulse este botón para que el indicador se encienda, aparecerá la pantalla Mixer.
[PART ASSIGN]	Selecciona las partes controladas mediante los deslizadores. Los deslizadores controlarán las partes 1-8 Si su indicador está apagado o las partes 9-16 si el indicador está encendido.

8. Sección Sampling

[EDIT]	Muestra la pantalla Sample Edit (p. 114).
[CHOP]	Divide un sample (p. 118).
[EMPHASIS]	Enfatiza el rango de altas frecuencias del sample (p. 119).
[COMBINE]	Combina diversos samples en uno solo (p. 120).
[TIME STRETCH]	Amplia o acorta el sample para cambiar su duración o el tempo (p. 120).
[NORMALIZE/AMP]	Potencia el nivel del sample al máximo (Normalize, p. 121), o potencia/recorta el nivel según lo especificado (Amp, p. 121).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Muestra la pantalla Sampling menu (p. 112).
[MIX IN]	Mezcla el sonido de la entrada jack INPUT en la salida(p. 34).
[AUTO SYNC]	Sincroniza el sample con el patrón (p. 36).

9. Sección Effect

Aplica efectos especiales al sonido (p. 88).

[COMP]-[REVERB]	Activa/desactiva cada efecto (p. 88).
[KNOB ASSIGN]	Selecciona el efecto que será controlado a tiempo real (p. 91).
[TYPE]	Selecciona el tipo de efecto.
[C1], [C2]	Modifica la función asignada en tiempo real.

10. Sección Mode

Pulse el botón [PATTERN] para entrar en el modo Pattern.

Pulsar uno de los otros dos botones traslada la unidad al modo correspondiente.

11. Sección Cursor/Value

Use estos botones y el dial para seleccionar patrones o introducir valores (p. 19).

12. Sección Secuenciador

[PLAY]	Reproduce un patrón (p. 24).
[STOP]	Detiene reproducción/grabación.
[FWD]	Avanza hasta el siguiente compás.
[BWD]	Retrocede al compás anterior.
[TOP]	Traslado hasta el inicio del patrón.
[REC]	Usado en grabación (p. 37).

13. Emulación de Plato Giradiscos

Aplica un efecto que simula las oscilaciones de la velocidad de rotación de un plato giradiscos(p. 36).

14. Botón TAP

Le permite ajustar el (tempo) BPM pulsando el botón en el tiempo deseado. (p. 25).

Procedimiento Sampling

1. Pulse [SAMPLING/RESAMPLING] para acceder a la pantalla del menu Sampling.

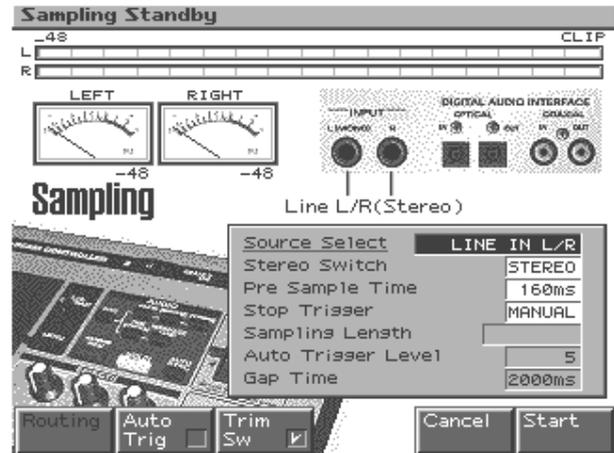


La parte superior de la pantalla mostrará la cantidad de memoria libre. Si el porcentaje de memoria libre es del 0%, no será posible realizar sampling.

2. Pulse [F1 (Sampling)]-[F5 (Solo)] para seleccionar el modo sampling. Aparecerá la pantalla sampling-standby .

[F1 (Sampling)]	<p>Samplear un sonido de una fuente de sonido externa.</p> <p>* El uso de los Pads Velocity o los controladores D Beam no activará la reproducción del generador de sonido interno.</p>
[F2 (Re-Sampling)]	<p>Resampling del sonido del generador de sonido interno.</p> <p>* El sonido la entrada externa no se escuchará.</p>
[F3 (Mix)] (Mix sampling)	<p>Sampling de los sonidos combinados del generador de sonido interno y de la fuente de entrada externa.</p>
[F4 (Auto Divide)] (Auto divide sampling)	<p>Sampling de una fuente extendida, y dividirla automáticamente en varias muestras en regiones en silencio.</p> <p>* El uso de los pads Velocity o de los controladores D Beam activará la reproducción del generador de sonido interno.</p>
[F5 (Solo)] (Solo sampling)	<p>Durante la reproducción normal del generador de sonido interno, relizará un sampling únicamente del sonido de la entrada externa.</p> <p>* No es posible aplicar efectos en el sonido de entrada externo.</p>
[F6 (Cancel)]	Vuelve a la pantalla previa.

(Ejemplo) Pantalla de espera de sampling.



3. Realice los ajustes para parámetros como la fuente de entrada del sonido que será sampleado o los disparadores.

Botones de función

[F1 (Input Setting)]	
[F2 (Auto Trig)] (Auto Trigger)	Activado, el Sampling se iniciará automáticamente al detectar sonido.
[F3 (Trim Sw)]	Activado, automatizará los ajustes: Start Point y End Point (p. 115) después del sample, excluyendo todas las partes enmudecidas de principio y final del sonido.
[F4 (BPM/Click)]	Ajusta el Tempo y activa/desactiva el Metrónomo.(p. 25).

Parámetros

Parámetro	Rango	Explicación
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, DIGITAL(OPT), DIGITAL(CO-AX), MICROPHONE	<p>Fuente entrada sampling</p> <p>LINE IN L/R: Jacks INPUT L/R (estéreo)</p> <p>LINE IN L: Jack INPUT L (mono)</p> <p>DIGITAL(OPT): Entrada Digital (optica)</p> <p>DIGITAL(CO-AX): Entrada Digital (coaxial)</p> <p>MICROPHONE: Jack INPUT L (mono, nivel de micro)</p> <p>* Estos ajustes no pueden realizarse durante el proceso Resampling.</p>
Stereo Switch	MONO, STEREO	<p>Ajustes Stereo/mono para el sampleado</p> <p>MONO: Sampling del sonido en forma de onda. Si es estéreo, las señales izquierda y derecha se mezclarán.</p> <p>STEREO: Sampling del sonido como dos ondas, L y R.</p> <p>* El sampling mono utiliza la mitad de espacio en memoria.</p>

Parámetro	Rango	Explicación
Pre Sample Time	0-1000 ms	Duración del sonido precedente del momento en que se inició el sampling (manual o automático) será capturada en el sample Esta función evita la exclusión accidental del sample, de la parte de ataque del sonido .
Stop Trigger	MANUAL, BEAT, TIME	Finalización sampling. MANUAL: Continúa el sampling hasta que se pulsa [F5 (STOP)]. BEAT: Sampling del número de tiempos (beats) especificado en el tiempo actual. (BPM). TIME: Sampling de la duración específica de tiempo.
Sampling Length	Detención mediante el disparador BEAT	
	1-20000	Número de tiempos que continuará el sampling.
	Detención mediante el disparador TIME	
	00'00"010-50'00"000	Duración del tiempo que continuará el sampling
	El valor máximo dependerá de la cantidad de memoria * Este parámetro no puede ser especificado si Stop Trigger está ajustado en MANUAL.	
Auto Trigger Level	0-7	Nivel de volumen en que se iniciará el sampling cuando Auto Trig está ON El ajuste mínimo es 0.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Duración del silencio en que se dividirá el sample. Cuando haya una región silenciosa mayor que el tiempo especificado, el sample se dividirá en este punto y el siguiente número de sample se asignará al sonido siguiente. * Este parámetro es válido solamente si usa la función Auto Divide Sampling.

4. En la sección Volume del panel, use [INPUT] para ajustar el nivel de entrada de la fuente externa.

- * Si el nivel de entrada es excesivo, aparecerá la palabra "CLIP" en la parte inferior izquierda del medidor de nivel en la pantalla, y el indicador CLIP en la parte superior derecha del medidor se encenderá.
- * Usar un cable de conexión que contenga reóstatos puede causar niveles bajos de sonido. Use un cable de conexión que no contenga reóstatos.

Precauciones de uso de micrófonos

La posición de los micrófonos con respecto a los altavoces, puede generar acoples. Posibles Soluciones son:

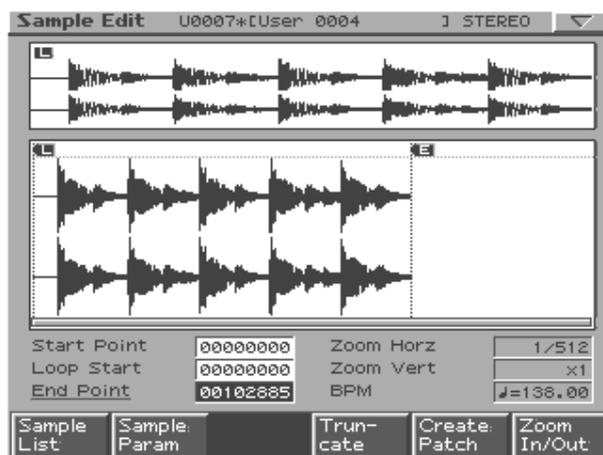
1. Cambiar la orientación del micrófono(s).
2. Recolocar el micrófono(s) a mayor distancia de los altavoces.
3. Bajar los niveles de volumen.

* Si usa un micrófono, conecte la masa a una toma de tierra eléctrica. (p. 15).

5. Pulse [F6 (Start)] para iniciar Sampling.

6. Pulse [F5 (Stop)] para detener Sampling.

Aparecerá la pantalla Sample Edit (p. 114).



7. Pulse [EXIT] para retroceder al estado anterior de la pantalla Sampling.

División de un sample durante el sampling

1. Durante el sampling, pulse [F6 (Divide)].

El sample se dividirá en el punto en que pulsó el botón, y el material resultante será objeto de sampling perteneciendo al número siguiente.

* Al realizar sampling en mono, es posible dividir el material en un máximo de 256 samples. Al realizar sampling en estéreo, es posible dividir el material un máximo de 128 samples (L/R total 256 samples).

Samples cargados en la memoria de la unidad pueden ser usados en Patches o Kits de ritmo del mismo modo que ondas de sonido.



Los samples cargados en memoria de la unidad se perderán cuando apague la unidad. Si desea conservarlos, debe guardarlos (p. 122).

Sobre el volumen en Resampling

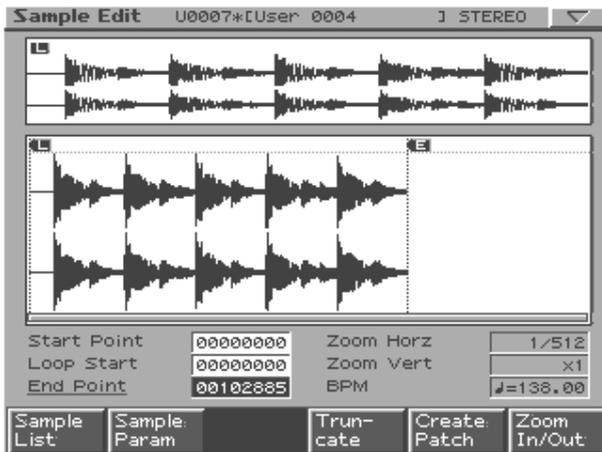
El volumen de una frase resampleada puede ser más bajo que el volumen de la frase original. Para aumentar el volumen en caso necesario, puede utilizar el comando Normalizar (p. 121).

Función Sample Edit

Use sample edit para modificar una forma de onda, (sample) de la que realizó sampling/cargó/importó.

Procedimientos básicos de edición de samples

1. Si pulsa [EDIT] en la sección sampling aparecerá la pantalla the Sample Edit.



Botones de Función

[F1 (Sample List)]	Seleccione de una lista el sample a editar. (p. 115).
[F2 (Sample Param)]	Realice varios ajustes para el sample (p. 116).
[F4 (Truncate)]	Recorte porciones no deseadas del inicio/final del sample (p. 117).
[F5 (Create Patch)]	Cree un nuevo Patch que use el sample (p. 117).
[F6 (Zoom In/Out)]	Ajusta la ampliación del sample mostrado en pantalla (p. 114).

Botones del Panel

[CHOP]	Divide el sample (p. 118).
[EMPHASIS]	Enfatiza el rango de altas frecuencias del sample (p. 119).
[COMBINE]	Combina diversos samples en uno solo (p. 120).
[TIME STRETCH]	Expande o contrae el sample para cambiar su duración o el tempo (p. 120).
[NORMALIZE/AMP]	Potencia el nivel del sample al máximo (Normalize, p. 121), o potencia/recorta el nivel según lo especificado (Amp, p. 121).

MEMO

Es posible acceder a las pantallas Chop–Amp, manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [F1]–[F6]. Alternativamente es posible seleccionar estas pantallas pulsando [MENU].

NOTE

Las operaciones Sample edit (Chop, Normalize, etc.) afectan globalmente a la muestra. Incluso si especifica un Start Point o End Point, estos serán ignorados.

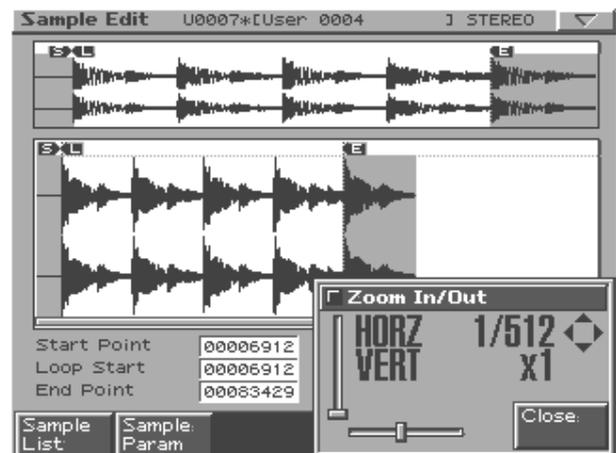
Si desea que la operación solo afecte a la región entre el Start Point y End Point, use Truncate para eliminar porciones no deseadas del Sample y luego lleve a cabo la operación Sample Edit.

NOTE

Función Zoom In/Out

Cómo ajustar la ampliación de la pantalla Sample.

1. En la pantalla Sample Edit, pulse [F6 (Zoom In/Out)]. Aparecerá la sub-ventana Zoom In.



2. Use [CURSOR] para ajustar la ampliación de la pantalla.

- **Eje Horizontal (eje de tiempo):** 1/1--1/65536
Pulse [CURSOR (izquierda)] para aumentar la ampliación de pantalla.
- * Pulse [CURSOR (derecha)] para disminuir la ampliación de pantalla.
- * Es posible usar [VALUE] o [INC/DEC] para realizar este ajuste.
- **Ej Vertical (eje de amplitud de la forma de onda):** x1--x128
Pulse [CURSOR (izquierda)] para aumentar la ampliación de pantalla.
- * Pulse [CURSOR (derecha)] para disminuir la ampliación de pantalla.

3. Pulse [F6 (Close)] para cerrar la sub-ventana.

HINT

Incluso sin mostrar la sub-ventana Zoom In/Out puede pulsar [CURSOR (derecha/izquierda)] para expandir o contraer el eje horizontal, o mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CURSOR (arriba/abajo)] para expandir o contraer el eje vertical.

Ajustar los puntos Start/End del Sample

Es posible especificar la porción del sample que sonará. Es posible especificar la sección de la que se realizará loop.

1. Seleccione el sample que desee editar.

Para detalles sobre como seleccionar un sample, consulte Lista de Samples (p. 115).

2. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar el punto que desee ajustar.

• Punto de inicio, Start Point:

Punto en que se iniciará la reproducción. Ajústelo para restringir porciones de sonido no deseadas en el inicio del Sample y para que el sonido se inicie en el momento deseado.

• Punto de inicio de Loop, Loop Start:

Punto en que se iniciará la reproducción Loop (segunda vez y siguientes). Ajuste esto si desea aplicar la función loop al sonido en un punto diferente al Start Point.

• Punto de final, End Point:

Punto en que la reproducción se detendrá. Permite restringir la audición de porciones no deseadas al final del sample.



3. Use [VALUE] o [INC/DEC] para mover el punto a la ubicación que usted desee.



Probablemente le resulte adecuada la función zoom-in al realizar ajustes finos, y zoom-out al realizar ajustes más amplios. (p. 114).

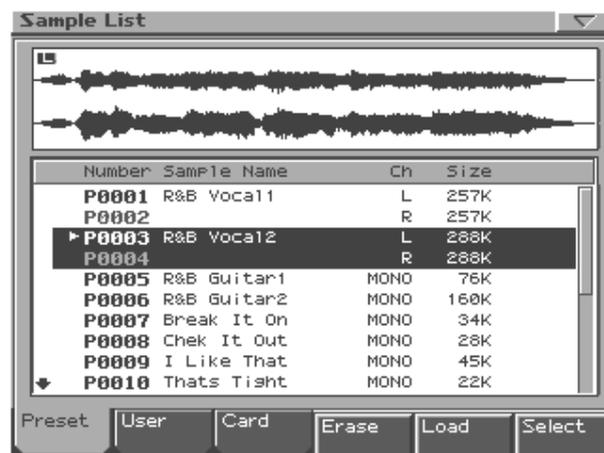


Después de especificar el Start Point y el End Point, es posible ejecutar Truncate (p. 117) para eliminar porciones no deseadas al inicio y final del Sample.

Lista de Samples

Método de selección de un Sample de una lista:

1. En la pantalla Sample Edit, pulse [F1 (Sample List)].



2. Use [F1 (Preset)]-[F3 (Card)] para especificar el Banco del que desea seleccionar un Sample.

3. Use [VALUE], [INC/DEC], o [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un sample.

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras manipula los botones de la parte superior, el número de Sample cambiará de 10 en 10.

4. Pulse [F6 (Select)].

Aparecerá la pantalla del Sample elegido. .

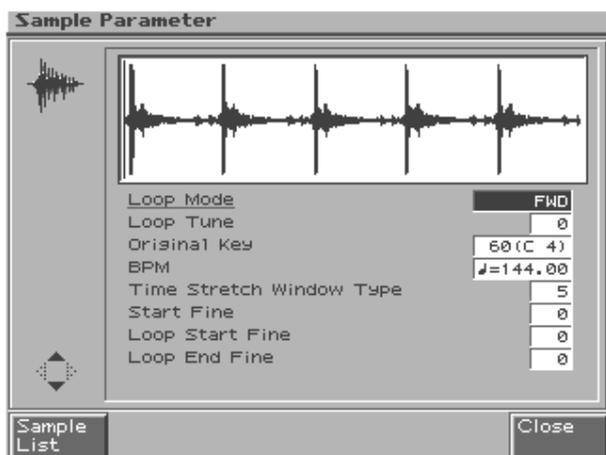
Botones Function

[F1 (Preset)]	Seleccione de Samples Preset.
[F2 (User)]	Seleccione de Samples User.
[F3 (Card)]	Seleccione de Samples almacenados en una Tarjeta de Memoria.
[F4 (Erase)]	Elimine un Sample (p. 123).
[F5 (Load)]	Cargue un Sample (p. 123).
[F6 (Select)]	Confirme el Sample elegido.

Parámetros Sample

En esta sección es posible realizar ajustes varios para el Sample.

1. En la pantalla **Sample Edit** pulse [F2 (Sample Param)].



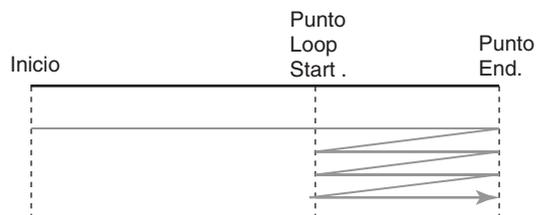
2. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un parámetro.
3. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el valor.
4. Pulse [F6 (Close)] cuando haya terminado.

Parámetro	Valores	Explicación
Loop Mode	FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE	Modo en que se reproducirá el Sample Consulte: "sobre el Modo Loop" (p. 116)
Loop Tune	-50- +50	Afinación de la región Loop Realice ajustes finos en incrementos de 1 centésima (1/100 semitono).
Original Key	24 (C1)-127 (G9)	Número de nota que reproducirá el Sample en la afinación en que fue sampleado.
BPM	5-300	BPM Original del sample * Necesita editar este valor al usar Auto Sync.
Time Stretch Type	TYPE01- TYPE10	Método Auto sync Disminución de este valor optimizará el sonido para frases más rápidas, y un aumento optimizará el sonido para frases lentas.
Start Fine	0-255	Ajuste fino del Start point.
Loop Start Fine	0-255	Ajuste fino del Loop Start point.
Loop End Fine	0-255	Ajuste fino del End point.

Sobre el Modo Loop

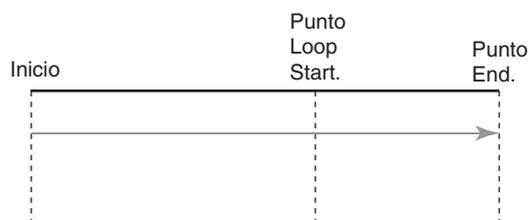
FWD (Forward)

Después de la reproducción del Sample del Start point al End point, este se reproducirá repetidamente en la dirección del avance desde el Loop Start point hasta el End point.



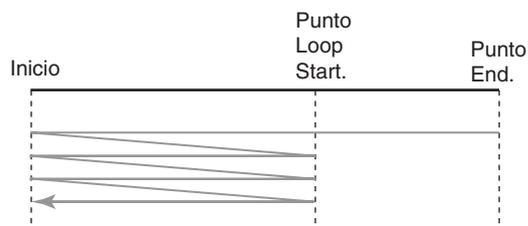
Una toma (ONE-SHOT)

El Sample se reproducirá solo una vez, desde el Start point hasta el End point.



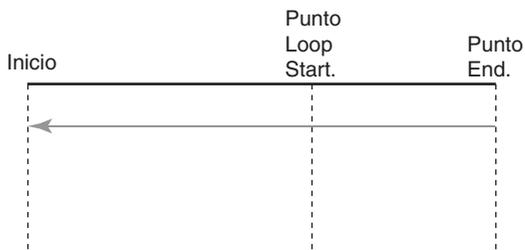
Función REV (Reverse)

Una vez el sample ha sido reproducido desde el End point hasta el Start point, se repetirá en la dirección inversa, desde el Loop Start point hasta el Start point.



Función REV-ONE (Reverse una toma)

El sample se reproducirá solo una vez desde el End point hasta el Start point en la dirección opuesta.



Función Truncate

Esta operación recorta las porciones del Sample anteriores al Start Point y posteriores al Loop End Point.

1. En la pantalla Sample Edit, pulse [F4 (Truncate)].



2. Si desea reemplazar el sample actual por el sample Truncado, pulse [F4 (Over Write)] para mostrar el símbolo "4".
3. Pulse [F6 (Execute)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
4. Para realizar la operación Truncate operation, pulse [F6 (Execute)].

* Si desea cancelar sin ejecutar, pulse [F5 (Cancel)].

Función Create Patch

Esta operación crea un Patch que usa el sample actual como onda para el Sonido 1 (Tone 1).

Si lo desea, el Patch creado se asignará a la parte actual.

1. En la pantalla Sample Edit pulse [F5 (Create Patch)].

Aparecerá la pantalla de entrada de nombre Patch.



2. Asigne un nombre al Patch y guárdelo.

Consulte "Guardar un Patch/Kit de ritmo" (p. 77).

* Si decide cancelar la operación Create Patch, pulse [F5 (Cancel)] para volver a la pantalla previa.

MEMO

Al ejecutar Create Patch, un sample será creado al mismo tiempo. Al guardar el Patch, un mensaje le preguntará si desea asignar el nuevo Patch a la parte actual.

3. Si desea asignar el Patch, pulse [F6 (Execute)].

El patch de nueva creación será asignado a la parte actual y aparecerá la pantalla Patch Edit (p. 56).

4. si no desea asignar el Patch, pulse [F5 (Cancel)].

La unidad volverá a la pantalla Sample Edit.

Función Chop

Esta operación divide el sample en dos o más samples (un máximo de 16 samples).

1. **En la pantalla Sample Edit, pulse [CHOP].**
Alternativamente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F1 (Chop)].
2. **Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un sample.**



Procedimiento de división de un Sample

Especificar libremente el punto(s) en que el sample será dividido:

1. **Pulse [CURSOR (arriba)] para mover el cursor a "Current Address."**
2. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para mover el punto.**
3. **En la ubicación donde desee dividir el sample, pulse [F2 (Add Point)].**
La localización actual será el punto de división.
4. **Repita los pasos 2 y 3 para especificar otros Puntos de división (dividing Points) como desee.**
5. **Pulse [F6 (Execute)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
6. **Para ejecutar pulse [F6 (Execute)].**
* *Para cancelar pulse [F5 (Cancel)].*
Cuando ejecute la operación Chop un mensaje le preguntará si desea ejecutar Create Rhythm.
7. **Si desea ejecutar Create Rhythm, pulse [F6 (Execute)].**
• Create Rhythm -> p. 119
8. **Si no desea ejecutar Create Rhythm, pulse [F5 (Cancel)].**
La unidad volverá a la pantalla Sample Edit.

División automática de un Sample (Auto Chop)

Esta sección muestra el método para especificar automáticamente los puntos en que se dividirá el Sample y luego dividirlo.

1. **Pulse [F4 (Auto Chop)].**
Aparecerá la sub-ventana Auto Chop .
2. **Pulse [CURSOR (arriba)] para mover el cursor a "Chop Type."**
3. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el método en que el Sample se dividirá.**
4. **Pulse [CURSOR (abajo)].**
5. **Use [VALUE] o [INC/DEC] para ajustar el valor.**

Parámetro	Explicación
Chop Type	Cómo se dividirá el Sample Level: División según el volumen. Beat: División en Tiempos (beats) basados en el BPM (p. 116) del sample. Divide x: División en 'x' números de igual duración.
Level es el Chop Type	
Level	Nivel en que el sample se dividirá Ajustes debajo de este valor causarán una división más fina del Sample. Rango: 1-10
Beat es el If Chop Type	
Beat	Intervalo Beat que dividirá el sample Range: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
Divide X es el Chop Type	
Times	Número de samples en que el sample se dividirá Rango: 2-16

6. **Pulse [F6 (Auto Chop)].**
El sample será dividido automáticamente según los ajustes que usted haya realizado.
La división máxima del Sample es de 16 Samples.
* *Para cancelar, pulse [F5 (Close)].*
Cuando ejecute Auto Chop, un mensaje le pedirá si desea ejecutar Create Rhythm.
7. **si desea ejecutar create Rhythm, pulse [F6 (Execute)].**
• Create Rhythm -> p. 119
8. **Si no desea ejecutar Create Rhythm, pulse [F5 (Cancel)].**
La unidad volverá a la pantalla Sample Edit.

Escucha de los samples divididos

Después de la división del sample, es posible pulsar los pads Velocity para escuchar los samples divididos.

Los samples se reproducirán mediante los pads [1], [2], ..., desde el Sample más cercano hasta el Start Point.

Mover un punto de división

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para mover el cursor a "Point No."
2. Gire [VALUE] para seleccionar el punto que desee mover.
En orden desde el punto Sart, los puntos están numerados 1, 2, ...15.
3. Pulse [CURSOR (abajo)].
4. Gire [VALUE] para mover el punto de división.

Eliminar un punto de división

1. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para mover el cursor a "Point No."
2. Gire [VALUE] para seleccionar el punto que desee eliminar.
3. Pulse [F3 (Clear Point)].
El punto de división será eliminado y las formas de onda anteriores y posteriores al punto serán unidas.

Función Create Rhythm

Esta operación usa Samples recortados para crear un Kit de ritmo.

Cada uno de los Samples divididos se convertirá en un sonido de ritmo separado.

Cuando la operación Sample Chop se ha completado, la unidad le preguntará si desea ejecutar Create Rhythm.

1. Si desea ejecutar Create Rhythm, pulse [F6 (Execute)].
Aparecerá la pantalla de Introducción de Kit de ritmo (Rhythm set input screen).
2. **Asigne un nombre al kit de ritmo y guárdelo.**
Para detalles, consulte "Guartar un Patch/Kit de ritmo" (p. 77).
* Para cancelar la operación Create Rhythm, pulse [F5 (Cancel)] para volver a la pantalla anterior.



Cuando ejecute Create Rhythm, se creará un sample al mismo tiempo.

Cuando guarde un Kit de ritmo, se le pedirá si desea asignar el nuevo kit de ritmo a la parte actual.

3. Si desea asignarlo, pulse [F6 (Execute)].
El nuevo kit de ritmo será asignado a la parte actual, y aparecerá la pantalla Rhythm Edit (p. 70).
4. si no desea asignarlo, pulse [F5 (Cancel)].
La unidad volverá a la pantalla sample edit.

Enfatizar (Función Emphasis)

En algunos casos, la calidad de audio mejorará al potenciar las altas frecuencias de un sample importado. Además el rango de altas frecuencias será enfatizado si utiliza un sampler de otros fabricantes. En este caso, es posible minimizar el cambio de carácter del sonido mediante una atenuación del rango de altas frecuencias.

1. **Pulse [EMPHASIS].**
Alternativamente mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2 (Emphasis)].
2. **Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un sample.**



3. Use [VALUE] o [INC/DEC] para seleccionar el tipo de Enfasis.
PreEmphasis: Enfatiza el rango de altas frecuencias.
DeEmphasis: Atenua el rango de altas frecuencias.
4. Si desea reemplazar el Sample actual con el Sample enfatizado pulse [F4 (Over Write)] para mostrar el simbolo "4" .
5. **Pulse [F6 (Execute)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
6. **Para ejecutar, pulse [F6 (Execute)].**
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

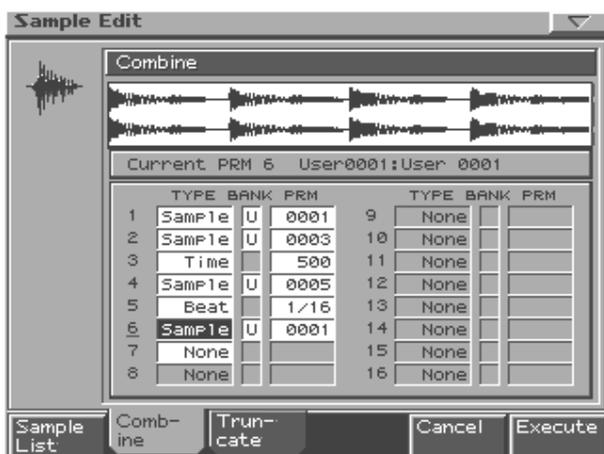
Combinar (Función Combine)

Esta operación combina múltiples samples en un único sample. Es posible combinar un máximo de dieciséis samples. Es posible también colocar espacios en silencio entre los samples.

1. Pulse [COMBINE].

Alternativamente mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3 (Combine)].

2. Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un Sample.



3. Use [CURSOR] para seleccionar un parámetro.

4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para ajustar el valor.

Parámetro	Rango	Explicación
1-16		El sample o silencio que se combinarán
TYPE	Sample, Time, Beat	Sample: Sample Time: Región en silencio (especificada como tiempo) Beat: Región en silencio (especificada como valor de nota)
BANK	U, C	Banco que contiene el sample U: user (usuario) C: card (tarjeta de memoria) * Esto se mostrará solo si TYPE está ajustado en Sample.
PRM	1-10000 ms note value: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1	Número de sample o duración/ Valor de nota de la región en silencio. El valor de la nota está basado en el BPM del sample inmediatamente antes de la región en silencio. * Si no hay samples inmediatamente antes de la región en silencio, se usará el BPM actual.

5. Pulse [F6 (Execute)]

Un mensaje le pedirá confirmación.

6. Para ejecutar, pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Función Edit Time Stretch

Esta operación expande o contrae el sample para modificar su duración o Tempo.

Es posible expandir o contraer el sample en una proporción de medio, a el doble de su duración original.

1. Pulse [TIME STRETCH].

Alternativamente mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (Time Stretch)].

2. Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un sample.



3. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar cómo desea especificar el tempo/longitud.

Edit Time Stretch	BPM: Cambio de BPM (p. 116) del sample al BPM que usted especifique. Time: Especifique la longitud del sample como un valor de tiempo. Rate: Especifique la duración relativa a la longitud actual del sample. Range: 50.0-200.0%
Type	TYPE01- TYPE10 Ajustes por debajo de este valor generarán un sonido más adecuado para frases rápidas, y ajustes por encima generarán un sonido adecuado para frases lentas.
Quality Adjust	1-10 Realice ajustes finos a la calidad de sonido de la función Time Stretch.

4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para especificar el tempo/ longitud.

5. Pulse [F6 (Execute)].

La longitud del sample cambiará según lo especificado.

* Para cancelar pulse [F5 (Close)].

Función Normalize (Normalizar)

Esta operación aumenta el volumen global del sample lo máximo posible sin exceder el máximo nivel.

1. Pulse [NORMALIZE/AMP].
2. Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un sample.



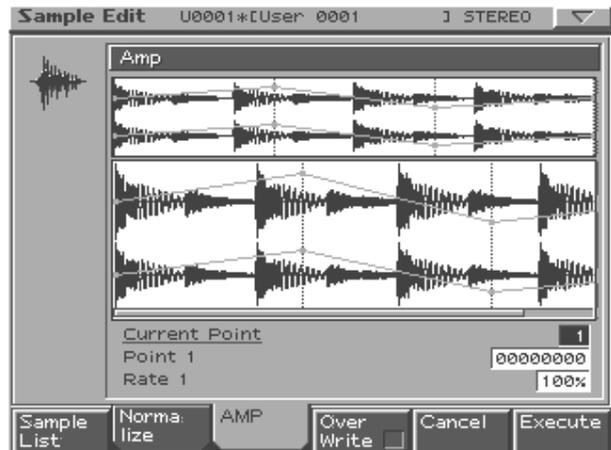
3. Si desea reemplazar el sample actual por el sample “normalizado”, pulse [F4 (Over Write)] para mostrar el símbolo “4”.
4. Pulse [F6 (Execute)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
5. Para ejecutar pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Función Amp

Esta operación aplica un parámetro envelope (cambio variable en el tiempo) al volumen del sample.

1. Pulse [NORMALIZE/AMP] y luego pulse [F3 (Amp)].
Alternativamente mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (Amp)].
2. Pulse [F1 (Sample List)] y seleccione un sample.



3. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un parámetro.
4. Use [VALUE] o [INC/DEC] para ajustar el valor.

Current Point	Punto actualmente seleccionado Empezando cerca del Start Point, los puntos serán numerados 1, 2, 3, o 4.
Point 1-4	Ubicación del punto actual
Rate 1-4	Parámetro Amplification Ratio del punto actual. Especifica cómo el volumen de cada punto se potenciará según el valor actual. Rango: 0-400%

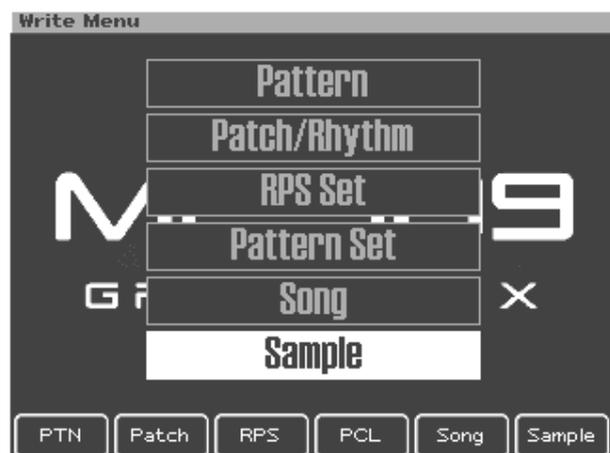
5. Si desea que el sample editado reemplace el sample actual, pulse [F4 (Over Write)] para mostrar la marca “4”.
6. Pulse [F6 (Execute)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
7. Para ejecutar pulse [F6 (Execute)].

* Para cancelar pulse [F5 (Cancel)].

Guardar un sample

Un sample cargado por primera vez, así como cualquier cambio que haya realizado en los ajustes para un sample, se perderán cuando apague la unidad. Si desea conservar los datos, debe guardarlos del modo siguiente:

1. Pulse **[SAMPLING/RESAMPLING]** para acceder a la pantalla **Sample Edit**.
2. Seleccione el sample que desee guardar.



3. Pulse **[WRITE]**.
Aparecerá la pantalla **Write Menu**.
Asegúrese de que sample está resaltado.

4. Pulse **[ENTER]**.
Aparecerá la pantalla de introducción de nombre **Sample**.

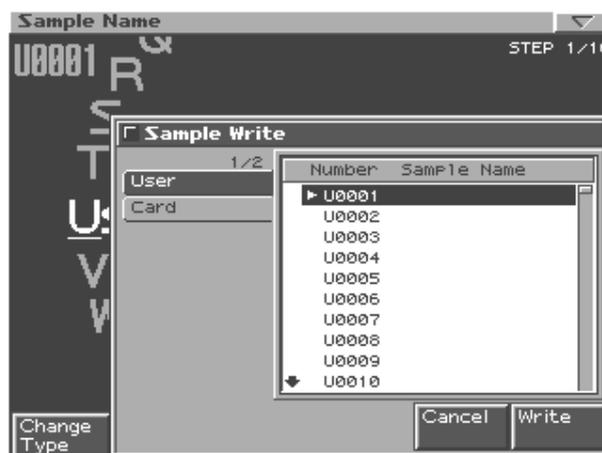


5. Asigne un nombre al sample.

[CURSOR (left/right)]	Mueve el cursor (ubicación de introducción/edición de un carácter).
[CURSOR (up/down)]	Cambia entre letras mayúsculas y minúsculas.
[VALUE] [INC/DEC]	Selecciona caracteres.
[F1 (Change Type)]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que pulse esto, seleccionará alternativamente el primer carácter del alfabeto mayúsculas, (A), alfabeto minúsculas (a), o números y símbolos (0).
[F2 (Delete)]	Elimina el carácter en la ubicación del cursor desplazando los caracteres siguientes en minúsculas hacia la izquierda para cubrir el espacio restante.
[F3 (Insert)]	Inserta un espacio en la ubicación del cursor.

* Si decide anular sus cambios, pulse **[F1 (Cancel)]**.

6. Cuando haya terminado de introducir el nombre, pulse **[F6 (Write)]**.



7. Use **[VALUE]** o **[INC/DEC]** para seleccionar el sample destino de la escritura.

Use **[CURSOR (izquierda/derecha)]** para seleccionar el banco Usuario (User) o tarjeta de memoria (Card).

8. Pulse **[F6 (Write)]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.

9. Para escribir el sample, pulse **[F6 (Execute)]**.

* Si decide cancelar antes de escribir los datos, pulse **[F5 (Cancel)]**.

NOTE

- No es posible sobrescribir encima de otro sample.
- Al salvar un sample estéreo deben estar disponibles 2 números de sample consecutivos .

Menu (en Sample Edit)

Uso del menu

1. En la pantalla **Sample Edit**, pulse **[MENU]**.
2. Use **[CURSOR (arriba/abajo)]** o gire **[VALUE]** para seleccionar la función que desee ejecutar.
3. Pulse **[ENTER]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
4. Para ejecutar, pulse **[F6 (Execute)]**.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.

Sample List	Vista de una lista de samples (p. 115).
Sample Parameter	Varios ajustes en un sample (p. 116).
Load Sample	Cargar un sample.
Load All Sample	Cargar todos los samples del banco User y Card.
Import WAV/AIFF	Importar archivos WAV/AIFF desde un dispositivo externo.
Create Patch	Crear Patches usando un sample (p. 117).
Delete Sample File	Borrar totalmente un sample.
Erase Sample	Eliminar un sample de la memoria.

Cargar un sample

Método para cargar en la memoria un sample que usted haya especificado en la lista Sample (p. 115):

1. Del menu, escoja **“Load Sample.”**
2. Pulse **[ENTER]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. Pulse **[F6 (Execute)]** para ejecutar.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.

Cargar todos los samples

Como cargar todos los samples en el banco User y Card.



Cuando ejecute Cargar todos los samples, todos los samples no guardados se perderán.



Si el tamaño total de los datos en los bancos User y Card superan el tamaño de la memoria, los samples del banco User se cargarán primero. Se cargarán también todos los samples posibles del banco Card, en orden numérico de menor a mayor.

1. Del menu, escoja **“Load All Sample.”**
2. Pulse **[ENTER]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. Pulse **[F6 (Execute)]** para ejecutar.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.

Importar datos WAV/AIFF

Como importar un archivo de audio (WAV/AIFF) como un sample.

1. Del menu, escoja **“Import WAV/AIFF.”**
2. Pulse **[ENTER]**.
3. Seleccione el sample que desee importar.
Para detalles, consulte **“Seleccionar un archivo/carpeta”** (p.132).
4. Pulse **[F6 (Import Sample)]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
5. Para importar, pulse **[F6 (Execute)]**.

El archivo se cargará como un sample.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.

Borrar un sample

Método para borrar completamente un archivo sample.

1. Del menu, escoja **“Delete Sample File.”**
2. Pulse **[ENTER]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. Pulse **[F6 (Execute)]** para ejecutar.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.

Eliminar un sample

Método para eliminar un sample de la memoria. El archivo no será eliminado.

1. Del menu, escoja **“Erase Sample.”**
2. Pulse **[ENTER]**.
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. Pulse **[F6 (Execute)]** para ejecutar.

* Para cancelar, pulse **[F5 (Cancel)]**.



En el caso de samples estéreo, L y R se cargarán/borrarán/eliminarán simultáneamente.

MEMO

Menu

Esta sección es una explicación de los ajustes System y del menú Utility.

Sección System

En esta sección es posible realizar ajustes que afectan al sistema global, tales como afinación y sincronización.

1. Pulse [MENU].
2. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar "System."

En modo Pattern/Song, es posible acceder a "System" manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [F5 (System)].



3. Pulse [ENTER].
Aparecerá el menu System.



4. Pulse [F1]-[F6] para seleccionar el icono que desee ajustar.

[F1 (Panel/Control)] (Panel/Controller)	Realizar ajustes de los controladores del panel y de la pantalla.
[F2 (Seq/MIDI)] (Sequencer/MIDI)	Realizar ajustes del secuenciador y ajustes MIDI.
[F3 (Sound)]	Especificar la afinación y los sonidos que serán producidos.
[F4 (Sampling)]	Realizar ajustes de los samples.
[F5 (D Beam)]	Realizar ajustes D Beam.
[F6 (System Info)] (System Information)	Ver el estado de la unidad MC-909.

5. Pulse un botón de función para realizar selecciones mayores.

6. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar un parámetro.

7. Use [VALUE] o [INC/DEC] para editar el valor.

* Los ajustes realizados volverán a su valor original cuando apague la unidad. Si desea conservar sus ajustes, pulse [F6 (System Write)].

8. Al terminar de realizar ajustes, pulse [EXIT].

La unidad volverá al menu System.

9. Pulse [EXIT] una vez más para salir del menu System.

Sección Panel/Controladores

En esta sección puede realizar ajustes para los controladores del panel y de la pantalla.

Parámetro	Rango	Explicación
[F1 (Pad Velocity)]		
Pad Velocity	REAL, 1-127	Fuerza de la nota cuando pulsa un Pad Velocity El ajuste REAL puede variar la dinámica del sonido según la fuerza con que se toque el Pad.
[F2 (TTE/Tap/DB)]		
TTE Slider Type	TTE, PITCH BEND, MODULATION	Función del deslizador del emulador de plato giradiscos TTE: Emulación estándar PITCH BEND: Función Pitch bender (alteración de afinación) MODULATION: Modulación
TTE Magnify	-1- +1 - -200- +200	Rango variable del deslizador del emulador de plato giradiscos
Tap Switch	OFF, ON	Tap button activado/desactivado
Tap Resolution	QUARTER, 8TH, 16TH	Resolución Tap tempo La resolución (valor de la nota) que se puede usar [TAP] para cambiar el tiempo QUARTER: Negras 8TH: Corcheas 16TH: Semicorcheas
D Beam ID	0-3	Al usar dos o más unidades MC-909 juntas, es posible especificar una ID diferente para cada unidad, para evitar interferencias entre los controladores D Beam de cada unidad.
[F3 (Screen Saver)]		
Screen Saver Type	1-10	Tipo de salvapantallas
Screen Saver Time	OFF, 5-60 min	Intervalo de tiempo (minutos) hasta que el salvapantallas se inicia Con el ajuste OFF, el salvapantallas no aparecerá.
[F4 (Back Ground)]		
Back Ground Picture	1-10	Archivo que se mostrará como fondo de pantalla Pulse [F5 (Import BMP)], y cargue un archivo de mapa de bits desde la carpeta TMP/BMP dentro de USER/CARD.

Sección Secuenciador/MIDI

Aquí puede especificar el funcionamiento del secuenciador y realizar ajustes MIDI.

Parámetro	Rango	Explicación
[F1 (Seq Sync)]		
Sync Mode	MASTER, REMOTE, SLAVE	Especifica el funcionamiento del secuenciador interno y de la emisión/recepción de los mensajes MIDI Clock. MASTER: El secuenciador interno se sincronizará con el tiempo del reloj interno. Cualquier mensaje MIDI Clock recibido desde un dispositivo externo será ignorado. REMOTE: La operación será esencialmente igual que en "MASTER." Sin embargo, los mensajes Start/ Stop del dispositivo MIDI externo controlarán la reproducción/detención del secuenciador interno. SLAVE: El secuenciador interno se sincronizará con los mensajes MIDI Clock recibidos desde un dispositivo externo. Si no se reciben mensajes MIDI Clock, la reproducción de patrones/canciones no funcionará aunque pulse el botón [PLAY].
Sync Output	OFF, ON	Determina si los mensajes de sincronía MIDI serán transmitidos o no. OFF: Los mensajes no serán transmitidos. ON: Los siguientes mensajes serán transmitidos mediante el conector MIDI OUT. • Timing Clock: F8 • Start: FA • Continue: FB • Stop: FC • Song Position Pointer: F2
Arpeggio Sync Mode	OFF, MODE1, MODE2	Especifica como el tiempo de inicio del arpeggio se sincronizará con el patrón. OFF: El tiempo de inicio no se sincronizará. MODE1: Cuando se reproduce un patrón, el arpeggio iniciará su sincronización. Cuando el patrón se detiene, el arpeggio también se detendrá. MODE2: Además de la operación del MODE1, el arpeggio se iniciará al principio del siguiente compás del patrón en reproducción. * Si el patrón se detiene, el arpeggio se iniciará inmediatamente, independientemente de cual de los ajustes descritos esté seleccionado.

Sección System

Parámetro	Rango	Explicación
RPS Trigger Quantize	REAL, 16TH, 8TH, QUARTER, MEASURE	Al usar RPS durante la reproducción del patrón, las frases y los patrones pueden no reproducirse en una alineación precisa, según el intervalo de tiempo en que usted pulse los Pads Velocity. En la unidad MC-909 es posible especificar el intervalo de tiempo de reproducción de la frase, consiguiendo una sincronización precisa en su reproducción junto con el patrón. REAL: La frase se reproducirá inmediatamente, en el intervalo de tiempo que pulsó los Pads Velocity. 16TH, 8TH, QUARTER: El patrón se dividirá en unidades de notas seleccionadas, y cuando pulse los Pads Velocity, la frase iniciará la reproducción al principio de la siguiente nota. MEASURE: El patrón se dividirá en unidades de un compás y cuando pulse los Pads Velocity, la frase iniciará su reproducción al principio del próximo compás.
BPM Lock	OFF, ON	Especifica los cambios de tempo en reproducción consecutiva de patrones. OFF: Cuando el patrón cambia, el tempo cambiará al mismo tiempo. ON: El Tempo del primer patrón reproducido se mantendrá incluso cuando el patrón cambie.
[F2 (Song)]		
Song Loop Mode	OFF, LOOP1, LOOP2	Especifica el tipo de reproducción de las canciones. OFF: Estado normal. La canción seleccionada se reproducirá una vez. LOOP1: La canción seleccionada se reproducirá repetidamente. LOOP2: Todas las canciones se reproducirán repetidamente en secuencia. * Al usar "LOOP2" para reproducir una canción, recomendamos insertar un patrón que enmudezca todas las partes (p.ej., un patrón en silencio) al final de la canción, para conseguir una unión natural entre canciones.
Song Play Mode	MODE1, MODE2	Especifica si los parámetros de ajuste de los patrones se cargarán o no cuando se mueva al siguiente paso de la canción. MODE1: Los parámetros setup, mute, y realtime modify se cargarán al avanzar al siguiente paso. MODE2: Los parámetros Setup, mute, y realtime modify se mantendrán durante la reproducción, solo si el siguiente paso reproduce un patrón igual al patrón en reproducción.
Song Step Switch	AUTO, MANUAL	Especifica si la reproducción avanzará automáticamente al siguiente paso de la canción. AUTO: Avance automático al siguiente paso. MANUAL: Avance al siguiente paso en modo Song si pulsa [F1 (Next Step)]. Aparece el marcador "4".
[F3 (MIDI Tx)]		
Transmit Program Change	OFF, ON	Especifica si los cambios de programa se transmitirán o no desde MIDI OUT cuando el Patch de cada parte cambie. Cuando el ajuste sea "OFF," los cambios de programa no se transmitirán.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Especifica si los mensajes Bank Select se transmitirán o no desde MIDI OUT cuando el Patch de cada parte cambie. Cuando el ajuste sea "OFF," los mensajes Bank Select no se transmitirán.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Especifica si los mensajes Bank Select se transmitirán o no desde MIDI OUT cuando el Patch de cada parte cambie. Cuando el ajuste sea "OFF," los mensajes Bank Select no se transmitirán.
Transmit Patch Edit Type	TYPE-QUICK, TYPE-CC	Especifica el tipo de mensajes MIDI que se usarán para comunicarse con dispositivos externos al manipular los conmutadores del panel. TYPE-QUICK: Datos sobre conmutadores/deslizadores se transmitirán y recibirán como cambios de control y como datos system exclusive. TYPE-CC: Datos sobre conmutadores/deslizadores se transmitirán y recibirán como cambios de control. La cantidad de información será menor que para TYPE-QUICK.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Especifica si los ajustes modificados se transmitirán como datos System Exclusive (ON), o no (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Especifica si los mensajes MIDI recibidos y el MIDI IN serán retransmitidos sin cambios desde MIDI OUT. Ajustado en: "OFF," los mensajes MIDI recibidos en el MIDI IN no serán transmitidos de nuevo.
[F4 (MIDI Rx)]		
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Ajuste este parámetro en: "ON" cuando desee usar un teclado MIDI externo, en vez de los Pads velocity de la unidad MC-909. * Este parámetro viene ajustado de fábrica en la posición: "ON", permitiendo la reproducción de Patches en la parte seleccionada en la unidad MC-909, independientemente de los canales de transmisión del teclado MIDI externo. * Ajústelo a "OFF" para controlar la unidad MC-909 desde un secuenciador externo, como un generador de sonido multitímbrico de dieciséis partes. Es posible reproducir Patches a través de las partes, según el canal usado para enviar información MIDI desde el secuenciador externo.
Device ID	17-32	Número de ID del dispositivo de un mensaje System Exclusive en la unidad MC-909 Un mensaje System Exclusive solo puede recibirse si el número incluido en el mensaje corresponde con el número de ID del dispositivo configurado en el equipo de recepción MIDI. Usar esta función permite la recepción de diferentes mensajes System Exclusive en más de una unidad MC-909 al mismo tiempo. * En los ajustes de fábrica, el número de identificación del dispositivo está ajustado en "17".
Receive Program Change	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá cambios de programa o no. Ajustado en "OFF", no se recibirán cambios de programa.
Receive Bank Select	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá o no mensajes Bank Select. Ajustado en "OFF", no se recibirán mensajes Bank Select.
Receive Exclusive	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá mensajes System Exclusive. Ajustado en "OFF", no se recibirán mensajes System Exclusive.

Sonido

En esta sección es posible especificar la afinación y cómo se producirá sonido.

Parámetro	Rango	Explicación
[F1 (Sound/Tune)]		
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Ajusta la afinación global de la unidad MC-909. El ajuste expresa la frecuencia reproducida por la nota La4 (A4).
Master Level	0–127	Ajusta el volumen global de la unidad MC-909.
Output Gain	-12– +12 dB	Ajusta la ganancia de las salidas Analógica y Digital de la unidad MC-909's.
Metronome Level	0–10	Ajusta el volumen del metrónomo.
Master Key Shift	-24– +24	Cambia la afinación global de la unidad MC-909.
Patch Remain	OFF, ON	Especifica si las notas actualmente en reproducción, continuarán sonando cuando otro Patch o Kit de ritmo sea seleccionado (ON), o no (OFF).
[F2 (Sound Control)]		
Rhythm Octave Switch	OFF, ON	Especifica si los botones [OCT +/-] tendrán efecto cuando un Kit de ritmo es asignado a la parte actual (ON), o no (OFF).
Resonance Limiter	50–127	Especifica el rango en que el conmutador [RESONANCE] puede ajustarse. A medida que incrementamos el valor de este ajuste, el rango variable del conmutador [RESONANCE] puede aumentar.
LFO Morphing Switch	OFF, ON	Especifica si la forma de onda LFO1 será modificada suavemente por el conmutador (ON) o no (OFF).

Sampling

En esta sección es posible realizar ajustes relacionados con el sampling.

Parámetro	Rango	Explicación
[F1 (Sampling)]		
Default File Type	WAV, AIFF	Formato de archivo usado al guardar un sample.
Preset Default Load	OFF, ON	Especifica los samples preset que se cargarán en memoria al encender la unidad (ON) o no (OFF).
Sample Default Load	OFF, ON	Especifica si los samples usados en el área User y Memory Card serán cargados en la memoria al encender la unidad (ON) o no (OFF).
Pre Sample Time	0–1000 ms	La longitud del sonido precedente el momento en que el sampling se inició manual o automáticamente y se capturó en el sample. Ello le permite prevenir la porción de ataque del sonido sin ser omitida del sample.
Trigger Level	0–7	Nivel de volumen en que el sampling se iniciará cuando Auto Trig está ON. Un ajuste de 0 es el mínimo.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	La longitud del silencio en que el sample se dividirá. Cuando haya una región en silencio de mayor longitud que el tiempo especificado, el sample se dividirá en ese punto, y se asignará el siguiente número de sample al sonido siguiente. * Este parámetro es solo válido en el modo Auto Divide Sampling.
Input Select	LINE-L-R, LINE-L, DIGI-OPT, DIGI-COAX, MIC	Fuente de entrada del sonido de entrada externo. LINE-L-R: Jack INPUT L/R (estéreo) LINE-L: Jack INPUT L (mono) DIGI-OPT: Entrada Digital(Optica) DIGI-COAX: Entrada Digital(Coaxial) MIC: Jack INPUT (mono, mic level)
Trimming Switch	OFF, ON	Si está activado, los ajustes Start point y End point serán automáticos después de realizar un sampling, por lo tanto cualquier porción en silencio al principio o al final del sonido sampleado será excluida.
[F2 (External)]		
External Output Select	DRY, MFX1, MFX2, COMP	Destino de la salida de sonido externo que es mezclado. DRY: Salida hacia los jacks MIX OUTPUT sin pasar a través de los efectos. MFX1 (2): Salida a través del Multi-efectos 1 (o 2) COMP: Salida a través del Compresor
External Level L	0–127	Nivel de volumen de la entrada de sonido externa (canal izquierdo)
External Level R	0–127	Nivel de volumen del sonido de la entrada externa (canal derecho)
External Reverb Send Level	0–127	Profundidad de la Reverb aplicada al sonido de la entrada externa Ajústelo en el valor 0, si no desea aplicar Reverb.

Función D Beam

En esta sección puede realizar ajustes para el controlador D Beam.

Parámetro	Rango	Explicación
[F1 (Solo Synth)]		
Solo Synth Patch Bank	Consulte la Lista de Patches (p. 151)	Patch reproducido por Solo Synth
Solo Synth Patch No.		
Solo Synth Note	0 (C-1)–127 (G9)	Referencia del para Solo Synth
Solo Synth Scale	FREE, CHROMATIC	Escala on/off FREE: Continua (no steps) CHROMATIC: Pasos de semitono
Solo Synth Range	2OCTAVE, 4OCTAVE	Rango del Solo Synth
[F2 (Cut+Reso)]		
Cutoff Range Lower	0–127	Frecuencia de corte del filtro cuando retira la mano del controlador D Beam
Cutoff Range Upper	0–127	Frecuencia de corte del filtro cuando acerca la mano al controlador D Beam
Resonance Range Lower	0–127	Resonancia del filtro cuando retira la mano del controlador D Beam
Resonance Range Upper	0–127	Resonancia del filtro cuando mueve la mano cerca del controlador D Beam
[F3 (Turntable)]		
Turntable BPM Type	DOWN, UP	Cambio de tempo cuando mueve la mano cerca del controlador D Beam DOWN: El tempo se frenará al acercar la mano UP: El tempo se acelerará al acercar la mano
Turntable Pitch Type	DOWN, UP	Cambios de afinación al mover la mano cerca del controlador D Beam DOWN: La afinación disminuirá al acercar la mano. UP: La afinación aumentará al acercar la mano.
[F4 (User Assign)]		
Type	Control Change, Bend Up, Bend Down, Bend Up/Down, Ch Aftertouch, Start/Stop, Glissando, Adlib, Arp Octave Up, Arp Octave Down, Arp Octave Both, Arp Duration, BPM Up, BPM Down, Pitch UP, Pitch Down, Effects C1, Effects C2, All Mute	Parámetros controlados mediante controladores D Beam
Number	CC#1–CC#31, CC#33–CC#95	Números de cambio de control Ajustable solo si Type está ajustado en “Control Change.”
Range Lower	0–127	Valor del parámetro al retirar la mano
Range Upper	0–127	Valor del parámetro al acercar la mano

Información del Sistema

Aquí puede ver el estado de la unidad MC-909.

Pulse [F6 (Close)] para volver a la pantalla del menu System.

- [F1 (Features)]
Muestra las principales características de la unidad MC-909.
- [F2 (Memory Info)]
Muestra la cantidad de memoria instalada.
- [F3 (SRX Exp Info)]
Muestra el nombre de la tarjeta de expansión instalada.

Utilidades

En esta sección es posible controlar varios tipos de información.

1. Pulse [MENU].
2. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar "Utility."



3. Pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla del menu Utility.



4. Pulse [F1]–[F6] para seleccionar la operación que desee ejecutar.

[F1 (Import SMF)]	Cargue información SMF en un patrón user o en una tarjeta de memoria (p. 131).
[F2 (Save As SMF)]	Guarde la información Save del patrón actualmente en formato SMF (p. 132).
[F3 (Import WAV/AIFF)]	Importar datos de sample de un archivo WAV/AIFF (p. 132).
[F4 (Factory Reset)]	Reestablecer los ajustes de fábrica (p. 20).
[F5 (User Backup)]	Guardar datos de usuario en una tarjeta de memoria (p. 132).
[F6 (User Restore)]	Cargar datos de usuario desde una tarjeta de memoria. (p. 132).

Importar SMF

Método para cargar datos de patrones SMF y escribirlos en un patrón de usuario o tarjeta de memoria.

La unidad MC-909 es compatible con los formatos SMF 0 y 1.

NOTE

Si el patrón de usuario destino de la escritura contiene datos, estos datos serán reemplazados por los datos que se escribirán.

1. En la pantalla del menu Utility, pulse [F1 (Import SMF)].
2. Seleccione el SMF que desee importar.
Para detalles sobre el procedimiento de selección, consulte "Seleccionar un archivo/carpeta" (p. 134).
3. Pulse [F6 (Import SMF)].
Aparecerá una pantalla en la que puede especificar el destino de escritura del patrón.
4. Use [CURSOR (izquierda/derecha)] para especificar el tipo de destino (patrón usuario /tarjeta de memoria).
5. Use el dial [VALUE], [INC/DEC], o [CURSOR (arriba/abajo)] seleccione el patrón destino de la escritura.
6. Pulse [F6 (Select)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
7. Para escribir los datos, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Precauciones al importar SMF

- Archivos con ajustes no compatibles con el secuenciador de la unidad MC-909 no pueden ser importados.
- Datos SMF creados con múltiples canales no pueden ser importados correctamente en algunos casos.
- Datos de nivel y de cambios de programa ubicados antes que los datos de nota serán importados como datos de ajuste.
- En la unidad MC-909, el número de canal corresponde al número de parte (p.ej., channel 1 = part 1). Por lo tanto, los datos creados en el canal 1 serán importados a la parte 1.
- Los datos Setup ubicados antes de los datos de notas, se reflejarán en la pantalla del mezclador como datos de ajuste de patrón. También el primer mensaje de nota será importado como el primer tiempo (beat) del primer compás. Si importa datos que no empiezan en el primer compás, use la operación Pattern Edit Shift Clock para moverlo.

< Datos setup >

- Program Change (PC)
- Bank Select (CC#0, CC#32)
- Level (CC#7)
- Pan (CC#10)
- Key Shift (CC#85)
- Reverb Send Level (CC#91)
- Various Effects (System Exclusive)

Guardar como SMF

Método de escritura de los datos en el patrón actual en la memoria de usuario o en una tarjeta de memoria, en formato SMF.

Los datos de Format 1 SMF se crearán.

1. **En modo Pattern, seleccione el patrón que desee guardar como datos SMF.**
2. **En la pantalla del menú Utility, pulse [F2 (Save As SMF)].**
3. **Seleccione el destino en que se guardarán los datos SMF.**
Para detalles sobre el proceso de selección, consulte: "Selección de un archivo/carpeta" (p. 134).
4. **Pulse [F6 (Save As SMF)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
5. **Para guardar los datos, pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Importar WAV/AIFF

Método para importar un archivo sample (WAV/AIFF) como sample de usuario.

1. **En la pantalla Utility, pulse [F3 (Import WAV/AIFF)].**
2. **Seleccione el sample que desee importar.**
Para detalles sobre el procedimiento de selección, consulte "Selección de un archivo/carpeta" (p. 134).
3. **Pulse [F6 (Import Sample)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
4. **Para importar el sample, pulse [F6 (Execute)].**

Los datos se cargarán en un sample de usuario.

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Función Factory Reset

Es posible recuperar los ajustes de la unidad MC-909 a su estado de fábrica.

Consulte la p. 20.

Copia de seguridad datos usuario (User Backup)

Método para guardar todos los datos de usuario en el área User en una tarjeta de memoria.

Los siguientes datos de usuario se guardarán.

- User Patterns (Patrones de usuario)
- User Patches (Parches de usuario)
- User Rhythm sets (Kits de ritmo de usuario)
- Songs (Canciones)
- Samples (Muestras de sonido)
- Pattern sets (Ajustes de Patrones)
- RPS sets (Ajustes RPS)
- Arpeggio styles (Estilos de arpegio)
- Chord forms (Especies de acorde)
- System settings (Ajustes de sistema)

MEMO

Para ejecutar User Backup, la tarjeta de memoria debe tener aproximadamente una capacidad de 16 MB o más de espacio vacío.

1. **Inserte una tarjeta de memoria en la ranura.**
2. **En la pantalla Utility, pulse [F2 (User Backup)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. **Para ejecutar Backup (Copia de seguridad), pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Reestablecer datos de usuario (User Restore)

Método para recargar datos de usuario guardados en una tarjeta de memoria mediante la operación User Backup, en la memoria de usuario de la unidad MC-909.

NOTE

Cuando ejecute User Restore, el contenido actual del área de usuario será completamente eliminado.

1. **En la ranura, inserte la tarjeta de memoria en que se guardaron los datos de usuario.**
2. **En la pantalla utility, pulse [F3 (User Restore)].**
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. **Para continuar con la recuperación de datos, pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

MIDI

En esta sección es posible realizar ajustes MIDI.

1. Pulse [MENU].
2. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar "MIDI."



3. Pulse [ENTER].

La pantalla MIDI Tx aparecerá.

Para detalles sobre los ajustes, consulte la p. 128.



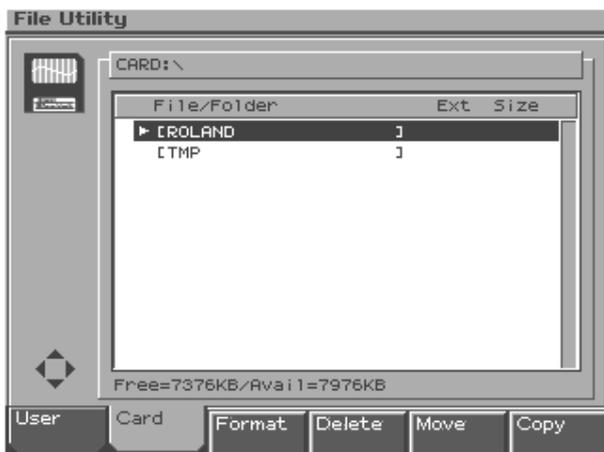
Utilidades de archivo

En esta sección es posible realizar operaciones de manipulación de archivos.

1. Pulse [MENU].
2. Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar "File Utility."



3. Pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla File Utility.



4. Use [F3]–[F6] para seleccionar la operación que desee llevar a cabo.

[F3 (Format)]	Formato (inicializar) una tarjeta de memoria.
[F4 (Delete)]	Borrar un archivo.
[F5 (Move)]	Mover un archivo a una carpeta diferente.
[F6 (Copy)]	Copiar un archivo a una carpeta diferente.

Seleccionar un archivo/carpeta

[F1 (User)]	Muestra el contenido del área user.
[F2 (Card)]	Muestra el contenido de la tarjeta de memoria.
[CURSOR (right)]	Muestra el contenido de la carpeta.
[CURSOR (left)]	Vuelve a la carpeta anterior.
[VALUE] [INC/DEC]	Mueve el cursor arriba o abajo.
[CURSOR (up/down)]	

Inicializar una Tarjeta de memoria (Format)

Cómo inicializar una tarjeta de memoria.



Cuando ejecute la operación Format, el contenido de la tarjeta de memoria se borrará completamente.

1. Pulse [F3 (Format)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
2. Para dar formato a la tarjeta, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Eliminar un archivo (Delete)

Cómo eliminar un archivo no deseado de una carpeta.

1. Seleccione el archivo que desee eliminar.
2. Pulse [F4 (Delete)].
Un mensaje le pedirá confirmación.
3. Para eliminar el archivo, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Mover un archivo (Move)

Cómo mover un archivo a una carpeta diferente.

1. Seleccione el archivo que desea mover.
2. Pulse [F5 (Move)].
Aparecerá una pantalla de selección de la carpeta a la que se trasladará el archivo.
3. Vista del contenido de la carpeta destino del movimiento.
4. Para mover el archivo, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

Copiar un archivo

Cómo copiar un archivo a una carpeta diferente.

1. Seleccione el archivo que desea copiar.
2. Pulse [F6 (Copy)].
Pantalla de selección de la carpeta en que se copiará el archivo
3. Vista del contenido destino de la copia.
4. Para copiar el archivo, pulse [F6 (Execute)].
* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

USB

Método para activar/desactivar la comunicación USB con su ordenador.

La comunicación USB permite manipular mediante su ordenador los archivos en el área user o memory card de la unidad MC-909.

NOTE

La comunicación USB con la unidad MC-909 es posible solo en Windows Me/2000/XP o posteriores (usuarios de Windows), o Mac OS 9.04 o posteriores (usuarios de Macintosh).

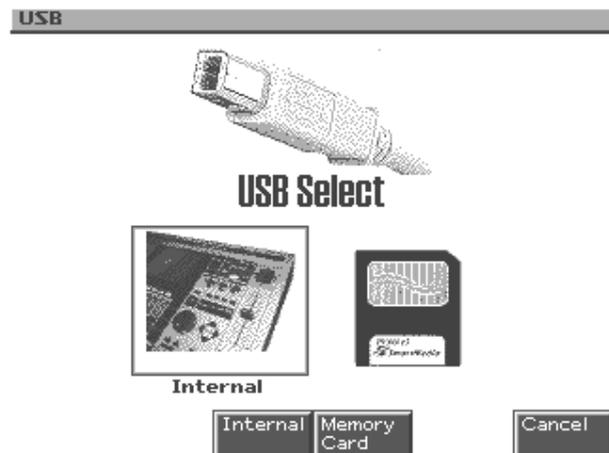
NOTE

Conecte o desconecte el cable USB solo cuando la unidad MC-909 esté apagada. Nunca conecte o desconecte el cable USB o apague la unidad en modo USB o durante la transferencia de datos.

Procedimiento de comunicación USB

* Antes de continuar, debe usar un cable USB para conectar la unidad MC-909 con su ordenador.

1. Pulse [MENU].
2. Pulse [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar "USB."
3. Pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla USB.



4. Pulse [F4 (Internal)] o [F5 (Memory Card)] para establecer la conexión con su ordenador.
 - [F4 (Internal)]: Conecte a la memoria de usuario.
 - [F5 (Memory Card)]: Conecte a la tarjeta de memoria.
- * Para cancelar la conexión, pulse [F6 (Cancel)].

Usuarios Windows Me/2000/XP

Una unidad llamada "Removable disk" aparecerá en "My Computer". Esta unidad contendrá una carpeta llamada "ROLAND."

Usuarios de Macintosh

Un icono de unidad llamado "MC-909 USER" aparecerá en el escritorio. Contendrá una carpeta llamada "ROLAND."

Cancelar la comunicación USB

Usuarios Windows Me/2000/XP

1. Use el botón "device eject" que aparece en la barra de tareas, en la parte inferior derecha de la pantalla para cancelar la conexión con la unidad MC-909.
2. Pulse [F6 (Exit)] en la unidad MC-909.

Usuarios de Macintosh

1. Arrastre el icono de la unidad MC-909 a la basura.
2. Pulse [F6 (Exit)] en la unidad MC-909.

Funciones Undo/Redo

Cómo cancelar los resultados de edición de un patrón o de una canción.

1. **Pulse [MENU].**
2. **Use [CURSOR (arriba/abajo)] para seleccionar Undo/Redo.”**

El objeto de la orden Undo (deshacer) aparecerá en pantalla. Por ejemplo si está aplicando la operación “Undo” a una operación de Microscope, la pantalla indicará “Undo Microscope.”

3. **Para ejecutar, pulse [F6 (Execute)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (Cancel)].

NOTE

Undo puede ejecutarse en un patrón (edición de patrones, microscopio y grabación) o en una canción (edición y grabación de canciones). Undo no puede ser usado para edición de samples o Patches.

MEMO

Después de ejecutar Undo, es posible usar Redo para volver al estado anterior. Después de ejecutar Undo, es posible ejecutar Redo mediante el procedimiento descrito arriba, una vez más.

V-LINK

Sobre V-LINK

Qué es V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) es una función que hace posible la reproducción de material musical y visual. Mediante el uso de un equipo de video compatible con V-LINK, es posible enlazar efectos visuales, convirtiéndolos en parte de los elementos expresivos de una interpretación.

(Ejemplos)

Mediante el uso conjunto de la unidad MC-909 y el Edirol DV-7PR es posible:

- Realizar ajustes de reproducción del Edirol DV-7PR de forma remota desde la unidad MC-909.
- Usar el secuenciador de la unidad MC-909 para disfrutar de la

sincronización entre música y video.

- Usar los Pads Velocity de la unidad MC-909 para controlar el cambio de imágenes del Edirol DV-7PR (clips/palettes).
- Usar los conmutadores de la unidad MC-909 para ajustar el brillo o el color de la imagen.
- Usar la emulación de plato giradiscos de la unidad MC-909 para controlar la velocidad de reproducción de video junto con la velocidad de reproducción de la música.

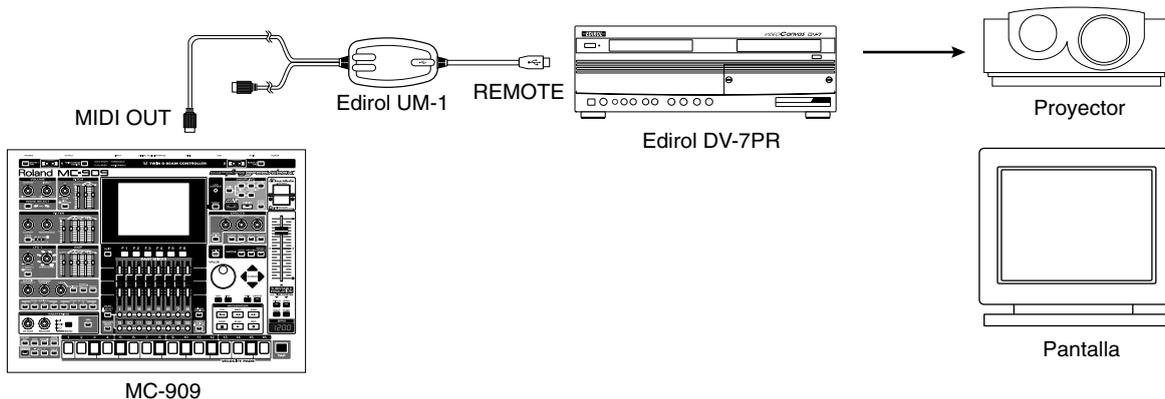
* Para usar V-LINK con la unidad MC-909 y el Edirol DV-7PR, necesitará realizar conexiones usando un Edirol UM1/UM-1S (vendido por separado).

Ejemplos de conexión



Antes de conectar esta unidad a otros dispositivos, apague todas las unidades. Ello ayudará a prevenir un mal funcionamiento y/o daños en altavoces u otros dispositivos.

Use un UM-1 para conectar el conector MIDI OUT de la unidad MC-909 a la toma Remote Jack del DV-7PR.



Usar V-LINK

Activar V-LINK

1. En la parte inferior izquierda del panel, pulse [V-LINK] y el indicador se iluminará.

Aparecerá la pantalla V-LINK SETUP.

2. Pulse [F6 (Close)] o [EXIT].

El indicador [V-LINK] permanecerá encendido, y la unidad volverá a la pantalla anterior.

En este estado, usted puede usar los Pads Velocity y el deslizador del Emulador de plato giradiscos para manipular imágenes en sincronía con la reproducción de la unidad MC-909.



Incluso cuando V-LINK está activado, el panel funcionará del mismo

modo que en modo Pattern (p. 22), modo Patch/Sample (p. 52), y modo Song (p. 80).

Desactivar V-LINK

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

2. Pulse [V-LINK] una vez más.

El indicador [V-LINK] se apagará y la unidad volverá a la pantalla previa.



Solo es posible desactivar V-LINK desde la pantalla V-LINK SETUP.

Ajustes V-LINK

Parámetro	Rango	Explicación
Note Tx Ch	1-16	Canal MIDI que cambia entre clips/palettes del Edirol DV-7PR y controla el parámetro Dissolve Time.
Clip 1 Note No.	0(C-1)-127(G9)	Número de Nota (Pad Velocity) que corresponde al Clip 1 del Edirol DV-7PR Mediante el ajuste 59 (B3), los Pads Velocity 1-16 corresponderán a los clips 1-16.
Play Speed Ctrl	0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0	Rango de velocidad de la reproducción de video. Los tres valores son las velocidades de reproducción (múltiples de la velocidad normal) en las posiciones negativa, central y positiva de la velocidad del Emulador de plato giradiscos.
Dissolve Time	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Channel After-touch	Número de cambio de control que controla el parámetro Dissolve time (tiempo por encima del que la imagen cambia)
Ctrl Tx Ch	1-16	Canal MIDI que controla el color Cb/Cr, el brillo, y los cambios de efectos de video del Edirol DV-7PR
Color Cb Ctrl	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Channel After-touch	Número de cambio de control que controla el color Cb de la imagen.
Color Cr Ctrl		Número de cambio de control que controla el color Cr de la imagen
Brightness Ctrl		Número de cambio de control que controla el brillo de la imagen.
VFX Ctrl		Número de cambio de control que controla los efectos de video de la imagen.

Parámetro	Rango	Explicación
PAD MODE	CLIP, PALLET	Selecciona si los Pads Velocity actuarán sobre la conmutación de clips o palettes. Press [F1 (Clip mode)]: Conmutación clips Press [F2 (Palette)]: Conmutación palettes
Local Sw	OFF, ON	Especifican si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) de los Pads Velocity, o no (OFF).
Clip filter (check boxes 1-32)	(OFF), 4 (ON)	Habilitar/Deshabilitar la conmutación de cada clip Es posible conmutar los Clips marcados en las casillas de verificación (Ver explicación en el recuadro siguiente)

Uso de la función Clip Filter

Tomando como ejemplo uno de los Kits de ritmo que usted introdujo en la parte empleada para V-LINK (p.ej., la parte del mismo número que el Canal Note Tx), si usted desea que solo el bombo y la caja actúen sobre la conmutación de clips, marque los clips que corresponden a los números de nota del bombo y la caja y se conmutarán con la reproducción del bombo y la caja.

Realizar un Reset de la imagen

[F3 (Clip Reset)]	Desactivar la imagen (solid black).
[F4 (All Reset)]	El efecto aplicado a la imagen será reestablecido, y el brillo, diferencia de color, etc., volverán a sus valores por defecto.

* Para detalles sobre clips/palettes, parámetro Dissolve Time, señales de diferencia de color (Cb/Cr), consulte el manual del Edirol DV-7PR.



L unidad MC-909 no es compatible con el modo Dual Stream del Edirol DV-7PR.

MEMO

Apéndices

Instalar la tarjeta de expansión Wave

Es posible instalar una tarjeta de expansión opcional Wave (SRX series) en la unidad MC-909.

Los datos de forma de onda, Patches y Kits de ritmo son almacenados en la tarjeta de expansión. La instalación de la tarjeta en la unidad MC-909 permite aumentar el número de sonidos disponibles.

Precauciones al instalar la tarjeta de expansión Wave

- Para evitar el riesgo de daños en los componentes internos que pueden ser causados por la electricidad estática, por favor tenga en cuenta lo siguiente cuando manipule la tarjeta.
 - Antes de tocar la tarjeta, sujete un objeto o metálico (p.ej., una conducción de agua) antes de tocar la tarjeta, para descargar la electricidad estática que usted pudiera llevar consigo.
 - Al manipular la tarjeta, sujétela solo por sus extremos. Evite tocar los componentes electrónicos o conectores.
 - Guarde el envoltorio original de la tarjeta y úselo siempre que necesite transportar o almacenar la tarjeta.
- Use un destornillador Philips adecuado para el tamaño de los tornillos (destornillador del nº2). Si usa un destornillador inadecuado, la cabeza de los tornillos puede dañarse.
- Para retirar el tornillo, gire el destornillador en la dirección opuesta de las agujas del reloj. Para atornillar, gire el destornillador en la dirección de las agujas del reloj.

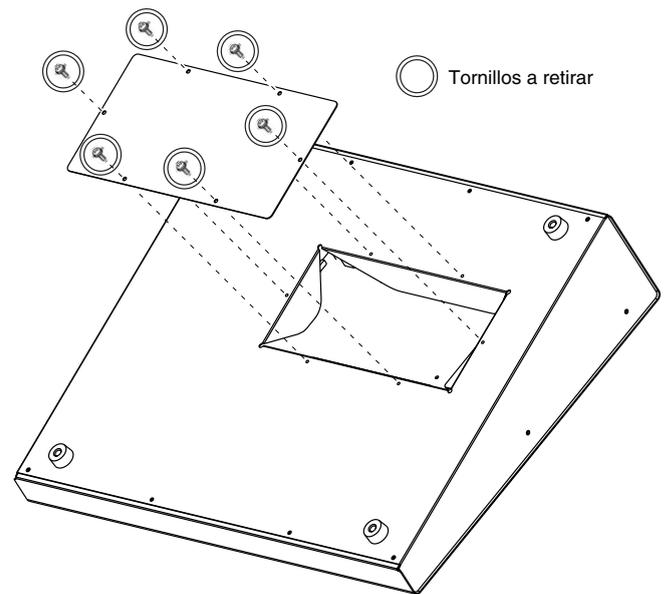


- Tenga cuidado al retirar los tornillos de que estos no caigan en el interior de la unidad MC-909.
- Atención. Los bordes de la tapa y de la cavidad para la tarjeta pueden resultar cortantes. Ponga especial atención para evitar cortarse al retirar la tapa.
- No toque ninguno de los circuitos impresos o terminales de conexiones.
- Nunca aplique excesiva fuerza en la instalación de la tarjeta de expansión. Si no encaja correctamente en el primer intento, retire la tarjeta e inténtelo de nuevo.
- Al completar la instalación, compruebe que sea correcta.
- Siempre apague la unidad y desconecte el cable de alimentación antes de iniciar la instalación de la tarjeta de expansión (SRX series; Inicio Rápido p. 2).
- Instale solo la tarjeta de expansión especificada (SRX series). Retire solo los tornillos especificados (p. 142).
- Al colocar la unidad al revés, utilice un montón de periódicos o revistas y úselos para proteger las esquinas de la unidad y los botones y controles. Así mismo, puede orientar la unidad para evitar dañar los botones o controladores.
- Al colocar la unidad al revés hágalo cuidadosamente, para evitar que se caiga o vuelque.
- No deje la cavidad posterior al descubierto. Después de la instalación de la tarjeta de expansión Wave, asegúrese de colocar de nuevo la tapa.

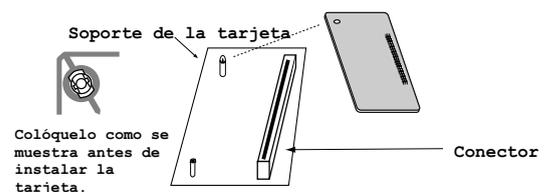
Instalación de la tarjeta de expansión Wave

Instale la tarjeta de expansión Wave después de retirar la tapa del panel posterior.

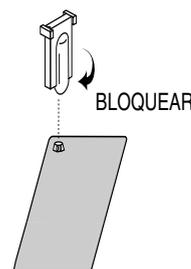
1. Antes de instalar la tarjeta de expansión apague la unidad MC-909 y todos los dispositivos conectados, y desconecte todos los cables, incluido el cable de alimentación de la unidad MC-909.
2. Coloque la unidad MC-909 invertida, retire los tornillos indicados en el siguiente diagrama y retire la tapa.



3. Conecte en conector de la tarjeta de expansión Wave en el conector de la unidad. Inserte los soportes de la tarjeta en la cavidad.



4. Use la herramienta de instalación suministrada con la tarjeta de expansión para girar el soporte en la dirección BLOQUEAR para que la tarjeta quede sujeta correctamente.



5. Use los tornillos que retiró en el paso 2 para colocar la tapa de nuevo en su sitio.

Verificación de la correcta instalación de la Tarjeta de expansión Wave

1. Encienda la unidad como se describe en "Encendido/apagado de la unidad" (p. 17).
2. Pulse [MENU].
3. Use [CURSOR] para seleccionar [System].
4. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla del menú System .



5. Pulse [F6 (System Info)].
6. Pulse [F3 (SRX Exp Info)].
Verifique que la pantalla muestra el número del de la tarjeta de expansión que instaló.
7. Pulse [F6 (Close)] para volver a la pantalla del menu System.
8. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla del menu System .

NOTE

Si el número del modelo de la tarjeta no aparece, es posible que la tarjeta de expansión Wave no haya sido reconocida correctamente. Apague la unidad como se describe en "Encendido/Apagado de la unidad" (p. 17), y reinstale la tarjeta correctamente.

NOTE

- Si los "Dynamic Drum Kits" SRX-01 o el "Concert Piano" SRX-02 están instalados, solo es posible usar las ondas de sonido. Los Patches/Kits de ritmo no pueden usarse.
- Al usar los kits de ritmo incluidos en la tarjeta de expansión, los sonidos de ritmo de las dieciséis teclas de los números de nota 35 (B1) hasta el 50 (D3) corresponderán al Pad Velocity 1 (59: B3) hasta el Pad 16 (74: D5).
- Para algunos de los Patches/Kits de ritmo incluidos en la tarjeta de expansión, los ajustes relacionados con la afinación y los ajustes relativos de FXM (p. 57, p. 71) serán ignorados.

Installation de la carte d'extension Wave

(French Language for Canadian Safety Standard)

French language
for Canadian Safety Standard

Une carte d'extension Wave (modèle SRX) optionnelle peut être installée dans le MC-909.

Les données Waveform, les retouches et les groupes de rythme sont stockés sur la carte d'extension Wave; vous pouvez donc augmenter le nombre de sons disponibles en installant la carte dans le MC-909.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
 - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
 - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.

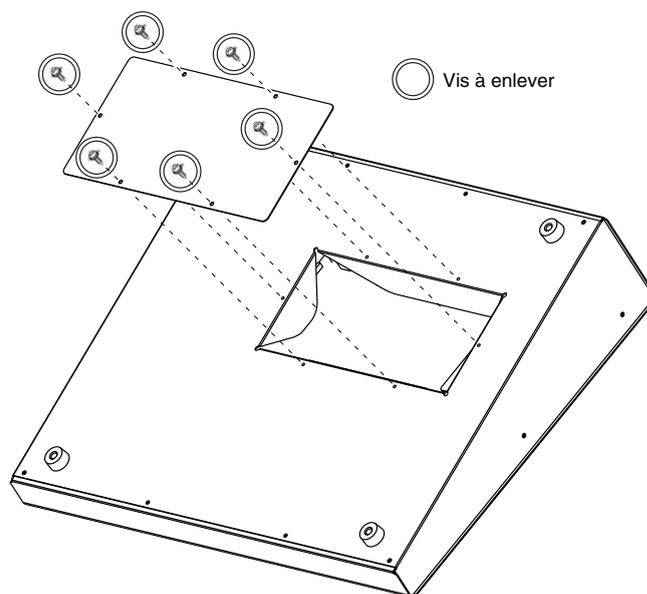


- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du MC-909.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (modèle SRX; Quick Start p. 2).
- N'installez que les cartes de circuits imprimés spécifiées (modèle SRX). Enlevez seulement les vis indiquées (p. 144).
- Lorsque vous déposez le MC-909 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant détaché. S'assurer de l'avoir rattaché après avoir installé le disque dur.

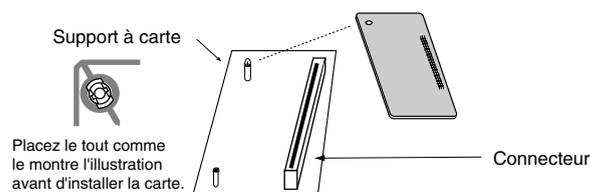
Installation d'une carte d'extension Wave

Avant d'installer la carte d'extension Wave, retirez le panneau inférieur.

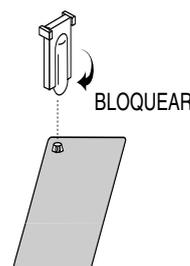
1. Avant d'installer la carte d'extension Wave, coupez l'alimentation du MC-909 et de tous les appareils branchés, et débranchez tous les câbles du MC-909, y compris le câble d'alimentation.
2. Tournez le MC-909 sens dessus dessous, retirez les vis indiquées dans le diagramme ci-dessous et retirez le couvercle.



3. Enfichez le connecteur de la carte d'extension Wave dans le connecteur de l'unité et, en même temps, insérez le support de carte par l'ouverture de la carte d'extension Wave.



4. Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'extension Wave pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé) afin de retenir la carte en place.



5. Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.

Vérifier que la carte d'extension Wave est installée correctement

1. Mettre en marche tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 17)
2. Appuyer sur [MENU].
3. Utiliser [CURSEUR] pour choisir [Système].
4. Appuyer sur [ENTRÉE] pour atteindre la fenêtre du menu du système.



5. Appuyer sur [F6 (Info du système)].
6. Appuyer sur [F3 (Info sur SRX Exp)].
Le numéro du modèle de la carte d'extension Wave que vous avez installée devrait apparaître dans la fenêtre.
7. Appuyer sur [F6 (FERMER)] pour revenir dans la fenêtre du menu du système.
8. Appuyer sur [SORTIE] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Si le numéro du modèle de la carte n'apparaît pas, il est possible qu'elle n'ait pas été détectée correctement. Fermer tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 17), et réinstaller la carte d'extension Wave conformément aux instructions.

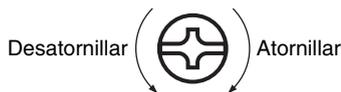
Expansión de memoria

La unidad MC-909 está provista de fábrica de 16 MB de memoria en que se pueden cargar muestras de audio (audio samples). Sin embargo, en algunos casos, 16 MB de memoria no son suficientes para cargar grandes cantidades de información. En este caso, será necesario añadir memoria suministrada por separado (DIMM). Es posible expandir la memoria hasta 256 MB.

Antes de expandir la memoria, consulte con su distribuidor, el Servicio Técnico Roland más cercano o un distribuidor autorizado Roland.

Precauciones para la expansión de memoria

- Para evitar el riesgo de daños en los componentes internos que pueden ser causados por la electricidad estática, por favor tenga en cuenta lo siguiente cuando manipule la placa de memoria:
 - Antes de tocar la placa de memoria, sujete un objeto o metálico (p.ej., una conducción de agua) antes de tocar la tarjeta, para descargar la electricidad estática que usted pudiera llevar consigo.
 - Al manipular la placa de memoria, sujétela solo por sus extremos. Evite tocar los componentes electrónicos o conectores.
 - Guarde el envoltorio original de la tarjeta y úselo siempre que necesite transportar o almacenar la tarjeta.
- Use un destornillador Philips adecuado para el tamaño de los tornillos (destornillador del nº2). Si usa un destornillador inadecuado, la cabeza de los tornillos puede dañarse.
- Para retirar el tornillo, gire el destornillador en la dirección opuesta de las agujas del reloj. Para atornillar, gire el destornillador en la dirección de las agujas del reloj.



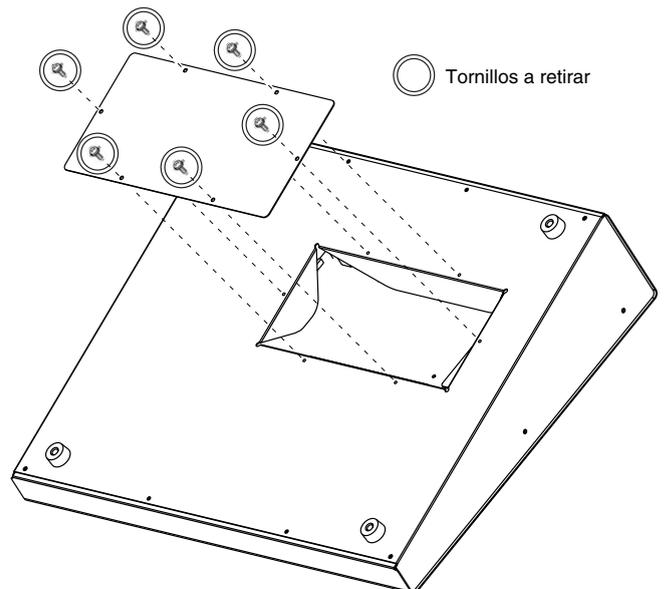
- Tenga cuidado al retirar los tornillos de que estos no caigan en el interior de la unidad MC-909.
- Atención. Los bordes de la tapa y de la cavidad para la tarjeta pueden resultar cortantes. Ponga especial atención para evitar cortarse al retirar la tapa.
- No toque ninguno de los circuitos impresos o terminales de conexiones.
- Nunca aplique excesiva fuerza en la instalación de la tarjeta de expansión. Si no encaja correctamente en el primer intento, retire la tarjeta e inténtelo de nuevo.
- Al completar la instalación, compruebe que sea correcta.
- Siempre apague la unidad y desconecte el cable de alimentación antes de iniciar la instalación de la placa de memoria DIMM.
- Instale solo la placa de memoria DIMM especificada. Retire solo los tornillos especificados (p.146).
- Al colocar la unidad al revés, utilice un montón de periódicos o revistas y úselos para proteger las esquinas de la unidad y los botones y controles. Así mismo, puede orientar la unidad para evitar dañar los botones o controladores.

- Al colocar la unidad al revés hágalo cuidadosamente, para evitar que se caiga o vuelque.
- No deje la cavidad posterior al descubierto. Después de la instalación de la tarjeta de expansión Wave, asegúrese de colocar de nuevo la tapa.

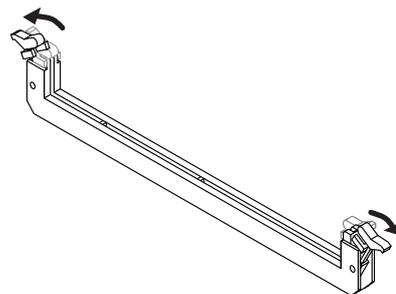
Instalación de la expansión de memoria

Instale el módulo de memoria después de retirar la tapa del panel posterior.

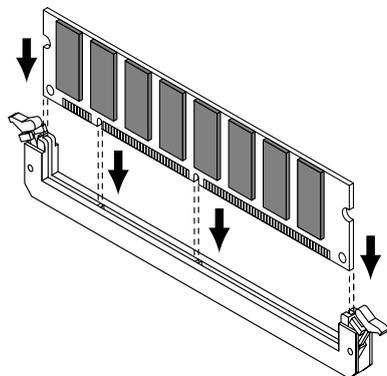
1. Antes de instalar la tarjeta de expansión apague la unidad MC-909 y todos los dispositivos conectados, y desconecte todos los cables, incluido el cable de alimentación de la unidad MC-909.
2. Coloque la unidad MC-909 invertida, retire los tornillos indicados en el siguiente diagrama y retire la tapa.



3. Presione hacia el exterior los clips blancos en cada terminal de la ranura, estos deben situarse hacia abajo.



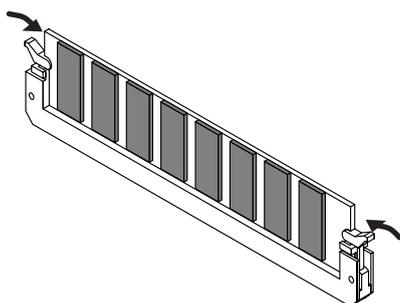
4. Preste atención a la posición de las muescas de la placa de memoria y su orientación, insértela verticalmente en las guías en cada lado de la ranura.



HINT

Si tiene dificultades para insertar el módulo de memoria, intente inclinarla un poco e inserte un terminal después de otro.

5. Mueva los clips blancos hacia arriba y pulse hasta que el módulo de memoria quede bloqueado por estos.

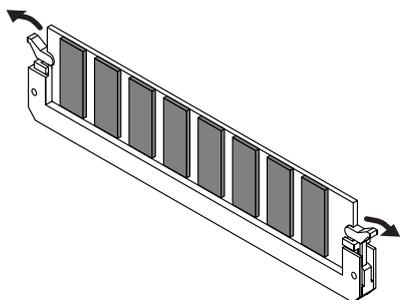


6. Use los tornillos que retiró en el paso 2 para sujetar la placa del panel posterior.

Desinstalación de Memoria

Para retirar el módulo de memoria, invierta el proceso de instalación.

1. Simultáneamente, presione hacia fuera los clips blancos situados en cada lado de la ranura.



2. Retire de la ranura el módulo de la placa.

Verificar la instalación correcta de memoria

1. Encienda la unidad como se describe en "Encendido/apagado" de la unidad" (p. 17).
2. Pulse [MENU].
3. Use [CURSOR] para seleccionar [System].
4. Pulse [ENTER] para acceder la pantalla del menú System.



5. Pulse [F6 (System Info)].
6. Pulse [F2 (Memory Info)].
7. Pulse [F6 (Close)] para volver a la pantalla del menú System.
8. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla del menú System.

* Si el tamaño correcto de la memoria no aparece, es posible que la memoria no haya sido reconocida correctamente. Apague la unidad como se describe en "Encendido/apagado de la unidad" (p. 17), y reinstale la memoria correctamente.

Especificaciones de funcionamiento de las placas de expansión de memoria (DIMM)

Número de pins:	168-pin
Velocidad:	100 MHz (PC100 CL=2) 133 MHz (PC133 CL=3)
Voltaje:	3.3 V
Capacidad:	128 MB 256 MB
Grosor de laplaca:	38 mm o inferior

NOTE

Se ha comprobado el buen funcionamiento de la unidad MC-909 con placas de memoria estándar que cumplen las especificaciones anteriores. Sin embargo, no es posible garantizar que todas las placas de memoria que cumplan estas especificaciones funcionen correctamente en la unidad. Por favor, tenga en cuenta que incluso con especificaciones técnicas idénticas, diferencias en el diseño de los módulos de la memoria o sus condiciones de uso pueden causar que ciertos módulos de memoria no funcionen en la unidad.

Ajouter de la mémoire

(French Language for Canadian Safety Standard)

French language
for Canadian Safety Standard

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
 - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
 - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.

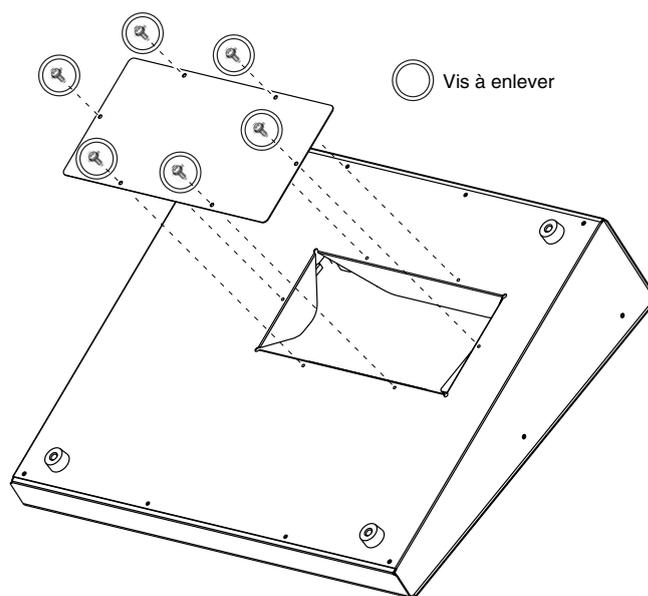


- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du MC-909.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Avant de procéder à l'installation d'un module DIMM, il faut toujours mettre l'unité hors tension et débrancher le câble d'alimentation.
- Installez uniquement le module DIMM spécifié. Retirez uniquement les vis spécifiées (p. 148).
- Lorsque vous déposez le MC-909 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Une fois l'installation du module terminée, remettez le couvercle en place.

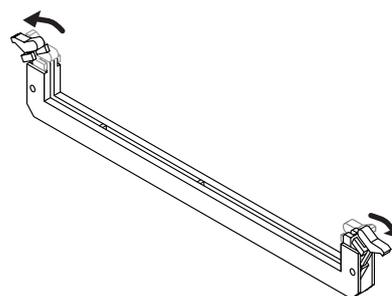
Installation du module de mémoire

Installez le module de mémoire après avoir retiré le couvercle inférieur.

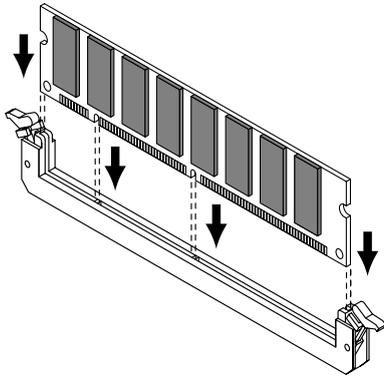
1. Avant d'installer la mémoire additionnelle, mettez hors tension le MC-909 et tous les périphériques connectés et débranchez tous les câbles, y compris le câble d'alimentation du MC-909.
2. Tournez le MC-909 sens dessus dessous, retirez les vis indiquées dans le diagramme ci-dessous et retirez le couvercle.



3. Appuyez sur les clips blancs à l'extrémité de la prise qui devraient être orientés vers le bas.

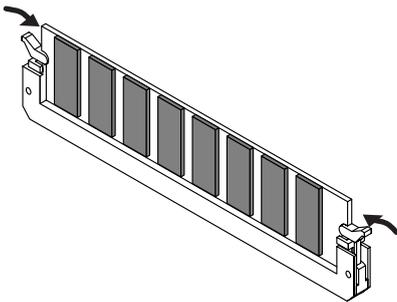


4. Prenez bien note de l'emplacement et de l'orientation de l'encoche du module de mémoire et insérez-le verticalement à l'intérieur des guides qui se trouvent de chaque côté de la prise.



* Si vous éprouvez de la difficulté à insérer le module de mémoire, inclinez-le légèrement et insérez une extrémité à la fois.

5. Ramenez les clips blancs vers le haut et appuyez dessus jusqu'à ce que le module de mémoire soit verrouillé en place.

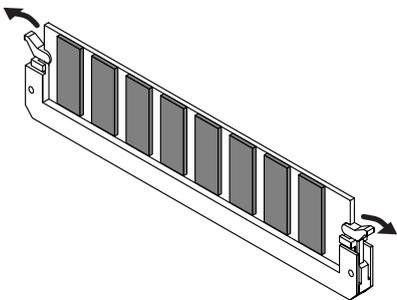


6. À l'aide des vis retirées à l'étape 2, remettez le couvercle en place.

Retrait du module de mémoire

Pour retirer le module de mémoire, procédez à l'inverse de la procédure d'installation.

1. Appuyez simultanément, vers l'extérieur, sur les clips blancs situés aux extrémités de la prise.



2. Retirez le module de mémoire de la prise.

Vérifier que la mémoire est installée correctement

1. Mettre en marche tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 17).
2. Appuyer sur [MENU].
3. Utiliser [CURSEUR] pour choisir [Système].
4. Appuyer sur [ENTRÉE] pour atteindre la fenêtre du menu du système.
5. Appuyer sur [F6 (Info du système)].
6. Appuyer sur [F2 (Info de la mémoire)].
S'assurer de lire dans la fenêtre la taille de la mémoire que vous avez installée.
7. Appuyer sur [F6 (Fermer)] pour revenir dans la fenêtre du menu du système.
8. Appuyer sur [SORTIE] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Si la taille de la mémoire dans la fenêtre n'est pas exacte, il est possible que la mémoire n'ait pas été détectée correctement. Éteindre tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 17), et réinstaller la mémoire conformément aux instructions.

Lista de Patches Preset

Preset A (CC#0 = 81, CC#32 = 64)

No.	Name
001	Trance Chord
002	UltimateEuro
003	JP OctAttack
004	DstTBSQR Atk
005	DistTB SQR
006	Traveler
007	BreathingPad
008	Lonely Heart
009	STR Attack
010	DistGtrChord
011	Detune Saw
012	Pressyn
013	BooSoloBoo
014	JUNO Rave 2
015	SuperSawSlow
016	Trance Wave
017	SuperSawFast
018	Powerline
019	Detune Saws
020	Bustranza
021	Cyber Lead
022	Noisey
023	RAVtune
024	Blaster
025	Detuned Pad
026	Clean?
027	DelayStrings
028	DOC Stack
029	Syn Stack
030	Saw Stack
031	Trancy Synth
032	ScreaminLead
033	World Anthem
034	Houze Clav
035	PlayLow Dark
036	Digitalless
037	You know?
038	Moon Synth
039	Innecross
040	MultiDance02
041	Brand X
042	Sweep Lead
043	SweepPad w/D
044	Remix Stack
045	Def Filter
046	Freedom
047	Fast Detune
048	DenMrk Lead
049	Squeepy
050	Xtatic
051	SaturnHolid
052	Anna Harp
053	Hyperactiver
054	Syn Lead
055	RetroRave 2
056	RAVE w/me
057	HouseParty02
058	Rave Party
059	Rave It Up
060	BPF Sweeper
061	Alpha Time
062	Alphat
063	Electricity
064	Bend Rave

Preset B (CC#0 = 81, CC#32 = 65)

No.	Name
001	RetroSynLead
002	Warm SawLead
003	Kickin'Synth
004	Buzz Saw
005	HiPass Mg
006	LateFlapSqr
007	DualRateSqr
008	QuackyPSqr
009	Some Squares
010	Zooba Dooba
011	Pure Square
012	Voyage Mg
013	PortaSynLead
014	Jupiter6Sqr2
015	BandSqrMg
016	My OneOSix
017	DCOs4ever
018	Dist Lead 2
019	Giggley
020	Buzz Sucker
021	SonicVampire
022	Electrovox
023	Beep Mod
024	MosquitoLead
025	Destroyed Ld
026	HC Solo Lead
027	Synkronizor
028	Sync Dink
029	Da Sync
030	Sync Sweep
031	Elect Shock
032	Qube Sync
033	See a Chance
034	Splatter
035	Nasty Blade
036	Criminal
037	Syncing Sand
038	Uranus
039	Play with ME
040	IRobot
041	3rd Pulse Mg
042	GumbyBot
043	W-Side Saw
044	Arpness TB
045	Dist TB
046	headHit Lead
047	Too Pure
048	Old Synth
049	Basic 1
050	ResoLFO LD
051	Similar Lead
052	Air Wave
053	Mew Lead
054	Cue Tip
055	Basic 2
056	PeakArpSine
057	PekingTriMg
058	TubbyTriangl
059	Square Lead
060	Sine Mallet
061	SQR Diamond
062	Classy Pulse
063	Eat Skip
064	NRG Synth 3

Preset C (CC#0 = 81, CC#32 = 66)

No.	Name
001	SynBs 4 Seq
002	StabSaw Bass
003	Now Bass
004	Poly Bass
005	D9 Trcker
006	TB + Sine
007	Low Downer
008	Basstrap
009	Foundation
010	Thick Bass 2
011	Home Baze
012	Atk Syn Bs
013	TB Tra Bass
014	Electro Rubb
015	Smoothbass
016	MC-404 Bass
017	MC-202 Bs
018	R&B Bass 1
019	R&B Bass 2
020	Enorjizor
021	MG Bass
022	MC-TB Bass
023	ArpeggioBass
024	HipHop Bs 1
025	Voco Bass 1
026	Voco Bass 2
027	Alter Bass
028	Farmer Joe
029	MG Big Bass
030	SH-101 Bs 2
031	Big Bass
032	Mini Bs
033	MiniMoe Bass
034	Chordpatch
035	Kickin'Bass
036	Phat bass
037	Super-G DX
038	Syn Bass 1
039	Pong
040	R&B Bass 3
041	R&B Bass 4
042	Syn Bass 2
043	OctSaw Bass
044	R&B Bass 5
045	Monster TB
046	TB Clone
047	NU-NRG Bass
048	Inside Bass
049	Rezo Bass
050	R&B Bass 6
051	FuzzBlockHed
052	Tracore Bass
053	Bau Bass
054	Acdg Bass
055	RingerBass
056	SQ Pan
057	LFO Bass
058	AcidMoon
059	Jungle Bass
060	Sine Bass
061	R&B Bass 7
062	LFO SqrBs 2
063	SQR+Sub Bs
064	Square Bass

Lista de Patches Preset

Preset D (CC#0 = 81, CC#32 = 67)

No.	Name	No.	Name
065	FallDown Bs	001	Morphed Silk
066	PeakOfTEBE	002	Hy Synstring
067	Dub Bass	003	OB Rezo Pad
068	Bass it	004	Rev Sweep
069	Basic SynBs	005	Phat Pad
070	R&B Bass 8	006	DCO Stack
071	808 Bass 2	007	Rise Pad
072	Organ Bass 2	008	Penta Pad
073	Org Atk Bs	009	Juno Waves
074	Sqr Atk Bs	010	Mod Pad
075	FM Bass	011	Slow Gear
076	Front 909	012	DeepForest2
077	FM Super Bs2	013	HPF Ensemble
078	Univ Studios	014	Steamed Sawz
079	Buum Bass	015	AiRye Bread-
080	Solid Bass	016	Analogscape
081	T Nite Bass	017	The Pad
082	Solid Goa	018	JP Str Pad
083	Solid Bottom	019	Saw Pad
084	Dark Bass 1	020	Palm Pad
085	Dark Bass 2	021	909 Sweep
086	Dark Bass 3	022	Undulate Pad
087	HipHop Bs 2	023	Sweet Vocode
088	HipHop Bs 3	024	Double Morph
089	HipHop Bs 4	025	Floating Pad
090	ConcreteBass	026	Juno Waves 2
091	AfterHoursMx	027	Cosmosis
092	Delta Bass	028	Metal Pad
093	Basstar	029	Warm Pad
094	Tabla Bass	030	Soft Pad
095	Pizz Bass	031	Phaedra
096	Destroyed Bs	032	Sine Pad
097	FXM Bass	033	Heavenly Pad
098	Dendo Bass	034	HauntedStars
099	XL Too	035	Female Oos
100	NY83 Bass	036	Floor Choir
101	Velo fingers	037	Windy Vox
102	P.Bass	038	Digi Voices
103	All Round	039	SmoothGroove
104	Nice P /	040	Auh Luv Rave
105	Stick Bass	041	JungleFever
106	NiceStick /	042	Cheesy Stab
107	Heavy Bass	043	AahVoiceMaj
108	Upright Bs	044	Sample Age
109	Acousta Bass	045	Sun Shower
110	LoFiAtk Bass	046	CalifnSunset
111	Downright	047	AahVoiceMin
112	E.Ac.Bass	048	Right&Left
113	Acid Jazz Bs	049	Hit Chorus
114	Fretless Bs1	050	VOCOclavinet
115	FretlessBs P	051	Aah Formant
116	Fretless Bs2	052	Eeh Formant
117	Warm LeadG	053	lih Formant
118	Slap Bass	054	Ooh Formant
119	Bass Slide	055	Uuh Formant
120	V-BassHarm	056	MetalVoice1L
121	MeanNoHarmBs	057	MetalVoice2L
122	Tempest	058	MetalVoice3L
123	Sweep Pad 1	059	Vox Menu 1
124	Sweep Pad 2	060	Vox Menu 2
125	Size Rizer	061	MetalVoice 1
126	Juno Sweep	062	MetalVoice 2
127	BPF Syn Pad	063	MetalVoice 3
128	SmoothChange	064	Try This

Preset E (CC#0 = 81, CC#32 = 68)

No.	Name	No.	Name
001	Glockenspiel	065	Golem
002	Steel Drums	066	StrChord Maj
003	Sweep Mallet	067	StrChord Min
004	Toy Jungle	068	SynStrings
005	FantabellSub	069	OB Slow Str
006	Small Bell	070	Super SynStr
007	Synth Bell	071	Contrabass
008	Kalimbells	072	VlnPizzicato
009	DIGI Bell	073	Pizz Orch
010	TribellDance	074	Wet
011	NitrousDragn	075	Piezzo
012	Tubular-Bell	076	E-piz
013	Gigoloid	077	Pizzicato
014	Ring Sine	078	Pizz It
015	Steel Guitar	079	Techno Pitz
016	Steel-Str.Gt	080	AfricanFlute
017	HipHop Gtr	081	Jazzy Flute
018	Twin Aco Gtr	082	McFlute Atk
019	PureAcoustic	083	FluteSoloist
020	Bright Nylon	084	Faked Flute
021	Fake Guitar	085	TronM Flute
022	Clean TC	086	TronFlute5th
023	CleanEG w/Tr	087	Lonely Ghost
024	Clean&String	088	StrangeFruit
025	Lo-Fi Gtr	089	Casals dream
026	BPF Guitar	090	Flute Pipe
027	Funk Gtr	091	Pan Flute
028	FnkDittyMute	092	ACIDJdynaftt
029	JAMIn' 01	093	Flute Gliss
030	Jazzin	094	Dr. Bellows
031	CleanGtrCut	095	Whistle
032	VeloWahDMute	096	Wide SynBrs
033	ReTrigDsMute	097	Special Saw
034	RockinMuteGt	098	Silk Pad
035	AutoWahMute	099	Silky JP
036	Wah Gtr Riff	100	Detuned DCOs
037	Tripled8 Wah	101	Cheap SynBrs
038	GtrShtSlide	102	Synth Brass
039	MuteFall /	103	Brass Stack
040	Gtr Cut	104	St Sfz Brass
041	DistGtrRiff1	105	30's Tpt
042	DistGtrRiff2	106	Stereo Brass
043	Gtr Trill	107	ThunderBrass
044	909 Strings	108	Solo Tpt
045	Hybrid Str 1	109	LitINapolian
046	Hybrid Str 2	110	Grit Brassh
047	JV Strings	111	Soft Brass
048	Lo-FiStrings	112	MuteTrumpet
049	Vinyl Strngs	113	KingApprochz
050	Odd Strings	114	Brass Fall 1
051	Melo Tapes	115	Brass Fall 2
052	Melody	116	Mercury Fall
053	Swim Strings	117	AltoSoftSax
054	GloryOfCaesr	118	Breathy Sax
055	BunVox&Str	119	Slow BlowSax
056	Tremolo SFZ	120	LatinTnr Sax
057	Finale	121	Sax Section
058	NostalgicOrc	122	Bombay
059	ScaryStringz	123	Real Sitar
060	DrkTrem Orch	124	Sitar LFO
061	IfIKingDaFst	125	FarOutSGliss
062	Radio 30's	126	Tripn'Bombay
063	Ping	127	Cheep Lead
064	Queasy	128	Maharagna

Preset F
(CC#0 = 81,
CC#32 = 69)

No.	Name
001	Tsugaru Road
002	TribalRitual
003	It Began in
004	Duel Ethno
005	Ethno Keys 2
006	FX Menu 1
007	FX Menu 2
008	FX Menu 3
009	FX Menu 4
010	Hi?
011	Weird Snare
012	BreathingArp
013	Chiki /
014	Underground
015	Ambitech
016	ModtheGong
017	Breath Hit
018	Smooth Jet
019	Lazer Points
020	Mod Hit 1
021	Stopper
022	We'r d'ROBOZ
023	Orbit Mod
024	Affects
025	LogicalSweep
026	BullsEye
027	DownThePitch
028	DnB Fall
029	Let it beep
030	Mousey Kick
031	Strange
032	Fear
033	Touch EF
034	NoFXrequired
035	Feedbackwave
036	Noise Voice
037	In The Mist
038	MagneticStrm
039	Take Effect
040	Random LFO
041	S&H Voc
042	RubbrBandSaw
043	Nasty Filt
044	Lipple Ring
045	2Matt Colors
046	Flag Flash
047	Metalythm
048	Sync Tone
049	Down The Hit
050	MetallicShot
051	Kick Da Lion
052	Boost Tom
053	Perk Breath
054	WaitnOutside
055	GogSign
056	DingDong
057	Transport
058	GK Ready
059	to the stars
060	Dusted
061	Destructo
062	RockNSleestk
063	3D Flanger
064	Pacifica

Preset G
(CC#0 = 81,
CC#32 = 70)

No.	Name
065	Home Sweep
066	Sub Atmosphe
067	Breeze
068	Liquid Air
069	Rev Cord
070	Trancer
071	Autovox
072	Randoom
073	Mod Hit 2
074	Mod Hit 3
075	Mad Mod
076	Q Jet FX 01
077	Abduction
078	Scratch Menu
079	SFX Menu 1
080	SFX Menu 2
081	Bomb Noise
082	Hit Menu 1
083	Hit Menu 2
084	Hit Menu 3
085	Bliss Sweepz
086	Maj7+11 Hit
087	Agent Orange
088	DfloorOrch
089	Blue Ice
090	Sweet Garage
091	Orch Hit 1
092	Orch Hit 2
093	Rave Hit
094	Chunky
095	Tekno ChdHit
096	Happy Hit
097	Dly Rls Stab
098	Classic Hit
099	RevHouse Hit
100	Smear Hit 1
101	Smear Hit 2
102	Dark Hit
103	Vinyl Brass
104	Funk Chank
105	Cheezy Movie
106	Mojo Man
107	Philly Hit
108	Power Hit
109	Neo Hit
110	HardHitnHous
111	Goto Europe
112	Dis The Bass
113	Bright Hit
114	Disminished
115	Tribal Song
116	Industrial02
117	Clap Menu 1
118	Clap Menu 2
119	Perc Menu 1
120	Perc Menu 2
121	Perc Menu 3
122	Perc Menu 4
123	Tablabaya
124	Hip Pluck
125	Udu/Udo
126	Asian Gong
127	Timpani
128	VoxPerc Menu

User: 001-128
(CC#0 = 81,
CC#32 = 0)

User: 129-256
(CC#0 = 81,
CC#32 = 1)

No.	Name
001	Kick Menu 1
002	Kick Menu 2
003	Kick Menu 3
004	Kick Menu 4
005	TR808 Kick
006	Snare Menu 1
007	Snare Menu 2
008	Snare Menu 3
009	Snare Menu 4
010	Snare Menu 5
011	Snare Menu 6
012	Snare Menu 7
013	NY83 SD
014	TR909 Snare
015	Blip SD
016	RimShot Menu
017	Tom Menu
018	CHH Menu 1
019	CHH Menu 2
020	PHH Menu
021	OHH Menu
022	Cymbal Menu
023	AirWave Solo
024	TronFit Solo
025	TronStr Solo
026	JP8 Saw Solo
027	SuperSawSolo
028	Trumpet Solo
029	E.Organ Solo
030	RealStr Solo
031	MTLVoiceSolo
032	E.Voice Solo

Card: 001-128
(CC#0 = 81,
CC#32 = 32)

Card: 129-256
(CC#0 = 81,
CC#32 = 33)

Lista de Kits de Ritmo Preset

(Preset: FCC#0 = 82, CC#32 = 64 User: CC#0 = 82, CC#32 = 0 Card: CC#0 = 82, CC#32 = 32)

Note No.	001: 909 TR-909 1	004: 909 TR-909 3	007: 909 Techno 1	010: 909 Techno 4	013: 909 Trance 3	016: 909 House 2
59	PlasticKick1	TR909 Kick 1	TR808 Kick	TR909 Kick 6	AnalogKick 9	Neck Kick
C4 60	TR909 Kick 1	TR909 Kick 2	TR606 Dst BD	Pick Kick	AnalogKick 5	Back Kick
61	TR909 Kick 7	TR909 Kick 3	TR808 Kick	AnalogKick 9	PlasticKick3	Tight Kick
62	TR909 SD 1	TR909 SD 1	TR808 SD 1	Tiny Snr 1	TR909 SD 3	Tiny Snr 1
63	TR909 SD 2	TR909 SD 2	TR808 SD 2	Jngl Tiny SD	Boys Snr 2	Rap Snr 2
64	TR909 SD 3	TR909 SD 3	TR808 SD 3	Slap Snr 1	Analog Snr 1	Tiny Snr 2
65	TR909 Rim	TR909 Rim	TR808 Rim	Aah Formant	R&B Rim 4	R&B Rim 4
66	TR909 Clap 1	TR909 Clap 2	TR808 Clap	R8 ClavesCmp	Claptail	Old Clap
67	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom	MG Attack	Deep Tom	GtrShtSlide
68	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom	Beam HIQ	Deep Tom	Tambourine4
69	TR909 Tom	TR909 DstTom	TR808 Claves	MG Blip	Deep Tom	AahVoice Maj
70	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	TR606 CHH 1	TR808 CHH 1	Urban CHH	LowDownCHH
71	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	TR606 PHH 1	TR808 PHH 1	TR808 PHH 1	Swallow PHH
C5 72	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1	TR606 OHH	TR808 OHH 1	Regular OHH	Regular OHH
73	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym	TR606 OHH	TR909 Crash	NaturalCrash
74	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	NaturalCrash	TR707 Ride	Regular Ride
59	TR808 Kick	TR909 Kick 4	Back Kick	AnalogKick 8	TR808 Kick	TR909 Kick 5
C4 60	TR808 Kick	TR909 Kick 5	PlasticKick1	AnalogKick 6	TR909 Kick 1	Pick Kick
61	TR808 Kick	TR909 Kick 6	PlasticKick1	AnalogKick 7	AnalogKick10	PlasticKick3
62	TR808 SD 2	TR909 SD 4	Real Snare	Analog Snr 2	TR909 SD 1	LowDownSnr 1
63	TR808 SD 4	TR909 SD 5	Lo-Hard Snr	Analog Snr 3	TR808 SD 4	Jngl Tiny SD
64	TR808 SD 5	TR909 SD 6	Swallow Snr	Analog Snr 1	TR909 SD 3	Tiny Snr 1
65	TR808 Rim	TR909 Rim	R&B Rim 3	Picc. Rol Sn	Snap	TR808 Rim
66	TR808 Clap	TR909 Clap 2	R8 Clap	Dist Clap	TR909 Clap 1	Club FinSnap
67	TR808 Tom	TR909 Tom	TablaBayam 1	R8 Shaker A	Disc Clap	MG Attack
68	TR808 Tom	TR909 Tom	TablaBayam 2	BPF Fx	Claptail	MG Blip
69	TR808 Tom	TR909 DstSD	TablaBayam 3	Density	CR78 Tamb	Beam HIQ
70	TR808 CHH 1	TR909 CHH 2	Regular CHH1	TR909 CHH 2	TR909 OHH 2	TR808 CHH 1
71	TR808 CHH 2	TR909 PHH 2	Street PHH	TR909 PHH 2	Neck OHH	TR808 PHH 1
C5 72	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	Regular OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1
73	TR606 Cym	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym
74	TR606 Cym	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	NaturalCrash
59	AnalogKick 6	TR808 Kick	AnalogKick 9	Wet Kick	Wet Kick	Density
C4 60	AnalogKick 7	TR808 Kick	AnalogKick11	AnalogKick10	Low Kick 1	MG Zap 4
61	AnalogKick 8	TR808 Kick	TR909 Kick 1	Frenzy Kick	Skool Kick	Pick Kick
62	Analog Snr 1	TR808 SD 1	TR909 SD 4	TR909 SD 1	TR909 SD 3	Analog Snr 1
63	Analog Snr 2	TR808 SD 2	Pin Snr	Frenzy Snr 1	LowDownSnr 1	Swallow Snr
64	Analog Snr 3	TR808 SD 3	Flange Snr	TR808 SD 4	Tiny Snr 2	Tiny Snr 2
65	TR909 Rim	TR808 Rim	Street Rim	Swag Rim	R&B Rim 4	R&B Rim 2
66	TR909 Clap 2	TR808 Clap	Old Clap	TR707 Clap	R8 Clap	TR909 Clap 2
67	TR909 Tom	TR808 Tom	Deep Tom	Deep Tom	Reg HiBng Mt	TR909 DstTom
68	TR909 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	Deep Tom	Reg LoBng Op	TR909 DstTom
69	TR909 DstTom	TR808Cowbell	Deep Tom	Deep Tom	Reg HiBng Op	TR909 DstTom
70	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	Shaky CHH	TR606 CHH 1	Regular CHH1	Hipping CHH
71	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Hip PHH	TR606 PHH 1	TR606 PHH 1	Street PHH
C5 72	TR909 OHH 1	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	TR909 OHH 2	Regular OHH	Bang OHH
73	TR909 Crash	TR606 Cym	TR909 Crash	Analog Cym	NaturalCrash	TR909 Crash
74	TR909 Ride	TR808 OHH 2	TR606 Cym	TR808 OHH 1	TR707 Ride	TR707 Ride

Lista de Kits de Ritmo Preset

	Note No.	019: 909 BrkBts 2	022: 909 DnB 1	025: 909 2Step 1	028: 909 HipHop 2	031: 909 G-Funk 1	034: 909 R&B 1
	59	Vinyl Kick 1	Jive Kick	TR808 Kick	Mild Kick	TR606 Kick	Mild Kick
C4	60	Skool Kick	Pick Kick	Jive Kick	HipHop Kick1	Low Kick 3	HipHop Kick1
	61	Click Kick 1	AnalogKick10	Wet Kick	Low Kick 4	Low Kick 4	Low Kick 4
	62	R8 Brush Tap	Jngl Tiny SD	Cross Snr	Tiny Snr 1	Back Snr	Jngl Tiny SD
	63	Real Snare	Jngl Tiny SD	R&B Snr 1	Analog Snr 3	Sizzle Snr 1	LowDownSnr 1
	64	Chemical Snr	DJ Snare	R&B RegSnr 1	TR909 SD 6	Chemical Snr	DanceHall SD
	65	R8 Comp Rim	TR808 Rim	Swag Rim	R&B Rim 1	R&B Rim 2	R&B Rim 2
	66	TR909 Clap 1	Funk Clap	Snap	Group Clap	TR808 Clap	Royal Clap
	67	R8 Comp Tom3	MG Attack	Ah M	Scratch 17	TR606 Tom	Scratch 17
	68	R8 Comp Tom2	MG Blip	Triangle 1	Scratch 20	TR606 Tom	LoFi MinorHt
	69	R8 Comp Tom1	Beam HiQ	Uuh Yeah! M	Sand Hit	TR606 Tom	Scratch 17
	70	Hipping CHH	TR808 CHH 1	Bristol CHH	Hipping CHH	HipHop CHH	Urban CHH
	71	Hip PHH	TR808 PHH 1	Hip PHH	Hip PHH	TR808 PHH 1	Hip PHH
C5	72	Neck OHH	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	Pop Hat Open	TR808 OHH 2	Pop Hat Open
	73	TR909 OHH 2	TR606 Cym	Analog Cym	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
	74	NaturalCrash	Analog Cym	TR606 Cym	Regular Ride	Regular Ride	Regular Ride
	59	Pick Kick	TR909 Kick 5	Pick Kick	Mild Kick	Low Kick 3	Low Kick 3
C4	60	HipHop Kick2	Pick Kick	Jive Kick	Skool Kick	Low Kick 1	Low Kick 1
	61	AnalogKick 3	AnalogKick10	AnalogKick10	Low Kick 3	Skool Kick	Skool Kick
	62	Flange Snr	Tiny Snr 1	Tiny Snr 1	LowDownSnr 1	Back Snr	Back Snr
	63	Tiny Snr 1	Jngl Tiny SD	Boys Snr 3	Jngl Tiny SD	Slap Snr 1	Slap Snr 1
	64	RegularSnrMF	R8 Brush Tap	R8 Snr 1cnp	DanceHall SD	Boys Snr 2	Grave Snr
	65	R&B Rim 4	R&B Rim 1	R8 Comp Rim	R&B Rim 2	Swag Rim	Swag Rim
	66	Group Clap	Hip Clap	TR909 Clap 2	Claptail	Planet Clap	Planet Clap
	67	Euro Fx	MG Attack	R8 Comp Tom4	Scratch 19	R8 Comp Tom3	Snap
	68	Scratch 23	MG Blip	R8 Comp Tom2	Ha! M	R8 Comp Tom2	R8 Hi Agogo
	69	LoFi Beep 6	Beam HiQ	R8 Comp Tom1	Dial	R8 Comp Tom1	Snap
	70	Urban CHH	TR808 CHH 1	Neck CHH	TR909 CHH 1	Bang CHH	Hipping CHH
	71	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Hip PHH	TR808 CHH 1	TR808 CHH 1
C5	72	Pop Hat Open	TR808 OHH 1	Regular OHH	TR808 OHH 1	Regular OHH	HipHop OHH
	73	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash
	74	Regular Ride	TR606 Cym	Analog Cym	Regular Ride	Regular Ride	TR707 Ride
	59	Artful Kick	Jive Kick	Mild Kick	Mild Kick	Pin Kick	Swallow Kick
C4	60	TR707 Kick 1	Mild Kick	HipHop Kick1	HipHop Kick1	Skool Kick	Back Kick
	61	TR909 Kick 7	PlasticKick3	Low Kick 4	TR909 Kick 1	Click Kick 1	Tight Kick
	62	Real Snare	Jngl Tiny SD	Jngl Tiny SD	RaggaTightSD	Keen Snr 1	Tiny Snr 1
	63	DanceHall SD	LowDownSnr 1	LowDownSnr 1	RaggaTightSD	Boys Snr 1	Rap Snr 2
	64	TR808 SD 7	RegularSnr F	DanceHall SD	DanceHall SD	Slap Snr 1	Tiny Snr 2
	65	R&B Rim 4	R&B Rim 1	R&B Rim 2	Swag Rim	Regular Rim	Street Rim
	66	TR808 Clap	Disc Clap	Claptail	Cheap Clap	Hip Clap	Old Clap
	67	TablaBayam 7	MG Sweep 5	Scratch 16	Scratch 25	CR78 Tamb	Tape Rewind
	68	TR909 DstTom	MG Sweep 1	Scratch 19	Scratch 21	R8 Shaker B	Tambourine4
	69	Maracas	MG Sweep 3	Metal Press	ThroatWind	R8 Cabasa	Vox Cymbal
	70	Bristol CHH	Swallow CHH	Hipping CHH	Modern CHH	Bang CHH	LowDownCHH
	71	TR606 PHH 1	TR606 PHH 2	Hip PHH	Street PHH	Street PHH	Swallow PHH
C5	72	TR606 OHH	HipHop OHH	Pop Hat Open	HipHop OHH	Bang OHH	Regular OHH
	73	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR606 Cym	NaturalCrash
	74	TR707 Ride	Jungle Crash	Regular Ride	Regular Ride	Analog Cym	Regular Ride

Lista de Kits de Ritmo Preset

Note No.	037: 909 Human 1	040: 909 80's 2	043: 909 Elctrnca	046: 909 Regge 2	049: 909 Real 2	052: 909 World
59	Vox Kick 1	PlasticKick1	AnalogKick 9	Vinyl Kick 1	Low Kick 4	Cajon 3
60	Vox Kick 2	Artful Kick	TR808 Kick	Low Kick 3	Mild Kick	TablaBayam 1
61	VoxKickSweep	AnalogKick 5	TR808 Kick	Back Kick	Dance Kick 1	TablaBayam 2
62	Vox Snare 1	Artful Snr	R&B RegSnr 1	Analog Snr 1	Back Snr	TablaBayam 3
63	Vox Snare 2	Analog Snr 3	R8 Snr 2	Real Snare	Slap Snr 1	TablaBayam 4
64	Vox Snare 1	Analog Snr 1	TR606 SD 1	Antigua Snr	Cross Snr	TablaBayam 5
65	Chiki!	R&B Rim 2	Scratch 20	R&B Rim 2	Swag Rim	TablaBayam 6
66	Pa!	Disc Clap	Happy Clap	Real Clap 2	Hip Clap	Club Clap
67	Chiki!	TR808 Tom	Snap	Deep Tom	R8 Comp Tom3	Udo
68	Ah M	TR606 Tom	TablaBayam 3	Deep Tom	R8 Comp Tom2	Udu Pot1 Hi
69	Ah2 M	Deep Tom	Udu Pot1 Hi	Deep Tom	R8 Comp Tom1	Udu Pot1 Slp
70	Vox Hihat 2	TR606 CHH 1	CR78 CHH	Hipping CHH	Hipping CHH	Chenchen
71	Vox Hihat 1	TR606 PHH 1	CR78 OHH	Hip PHH	TR808 CHH 1	Op Pandeiro
72	Vox Hihat 3	TR808 OHH 2	CR78 OHH	Neck OHH	TR606 PHH 1	Mt Pandeiro
73	Vox Cymbal	TR606 Cym	Analog Cym	TR909 OHH 2	NaturalCrash	Asian Gong
74	Vox Hihat 3	TR707 Ride	Regular Ride	NaturalCrash	Regular Ride	RAMA Cymbal
038: 909 Human 2						
59	Vox Kick 1	PlasticKick2	Lite Kick 1	TR909 Kick 7	Pick Kick	R8 Cowbell
60	Vox Kick 2	AnalogKick10	Artful Kick	Skool Kick	Low Kick 1	TR808Cowbell
61	VoxKickSweep	PlasticKick3	TR606 Kick	Jive Kick	TR707 Kick 1	CR78 Cowbell
62	Vox Snare 1	TR808 SD 5	Lite Snare	DanceHall SD	Real Snare	R8 Hi Agogo
63	Vox Snare 2	TR808 SD 3	CR78 Snare	TR909 SD 5	Cross Snr	R8 LowAgogo
64	Ah M	TR808 SD 7	TR808 SD 1	TR808 SD 3	R&B RegSnr 4	Noise AGG
65	Woow F	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Claves	Neck Rim	Triangle 1
66	Funk Clap	TR808 Clap	PD Clap	Hip Clap	R8 Clap	Triangle 1
67	Scratch 20	TR808Cowbell	CR78 Tamb	Udo	R8 Comp Tom3	Triangle 2
68	Pa!	MG Zap 9	CR78 Beat	Udu Pot1 Hi	R8 Comp Tom2	Triangle 2
69	Chiki!	Beam HiQ	CR78 Guiro	Udu Pot1 Slp	R8 Comp Tom1	Tambourine1
70	Vox Hihat 2	TR808 CHH 1	Lite CHH	TR606 CHH 2	Regular CHH1	Tambourine2
71	Vox Hihat 1	CR78 CHH	Lite OHH	Hip PHH	Pedal Hat 1	Tambourine3
72	Vox Cymbal	TR606 OHH	Lite OHH	TR909 OHH 2	Regular OHH	Tambourine4
73	Asian Gong	TR606 OHH	TR606 Cym	NaturalCrash	NaturalCrash	CR78 Tamb
74	Scratch 24	TR909 Ride	Analog Cym	TR707 Ride	Regular Ride	CR78 Beat
039: 909 80's 1						
59	HipHop Kick2	Low Kick 3	Rap Kick	Boys Kick	Jive Kick	808 Maracas
60	PlasticKick3	PlasticKick2	Neck Kick	Low Kick 1	TR707 Kick 1	Maracas
61	TR909 Kick 1	AnalogKick10	Vinyl Kick 1	Regular Kick	Regular Kick	R8 Shaker A
62	TR909 SD 5	DanceHall SD	Frenzy Snr 2	RegularSnrMP	R8 BrushRoll	R8 Cabasa
63	Tiny Snr 1	Lite Snare	Reagae Snr	RegularSnr F	R8 BrshSwill	CR78 Guiro
64	Analog Snr 1	RegularSnr F	Urban RollSD	RegularSnrMF	R&B RegSnr 4	Reg Guiro A
65	R&B Rim 3	TR808 Rim	Modern CHH	Regular Rim	R&B Rim 3	Reg Guiro B
66	TR909 Clap 1	Dist Clap	R8 Clap	R&B RegSnrG1	Real Clap 2	Reg Guiro C
67	Deep Tom	TR606 Tom	TR909 DstTom	R8 Comp Tom4	Natural Tom	Whistle Shrt
68	Deep Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	R8 Comp Tom2	Natural Tom	Whistle
69	Deep Tom	TR606 Tom	TR808 Tom	R8 Comp Tom1	Natural Tom	TR727Quijada
70	Modern CHH	TR909 CHH 2	Swallow CHH	Urban CHH	Regular CHH2	R8 ClavesCmp
71	Swallow PHH	TR606 CHH 1	Street PHH	Pedal Hat 1	Street PHH	TR808 Claves
72	Regular OHH	TR606 OHH	Neck OHH	Regular OHH	Regular OHH	Single Snap
73	NaturalCrash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	Snap
74	Regular Ride	TR707 Ride	Dist Clap	Regular Ride	Regular Ride	Club FinSnap
041: 909 80's 3						
042: 909 Electro						
043: 909 Regge 1						
044: 909 Cheap						
045: 909 Regge 1						
046: 909 Regge 3						
047: 909 Regge 3						
048: 909 Real 1						
049: 909 Real 1						
050: 909 Jazz						
051: 909 Brash						
052: 909 Perc 1						
053: 909 Perc 1						
054: 909 Perc 2						

Lista de Kits de Ritmo Preset

* Los datos de sample usados por los patrones 1-5 han sido asignados a los kits n°: 065-072.

	Note No.	055: 909 Perc 3	058: 909 Scratch	061: 909 Vox Perc	064: 909 Sound FX	067: G-Funk Voice	070: House Guitar
	59	R8 HiCongaMt	Scratch 16	Vox Kick 1	Dial	Break It On	House Gtr1
C4	60	R8 HiCongaOp	Scratch 17	Vox Kick 2	Door Knob	Check It Out	House Gtr2
	61	R8 LoCongaOp	Scratch 18	VoxKickSweep	Water Cock 2	I Like That	
	62	Reg HiCng Mt	Scratch 19	Vox Snare 1	Sea	Thats Tight	
	63	Reg HiCng Op	Scratch 20	Vox Snare 2	Dolphin Md		
	64	Reg LoCng Op	Scratch 21	Vox Hihat 1	Dolphin Lo		
	65	Reg HiBng Mt	Scratch 24	Vox Hihat 2	Applause		
	66	Reg HiBng Op	Scratch 25	Vox Hihat 3	Thunderbolt		
	67	Reg LoBng Op	Scratch 26	Vox Cymbal	Vinyl burst		
	68	Timbale Hi	Scratch 22	Pa!	Bomb Noise		
	69	Timbale Lo	Scratch 22	Chiki!	Firebomb		
	70	Cajon 1	Scratch 23	Punch	Jack Hammer		
	71	Cajon 2	Scratch 23	Vox Cymbal	Turbine		
C5	72	Cajon 3	Tape Rewind	Pa!	Sawing		
	73	Op Pandeiro	Vinyl Stop	Chiki!	Siren		
	74	Mt Pandeiro	Vinyl Noise	Punch	Drill Hit		
	59	056: 909 Perc 4	059: 909 Voice 1	062: 909 Zap	065: R&B Vocal	068: Trance Vocal	071: Breath
C4	60	TablaBayam 1	One M	MG Zap 1	R&B Vocal1	All Right1	Breath1
	61	TablaBayam 2	Two M	MG Zap 2	R&B Vocal2	All Right2	Breath2
	62	TablaBayam 3	Three M	MG Zap 3			
	63	TablaBayam 4	Four M	MG Zap 4			
	64	TablaBayam 5	Aah! M	MG Zap 5			
	65	TablaBayam 6	Hou! M	MG Zap 6			
	66	TablaBayam 7	Ha! M	MG Zap 7			
	67	Udo	Hi! M	MG Zap 8			
	68	Udu Pot1 Hi	Hi2 M	MG Zap 9			
	69	Udu Pot1 Slp	Wow M	MG Zap 10			
	70	AfroDrum Rat	Yeah2 M	MG Zap 11			
	71	Sitar Gliss	You Know M	MG Zap 12			
C5	72	Sitar Gliss	Get It Up M	MG Zap 13			
	73	Chenchen	Come On M	MG Zap 14			
	74	RAMA Cymbal	Ah Hah M	MG Zap 15			
	74	Asian Gong	Ah M	MG Blip			
	59	057: 909 Hit&Stab	060: 909 Voice 2	063: 909 Synth FX	066: R&B Guitar	069: House Vocal	072: Techno Voice
C4	60	OrangeHit 1	Ah2 M	LoFi Beep 1	R&B Guitar1	Set Me Free	Yah
	61	OrangeHit 3	Uuh Yeah! M	LoFi Beep 2	R&B Guitar2	Uhh	What I Want
	62	OrangeHit 4	ComeOn F	LoFi Beep 3			
	63	OrangeHit 7	Ha F	LoFi Beep 4			
	64	7th Hit	Woow F	LoFi Beep 5			
	65	Minor Hit	Aah Formant	LoFi Beep 6			
	66	Dist Hit	Eeh Formant	Hardhock			
	67	Tekno Hit	lih Formant	Euro Fx			
	68	Back Hit	Ooh Formant	Orbit			
	69	Thin Beef	Uuh Formant	Density			
	70	Tao Hit	MetalVoiceW1	Metal Bar 1			
	71	Philly Hit	MetalVoiceW2	Metal Bar 2			
C5	72	ClassicHseHt	MetalVoiceW3	Metal Press			
	73	Smear Hit 1	AahVoice Maj	Sand Hit			
	74	Smear Hit 2	AahVoice Min	DarkSteam			
	74	LoFi MinorHt	Auh Voice	Ambience			

Lista de Patrones de Fábrica (Preset)

No.	Nombre Patrón	BPM	Mes.	Programador	No.	Nombre Patrón	BPM	Mes.	Programador
001	R&B 1	65	4	Shinichiro Murayama	061	Drum'n'Bass 11	170	8	Kunihiro Ueno
002	G-Funk 1	77	4	Kazuhiko Maeda	062	Drum'n'Bass 12	180	8	Kunihiro Ueno
003	Euro Trance 1	138	8	B.U.S	063	Drum'n'Bass 13	180	4	Kunihiro Ueno
004	Garage 1	130	4	B.U.S	064	Break Beats 1	140	4	Heigo Tani
005	Minimal 1	137	4	grogman	065	Break Beats 2	140	4	Heigo Tani
006	Techno 1	132	8	Q'HEY	066	Break Beats 3	136	8	Kunihiro Ueno
007	Techno 2	130	4	Heigo Tani	067	Break Beats 4	126	8	Nick Tidy
008	Techno 3	128	4	Heigo Tani	068	Break Beats 5	110	4	Kunihiro Ueno
009	Techno 4	132	4	Heigo Tani	069	Break Beats 6	128	8	Nick Tidy
010	Techno 5	137	4	grogman	070	Break Beats 7	120	8	Kunihiro Ueno
011	Techno 6	135	8	Roland Corporation	071	Break Beats 8	120	8	Nick Tidy
012	Techno 7	133	8	Nick Tidy	072	Break Beats 9	154	8	Kunihiro Ueno
013	Techno 8	130	4	Takatoshi Nishibu	073	Break Beats 10	170	8	Heigo Tani
014	Techno 9	130	8	Heigo Tani	074	Break Beats 11	175	4	Heigo Tani
015	Techno 10	130	4	Heigo Tani	075	Break Beats 12	138	4	Heigo Tani
016	Techno 11	128	4	Q'HEY	076	Break Beats 13	127	4	B.U.S
017	Techno 12	130	8	Kunihiro Ueno	077	Break Beats 14	144	8	Nick Tidy
018	Techno 13	130	8	Kunihiro Ueno	078	Euro Trance 2	140	8	Roland Corporation
019	Techno 14	128	4	Kunihiro Ueno	079	Euro Trance 3	135	8	Roland Corporation
020	Techno 15	127	8	Cappadocia Productions	080	Euro Trance 4	140	8	Hans-Joerg Scheffler
021	Techno 16	125	4	Heigo Tani	081	Euro Trance 5	140	8	B.U.S
022	Techno 17	132	4	Q'HEY	082	Euro Trance 6	138	4	B.U.S
023	Techno 18	140	8	Nick Tidy	083	Euro Trance 7	136	4	B.U.S
024	Techno 19	132	4	Q'HEY	084	Euro Trance 8	138	8	Roland Corporation U.S.
025	Techno 20	135	8	Q'HEY	085	Euro Trance 9	145	8	NEURON
026	Techno 21	127	8	Nick Tidy	086	Hard Trance 1	140	8	Hans-Joerg Scheffler
027	Techno 22	138	8	Nick Tidy	087	Hard Trance 2	150	8	NEURON
028	Minimal 2	140	4	Heigo Tani	088	Hard Trance 3	150	8	NEURON
029	Minimal 3	140	4	Heigo Tani	089	Hard Trance 4	140	8	Hans-Joerg Scheffler
030	Minimal 4	141	4	Daishiro Minami	090	Hard Trance 5	145	8	Roland Corporation
031	Minimal 5	138	4	Roland Corporation	091	Hard Trance 6	136	4	Takatoshi Nishibu
032	Minimal 6	137	4	grogman	092	Hard Trance 7	140	8	Hans-Joerg Scheffler
033	Minimal 7	135	8	Q'HEY	093	Hard Trance 8	134	4	Roland Corporation U.S.
034	Minimal 8	135	8	Q'HEY	094	Hard Trance 9	140	4	MASA
035	Minimal 9	135	4	Q'HEY	095	Hard Trance 10	138	4	MASA
036	Minimal 10	135	8	Q'HEY	096	Hard Trance 11	140	4	MASA
037	Minimal 11	135	8	Q'HEY	097	Psy. Trance 1	140	4	MASA
038	Minimal 12	135	8	Q'HEY	098	Psy. Trance 2	140	4	MASA
039	Minimal 13	135	8	Q'HEY	099	Psy. Trance 3	138	4	MASA
040	Hardcore 1	180	8	NEURON	100	Psy. Trance 4	138	4	MASA
041	Hardcore 2	180	8	NEURON	101	Psy. Trance 5	138	8	MASA
042	Hardcore 3	180	8	NEURON	102	Psy. Trance 6	143	8	NEURON
043	Hardcore 4	150	8	NEURON	103	Psy. Trance 7	140	8	NEURON
044	Hardcore 5	150	8	NEURON	104	UK HardHouse 1	150	8	Roland Corporation
045	Ambient 1	89	8	Cappadocia Productions	105	UK HardHouse 2	145	8	Roland Corporation
046	Ambient 2	89	8	Cappadocia Productions	106	UK HardHouse 3	142	4	B.U.S
047	Ambient 3	82	8	Roland Corporation U.S.	107	UK HardHouse 4	142	8	Roland Corporation U.S.
048	Ambient 4	100	4	Roland Corporation	108	UK HardHouse 5	142	8	Roland Corporation U.S.
049	Ambient 5	120	4	MASA	109	UK HardHouse 6	140	4	Roland Corporation U.S.
050	Ambient 6	130	4	Q'HEY	110	UK HardHouse 7	140	8	B.U.S
051	Drum'n'Bass 1	180	8	Kunihiro Ueno	111	US HardHouse 1	133	4	Roland Corporation U.S.
052	Drum'n'Bass 2	180	8	Kunihiro Ueno	112	US HardHouse 2	125	4	Roland Corporation
053	Drum'n'Bass 3	175	4	Heigo Tani	113	US HardHouse 3	125	4	Roland Corporation
054	Drum'n'Bass 4	166	8	Nick Tidy	114	US HardHouse 4	129	4	Roland Corporation U.S.
055	Drum'n'Bass 5	180	8	Nick Tidy	115	US HardHouse 5	130	4	Kazuhiko Maeda
056	Drum'n'Bass 6	170	4	Roland Corporation	116	US HardHouse 6	130	4	Kazuhiko Maeda
057	Drum'n'Bass 7	175	8	Roland Corporation	117	US HardHouse 7	130	4	Kazuhiko Maeda
058	Drum'n'Bass 8	170	8	Heigo Tani	118	Progressive 1	133	8	Roland Corporation
059	Drum'n'Bass 9	180	8	Kunihiro Ueno	119	Progressive 2	130	8	Roland Corporation
060	Drum'n'Bass 10	180	8	Kunihiro Ueno	120	Progressive 3	132	8	Roland Corporation U.S.

Lista de Patrones de Fábrica (Preset)

No.	Nombre Patrón	BPM	Mes.	Programador
121	Progressive 4	136	4	B.U.S
122	Progressive 5	136	4	B.U.S
123	Progressive 6	138	4	B.U.S
124	Progressive 7	137	8	Nick Tidy
125	Garage 2	128	4	Roland Corporation U.S.
126	Garage 3	132	4	B.U.S
127	Garage 4	130	4	B.U.S
128	Garage 5	125	8	Hans-Joerg Scheffler
129	Garage 6	129	8	Hans-Joerg Scheffler
130	Garage 7	134	8	Hans-Joerg Scheffler
131	Garage 8	142	8	Naoki Matsuura
132	Garage 9	134	8	Naoki Matsuura
133	Garage 10	138	8	Naoki Matsuura
134	Disco 1	132	8	B.U.S
135	Disco 2	132	8	B.U.S
136	Disco 3	135	4	Roland Corporation U.S.
137	House 1	135	4	MASA
138	House 2	124	4	Hans-Joerg Scheffler
139	House 3	134	4	Hans-Joerg Scheffler
140	House 4	127	8	Nick Tidy
141	House 5	128	8	Hans-Joerg Scheffler
142	House 6	126	8	Hans-Joerg Scheffler
143	R&B 2	104	4	Shinichiro Murayama
144	R&B 3	99	4	Kazuhiko Maeda
145	R&B 4	89	4	Kazuhiko Maeda
146	R&B 5	66	8	Shinichiro Murayama
147	R&B 6	70	4	Kazuhiko Maeda
148	R&B 7	80	4	Kazuhiko Maeda
149	R&B 8	92	4	Kazuhiko Maeda
150	R&B 9	96	8	Shinichiro Murayama
151	R&B 10	97	4	Kazuhiko Maeda
152	R&B 11	100	8	Shinichiro Murayama
153	R&B 12	90	8	Shinichiro Murayama
154	R&B 13	90	8	Shinichiro Murayama
155	R&B 14	105	8	Shinichiro Murayama
156	R&B 15	100	8	Shinichiro Murayama
157	R&B 16	98	8	Shinichiro Murayama
158	R&B 17	100	8	Shinichiro Murayama
159	R&B 18	102	8	Shinichiro Murayama
160	Hip Hop 1	84	8	Kazuhiko Maeda
161	Hip Hop 2	93	4	Kazuhiko Maeda
162	Hip Hop 3	113	8	Roland Corporation U.S.
163	Hip Hop 4	108	8	Roland Corporation U.S.
164	Hip Hop 5	116	8	Roland Corporation U.S.
165	Hip Hop 6	71	4	Roland Corporation
166	Hip Hop 7	98	8	Roland Corporation
167	Hip Hop 8	95	4	Roland Corporation
168	Hip Hop 9	89	4	Cappadocia Productions
169	Hip Hop 10	89	4	Cappadocia Productions
170	Hip Hop 11	87	8	Roland Corporation U.S.
171	Hip Hop 12	91	8	Roland Corporation U.S.
172	Hip Hop 13	89	4	Cappadocia Productions
173	G-Funk 2	97	4	Kazuhiko Maeda
174	G-Funk 3	96	4	Kazuhiko Maeda
175	G-Funk 4	97	8	Roland Corporation U.S.
176	G-Funk 5	94	8	Roland Corporation U.S.
177	G-Funk 6	91	8	Roland Corporation U.S.
178	G-Funk 7	97	8	Roland Corporation U.S.
179	G-Funk 8	91	8	Roland Corporation U.S.
180	G-Funk 9	91	8	Roland Corporation U.S.

No.	Nombre Patrón	BPM	Mes.	Programador
181	G-Funk 10	95	4	Roland Corporation
182	G-Funk 11	90	4	Roland Corporation
183	Abstract 1	95	4	Roland Corporation
184	Abstract 2	80	4	Roland Corporation
185	Abstract 3	60	4	Roland Corporation
186	Abstract 4	95	4	Roland Corporation
187	Abstract 5	92	8	Roland Corporation U.S.
188	Abstract 6	96	8	Roland Corporation U.S.
189	Electro 1	124	4	Cappadocia Productions
190	Electro 2	135	8	Cappadocia Productions
191	Electro 3	127	8	Cappadocia Productions
192	Electro 4	100	4	Cappadocia Productions
193	Electro 5	133	8	Nick Tidy
194	Electro 6	113	8	Roland Corporation U.S.
195	Electronica 1	120	4	Roland Corporation
196	Electronica 2	120	4	Roland Corporation
197	Electronica 3	110	4	Roland Corporation
198	Electronica 4	110	4	Roland Corporation
199	Electronica 5	120	4	Roland Corporation
200	Electronica 6	120	4	Roland Corporation
201	Electronica 7	130	8	Roland Corporation
202	Electronica 8	128	8	Q'HEY
203	Electronica 9	130	4	Q'HEY
204	Reggae 1 (Dance Hall)	90	4	Roland Corporation
205	Reggae 2 (Dance Hall)	90	4	Roland Corporation
206	Reggae 3 (Dance Hall)	85	4	Naoki Matsuura
207	Reggae 4 (Dance Hall)	85	4	Naoki Matsuura
208	Reggae 5 (Dance Hall)	93	4	Roland Corporation
209	Reggae 6 (Lovers)	90	4	Roland Corporation
210	Reggae 7 (Lovers)	89	4	Kazuhiko Maeda
211	Reggae 8 (Lovers)	78	8	Naoki Matsuura
212	Reggae 9 (Lovers)	68	8	Naoki Matsuura
213	Reggae 10 (Roots)	80	4	Naoki Matsuura
214	Reggae 11 (Roots)	65	4	Naoki Matsuura
215	Reggae 12 (Dub)	71	8	Naoki Matsuura

* Según el país donde adquirió la unidad MC-909, puede cambiar el orden de los los primeros 5 patrones Preset.

001	Euro Trance 1	138	8	B.U.S
002	Garage 1	130	4	B.U.S
003	Minimal 1	137	4	grogman
004	R&B 1	65	4	Shinichiro Murayama
005	G-Funk 1	77	4	Kazuhiko Maeda

No.: Número de patrón/ Mes.: Duración compases

Los sonidos, frases y compases contenidos en este producto son grabaciones de sonido protegidas por Copyright. Roland por la presente, garantiza a los compradores de este producto, el permiso para utilizar las grabaciones de sonido contenidas en este producto para la creación y grabación de trabajos musicales propios; Sin embargo, las grabaciones de sonido contenidas en este producto no pueden ser objeto de sampling, descargadas de internet, o regrabadas de ningún otro modo, ni total ni parcialmente para ningún otro propósito, incluyendo la transmisión total o parcial de cualquier parte de los sonidos grabados via internet o cualquier medio de transmisión digital o analógico, así como su fabricación para la venta como colección de sonidos de samples, frases o patrones, en CD-ROM o medios equivalentes. Las grabaciones de sonidos contenidas en este producto son un trabajo original de Roland Corporation. Roland no asume responsabilidad alguna sobre el uso de dichas grabaciones ni sobre cualquier infracción de copyright de terceros que se desprendan del uso de los sonidos, frases y patrones de este producto.

Lista de Patrones RPS

No.	Nombre de Patrón						
216	Techno Drums 1	271	Techno Bass 2	326	Kick Fill 5	381	Cymbal 3
217	Techno Drums 2	272	Techno Bass 3	327	Kick Fill 6	382	Cymbal 4
218	Techno Drums 3	273	Techno Bass 4	328	Kick Fill 7	383	Clap Fill 1
219	Techno Drums 4	274	Techno Bass 5	329	Kick Fill 8	384	Clap Fill 2
220	Techno Drums 5	275	Techno Bass 6	330	Kick Fill 9	385	Clap Fill 3
221	Techno Drums 6	276	Techno Bass 7	331	Kick Fill 10	386	Clap Fill 4
222	Techno Drums 7	277	Techno Bass 8	332	Kick Fill 11	387	Clap Fill 5
223	Techno Drums 8	278	Techno Bass 9	333	Kick Fill 12	388	Clap Fill 6
224	Techno Drums 9	279	Techno Bass 10	334	Kick Fill 13	389	Clap Fill 7
225	Techno Drums 10	280	Techno Bass 11	335	Snare Fill 1	390	Clap Fill 8
226	Techno Drums 11	281	Techno Bass 12	336	Snare Fill 2	391	Tom Fill 1
227	Techno Drums 12	282	Techno Bass 13	337	Snare Fill 3	392	Tom Fill 2
228	Techno Drums 13	283	Techno Bass 14	338	Snare Fill 4	393	Perc. Fill 1
229	Techno Drums 14	284	Trance Bass 1	339	Snare Fill 5	394	Perc. Fill 2
230	Trance Drums 1	285	Trance Bass 2	340	Snare Fill 6	395	Perc. Fill 3
231	Trance Drums 2	286	Trance Bass 3	341	Snare Fill 7	396	Perc. Fill 4
232	Trance Drums 3	287	Trance Bass 4	342	Snare Fill 8	397	Perc. Fill 5
233	Trance Drums 4	288	Trance Bass 5	343	Snare Fill 9	398	Perc. Fill 6
234	Trance Drums 5	289	Trance Bass 6	344	Snare Fill 10	399	Perc. Fill 7
235	Trance Drums 6	290	Trance Bass 7	345	Snare Fill 11	400	Perc. Fill 8
236	Trance Drums 7	291	Trance Bass 8	346	Snare Fill 12	401	Perc. Fill 9
237	Trance Drums 8	292	House Bass 1	347	Snare Fill 13	402	Perc. Fill 10
238	House Drums 1	293	House Bass 2	348	Snare Fill 14	403	Perc. Fill 11
239	House Drums 2	294	House Bass 3	349	Snare Fill 15	404	Perc. Fill 12
240	House Drums 3	295	House Bass 4	350	Snare Fill 16	405	Perc. Fill 13
241	House Drums 4	296	House Bass 5	351	Snare Fill 17	406	Perc. Fill 14
242	House Drums 5	297	House Bass 6	352	Snare Fill 18	407	Perc. Fill 15
243	House Drums 6	298	House Bass 7	353	Snare Fill 19	408	Perc. Fill 16
244	House Drums 7	299	House Bass 8	354	Snare Fill 20	409	Perc. Fill 17
245	House Drums 8	300	2Step Bass 1	355	Hi-hat Fill 1	410	Perc. Fill 18
246	2Step Drums 1	301	2Step Bass 2	356	Hi-hat Fill 2	411	Perc. Fill 19
247	2Step Drums 2	302	Dnb Bass 1	357	Hi-hat Fill 3	412	Perc. Fill 20
248	Dnb Drums 1	303	Dnb Bass 2	358	Hi-hat Fill 4	413	Perc. Fill 21
249	Dnb Drums 2	304	Dnb Bass 3	359	Hi-hat Fill 5	414	Perc. Fill 22
250	Dnb Drums 3	305	Dnb Bass 4	360	Hi-hat Fill 6	415	Perc. Fill 23
251	Dnb Drums 4	306	B.Beats Bass 1	361	Hi-hat Fill 7	416	Perc. Fill 24
252	B.Beats Drums 1	307	B.Beats Bass 2	362	Hi-hat Fill 8	417	Perc. Fill 25
253	B.Beats Drums 2	308	B.Beats Bass 3	363	Hi-hat Fill 9	418	Perc. Fill 26
254	B.Beats Drums 3	309	B.Beats Bass 4	364	Hi-hat Fill 10	419	Perc. Fill 27
255	B.Beats Drums 4	310	HipHop Bass 1	365	Hi-hat Fill 11	420	Cowbell 1
256	HipHop Drums 1	311	HipHop Bass 2	366	Hi-hat Fill 12	421	Human Fill 1
257	HipHop Drums 2	312	HipHop Bass 3	367	Hi-hat Fill 13	422	Human Fill 2
258	HipHop Drums 3	313	HipHop Bass 4	368	Hi-hat Fill 14	423	Human Fill 3
259	HipHop Drums 4	314	HipHop Bass 5	369	Hi-hat Fill 15	424	Human Fill 4
260	HipHop Drums 5	315	HipHop Bass 6	370	Hi-hat Fill 16	425	Human Fill 5
261	HipHop Drums 6	316	HipHop Bass 7	371	Hi-hat Fill 17	426	Human Fill 6
262	HipHop Drums 7	317	HipHop Bass 8	372	Hi-hat Fill 18	427	Scratch 1
263	HipHop Drums 8	318	HipHop Bass 9	373	Hi-hat Fill 19	428	Scratch 2
264	HipHop Drums 9	319	HipHop Bass 10	374	Hi-hat Fill 20	429	Scratch 3
265	HipHop Drums 10	320	Reggae Bass 1	375	Hi-hat Fill 21	430	Scratch 4
266	Reggae Drums 1	321	Reggae Bass 2	376	Cymbal Fill 1	431	Scratch 5
267	Reggae Drums 2	322	Kick Fill 1	377	Cymbal Fill 2	432	Scratch 6
268	Human Beat 1	323	Kick Fill 2	378	Cymbal Fill 3	433	Scratch 7
269	Human Beat 2	324	Kick Fill 3	379	Cymbal 1	434	Scratch 8
270	Techno Bass 1	325	Kick Fill 4	380	Cymbal 2	435	Scratch 9

No.	Nombre de Patrón						
436	Scratch 10	491	Flute 1	546	Synth Riff 21	601	Voice 13
437	Scratch 11	492	Flute 2	547	Synth Riff 22	602	Voice 14
438	Scratch 12	493	Flute 3	548	Synth Riff 23	603	Voice 15
439	Scratch 13	494	Ethnic Riff 1	549	Synth Riff 24	604	Voice 16
440	Scratch 14	495	Ethnic Riff 2	550	Synth Riff 25	605	Voice 17
441	Scratch 15	496	Balaphone 1	551	Synth Riff 26	606	Voice 18
442	Scratch 16	497	Balaphone 2	552	Synth Riff 27	607	Voice 19
443	Scratch 17	498	Bass Riff 1	553	Synth Riff 28	608	FX 1
444	Piano 1	499	Bass Riff 2	554	Synth Riff 29	609	FX 2
445	Piano 2	500	Synth Lead 1	555	Synth Riff 30	610	FX 3
446	Piano 3	501	Synth Lead 2	556	Synth Riff 31	611	FX 4
447	Piano 4	502	Synth Lead 3	557	Synth Riff 32	612	FX 5
448	Piano 5	503	Synth Lead 4	558	Synth Riff 33	613	FX 6
449	Piano 6	504	Synth Lead 5	559	Synth Riff 34	614	FX 7
450	Piano 7	505	Synth Lead 6	560	Synth Riff 35	615	FX 8
451	E.Piano 1	506	Synth Lead 7	561	Synth Riff 36	616	FX 9
452	E.Piano 2	507	Synth Lead 8	562	Synth Seq 1	617	FX 10
453	E.Piano 3	508	Synth Lead 9	563	Synth Seq 2	618	FX 11
454	E.Piano 4	509	Synth Pad 1	564	Synth Seq 3	619	FX 12
455	E.Piano 5	510	Synth Pad 2	565	Synth Seq 4	620	FX 13
456	E.Piano 6	511	Synth Pad 3	566	Synth Seq 5	621	FX 14
457	Organ 1	512	Synth Pad 4	567	Synth Seq 6	622	FX 15
458	Organ 2	513	Synth Pad 5	568	Synth Seq 7	623	FX 16
459	Organ 3	514	Synth Pad 6	569	Synth Seq 8	624	FX 17
460	Guitar Riff 1	515	Synth Pad 7	570	Synth Seq 9	625	FX 18
461	Guitar Riff 2	516	Synth Pad 8	571	Synth Seq 10	626	FX 19
462	Guitar Riff 3	517	Synth Pad 9	572	Synth Seq 11	627	FX 20
463	Guitar Riff 4	518	Synth Pad 10	573	Synth Seq 12	628	FX 21
464	Guitar Riff 5	519	Synth Pad 11	574	Synth Seq 13	629	FX 22
465	Guitar Riff 6	520	Synth Pad 12	575	Synth Seq 14	630	FX 23
466	Guitar Riff 7	521	Synth Pad 13	576	Synth Seq 15	631	FX 24
467	Guitar Riff 8	522	Synth Pad 14	577	Synth Seq 16	632	FX 25
468	Guitar Riff 9	523	Synth Pad 15	578	Synth Seq 17	633	FX 26
469	Guitar Riff 10	524	Synth Pad 16	579	Synth Seq 18	634	FX 27
470	Guitar Riff 11	525	Synth Pad 17	580	Synth Seq 19	635	FX 28
471	Guitar Riff 12	526	Synth Riff 1	581	Synth Seq 20	636	FX 29
472	Strings 1	527	Synth Riff 2	582	Synth Seq 21	637	FX 30
473	Strings 2	528	Synth Riff 3	583	Synth Seq 22	638	FX 31
474	Strings 3	529	Synth Riff 4	584	Hit 1	639	FX 32
475	Strings 4	530	Synth Riff 5	585	Hit 2	640	FX 33
476	Strings 5	531	Synth Riff 6	586	Hit 3	641	FX 34
477	Strings 6	532	Synth Riff 7	587	Hit 4	642	FX 35
478	Strings 7	533	Synth Riff 8	588	Hit 5	643	FX 36
479	Vox 1	534	Synth Riff 9	589	Voice 1	644	FX 37
480	Vox 2	535	Synth Riff 10	590	Voice 2	645	FX 38
481	Vox 3	536	Synth Riff 11	591	Voice 3	646	FX 39
482	Vox 4	537	Synth Riff 12	592	Voice 4	647	FX 40
483	Vox 5	538	Synth Riff 13	593	Voice 5	648	FX 41
484	Vox 6	539	Synth Riff 14	594	Voice 6	649	FX 42
485	Vox 7	540	Synth Riff 15	595	Voice 7	650	FX 43
486	Brass 1	541	Synth Riff 16	596	Voice 8	651	FX 44
487	Brass 2	542	Synth Riff 17	597	Voice 9	652	FX 45
488	Brass 3	543	Synth Riff 18	598	Voice 10	653	FX 46
489	Brass 4	544	Synth Riff 19	599	Voice 11	654	FX 47
490	Brass 5	545	Synth Riff 20	600	Voice 12	655	FX 48

Lista de Kits RPS

Pad	No.	Nombre Patrón	Pad	No.	Nombre Patrón	Pad	No.	Nombre Patrón	Pad	No.	Nombre Patrón
01. Techno 1			05. Hardcore			09. Break Beats 1			13. Hard Trance		
1	216	Techno Drums 1	1	224	Techno Drums 9	1	252	B.Beats Drums 1	1	234	Trance Drums 5
2	217	Techno Drums 2	2	225	Techno Drums 10	2	253	B.Beats Drums 2	2	235	Trance Drums 6
3	270	Techno Bass 1	3	278	Techno Bass 9	3	306	B.Beats Bass 1	3	288	Trance Bass 5
4	271	Techno Bass 2	4	279	Techno Bass 10	4	307	B.Beats Bass 2	4	289	Trance Bass 6
5	376	Cymbal Fill 1	5	337	Snare Fill 3	5	329	Kick Fill 8	5	343	Snare Fill 9
6	322	Kick Fill 1	6	338	Snare Fill 4	6	339	Snare Fill 5	6	344	Snare Fill 10
7	335	Snare Fill 1	7	397	Perc. Fill 5	7	361	Hi-hat Fill 7	7	364	Hi-hat Fill 10
8	383	Clap Fill 1	8	379	Cymbal 1	8	421	Human Fill 1	8	403	Perc. Fill 11
9	526	Synth Riff 1	9	566	Synth Seq 5	9	538	Synth Riff 13	9	544	Synth Riff 19
10	562	Synth Seq 1	10	567	Synth Seq 6	10	460	Guitar Riff 1	10	577	Synth Seq 16
11	527	Synth Riff 2	11	444	Piano 1	11	623	FX 16	11	498	Bass Riff 1
12	563	Synth Seq 2	12	535	Synth Riff 10	12	624	FX 17	12	578	Synth Seq 17
13	509	Synth Pad 1	13	536	Synth Riff 11	13	461	Guitar Riff 2	13	518	Synth Pad 10
14	608	FX 1	14	537	Synth Riff 12	14	427	Scratch 1	14	545	Synth Riff 20
15	609	FX 2	15	615	FX 8	15	625	FX 18	15	546	Synth Riff 21
16	589	Voice 1	16	591	Voice 3	16	592	Voice 4	16	547	Synth Riff 22
02. Techno 2			06. Ambient			10. Break Beats 2			14. Psy. Trance		
1	218	Techno Drums 3	1	226	Techno Drums 11	1	254	B.Beats Drums 3	1	236	Trance Drums 7
2	219	Techno Drums 4	2	227	Techno Drums 12	2	255	B.Beats Drums 4	2	237	Trance Drums 8
3	272	Techno Bass 3	3	280	Techno Bass 11	3	308	B.Beats Bass 3	3	290	Trance Bass 7
4	273	Techno Bass 4	4	281	Techno Bass 12	4	309	B.Beats Bass 4	4	291	Trance Bass 8
5	355	Hi-hat Fill 1	5	357	Hi-hat Fill 3	5	340	Snare Fill 6	5	345	Snare Fill 11
6	391	Tom Fill 1	6	377	Cymbal Fill 2	6	400	Perc. Fill 8	6	346	Snare Fill 12
7	323	Kick Fill 2	7	398	Perc. Fill 6	7	401	Perc. Fill 9	7	386	Clap Fill 4
8	393	Perc. Fill 1	8	325	Kick Fill 4	8	422	Human Fill 2	8	365	Hi-hat Fill 11
9	500	Synth Lead 1	9	568	Synth Seq 7	9	446	Piano 3	9	548	Synth Riff 23
10	501	Synth Lead 2	10	569	Synth Seq 8	10	462	Guitar Riff 3	10	549	Synth Riff 24
11	564	Synth Seq 3	11	570	Synth Seq 9	11	463	Guitar Riff 4	11	550	Synth Riff 25
12	528	Synth Riff 3	12	511	Synth Pad 3	12	486	Brass 1	12	579	Synth Seq 18
13	510	Synth Pad 2	13	512	Synth Pad 4	13	487	Brass 2	13	519	Synth Pad 11
14	610	FX 3	14	616	FX 9	14	593	Voice 5	14	630	FX 23
15	611	FX 4	15	617	FX 10	15	428	Scratch 2	15	631	FX 24
16	612	FX 5	16	472	Strings 1	16	539	Synth Riff 14	16	464	Guitar Riff 5
03. Techno 3			07. Drum'n'Bass 1			11. Euro Trance 1			15. UK HardHouse		
1	220	Techno Drums 5	1	248	Dnb Drums 1	1	230	Trance Drums 1	1	238	House Drums 1
2	221	Techno Drums 6	2	249	Dnb Drums 2	2	231	Trance Drums 2	2	239	House Drums 2
3	274	Techno Bass 5	3	302	Dnb Bass 1	3	284	Trance Bass 1	3	292	House Bass 1
4	275	Techno Bass 6	4	303	Dnb Bass 2	4	285	Trance Bass 2	4	293	House Bass 2
5	394	Perc. Fill 2	5	358	Hi-hat Fill 4	5	341	Snare Fill 7	5	347	Snare Fill 13
6	395	Perc. Fill 3	6	380	Cymbal 2	6	362	Hi-hat Fill 8	6	387	Clap Fill 5
7	384	Clap Fill 2	7	326	Kick Fill 5	7	379	Cymbal 1	7	381	Cymbal 3
8	356	Hi-hat Fill 2	8	327	Kick Fill 6	8	385	Clap Fill 3	8	404	Perc. Fill 12
9	529	Synth Riff 4	9	502	Synth Lead 3	9	505	Synth Lead 6	9	551	Synth Riff 26
10	530	Synth Riff 5	10	503	Synth Lead 4	10	540	Synth Riff 15	10	552	Synth Riff 27
11	531	Synth Riff 6	11	504	Synth Lead 5	11	573	Synth Seq 12	11	553	Synth Riff 28
12	532	Synth Riff 7	12	473	Strings 2	12	574	Synth Seq 13	12	554	Synth Riff 29
13	479	Vox 1	13	571	Synth Seq 10	13	516	Synth Pad 8	13	499	Bass Riff 2
14	590	Voice 2	14	618	FX 11	14	575	Synth Seq 14	14	520	Synth Pad 12
15	584	Hit 1	15	619	FX 12	15	626	FX 19	15	594	Voice 6
16	613	FX 6	16	620	FX 13	16	627	FX 20	16	632	FX 25
04. Minimal			08. Drum'n'Bass 2			12. Euro Trance 2			16. US HardHouse		
1	222	Techno Drums 7	1	250	Dnb Drums 3	1	232	Trance Drums 3	1	240	House Drums 3
2	223	Techno Drums 8	2	251	Dnb Drums 4	2	233	Trance Drums 4	2	241	House Drums 4
3	276	Techno Bass 7	3	304	Dnb Bass 3	3	286	Trance Bass 3	3	294	House Bass 3
4	277	Techno Bass 8	4	305	Dnb Bass 4	4	287	Trance Bass 4	4	295	House Bass 4
5	324	Kick Fill 3	5	328	Kick Fill 7	5	342	Snare Fill 8	5	330	Kick Fill 9
6	336	Snare Fill 2	6	359	Hi-hat Fill 5	6	363	Hi-hat Fill 9	6	366	Hi-hat Fill 12
7	396	Perc. Fill 4	7	360	Hi-hat Fill 6	7	378	Cymbal Fill 3	7	388	Clap Fill 6
8	496	Balaphone 1	8	399	Perc. Fill 7	8	402	Perc. Fill 10	8	405	Perc. Fill 13
9	494	Ethnic Riff 1	9	445	Piano 2	9	506	Synth Lead 7	9	555	Synth Riff 30
10	480	Vox 2	10	451	E.Piano 1	10	541	Synth Riff 16	10	556	Synth Riff 31
11	533	Synth Riff 8	11	513	Synth Pad 5	11	542	Synth Riff 17	11	474	Strings 3
12	565	Synth Seq 4	12	514	Synth Pad 6	12	543	Synth Riff 18	12	488	Brass 3
13	534	Synth Riff 9	13	515	Synth Pad 7	13	517	Synth Pad 9	13	521	Synth Pad 13
14	481	Vox 3	14	621	FX 14	14	576	Synth Seq 15	14	595	Voice 7
15	585	Hit 2	15	622	FX 15	15	628	FX 21	15	633	FX 26
16	614	FX 7	16	572	Synth Seq 11	16	629	FX 22	16	634	FX 27

Pad No. Nombre Patrón

17. Progressive

1	242	House Drums 5
2	243	House Drums 6
3	296	House Bass 5
4	297	House Bass 6
5	348	Snare Fill 14
6	367	Hi-hat Fill 13
7	389	Clap Fill 7
8	406	Perc. Fill 14
9	557	Synth Riff 32
10	558	Synth Riff 33
11	559	Synth Riff 34
12	452	E.Piano 2
13	522	Synth Pad 14
14	596	Voice 8
15	635	FX 28
16	636	FX 29

18. Garage 1

1	244	House Drums 7
2	245	House Drums 8
3	298	House Bass 7
4	299	House Bass 8
5	349	Snare Fill 15
6	407	Perc. Fill 15
7	408	Perc. Fill 16
8	392	Tom Fill 2
9	447	Piano 4
10	448	Piano 5
11	475	Strings 4
12	453	E.Piano 3
13	560	Synth Riff 35
14	489	Brass 4
15	586	Hit 3
16	637	FX 30

19. Garage 2

1	246	2Step Drums 1
2	247	2Step Drums 2
3	300	2Step Bass 1
4	301	2Step Bass 2
5	331	Kick Fill 10
6	368	Hi-hat Fill 14
7	409	Perc. Fill 17
8	423	Human Fill 3
9	457	Organ 1
10	454	E.Piano 4
11	465	Guitar Riff 6
12	466	Guitar Riff 7
13	523	Synth Pad 15
14	491	Flute 1
15	449	Piano 6
16	587	Hit 4

20. R&B

1	256	HipHop Drums 1
2	257	HipHop Drums 2
3	310	HipHop Bass 1
4	311	HipHop Bass 2
5	369	Hi-hat Fill 15
6	410	Perc. Fill 18
7	411	Perc. Fill 19
8	382	Cymbal 4
9	476	Strings 5
10	450	Piano 7
11	455	E.Piano 5
12	580	Synth Seq 19
13	524	Synth Pad 16
14	429	Scratch 3
15	638	FX 31
16	639	FX 32

Pad No. Nombre Patrón

21. Hip Hop

1	258	HipHop Drums 3
2	259	HipHop Drums 4
3	312	HipHop Bass 3
4	313	HipHop Bass 4
5	370	Hi-hat Fill 16
6	412	Perc. Fill 20
7	413	Perc. Fill 21
8	414	Perc. Fill 22
9	495	Ethnic Riff 2
10	477	Strings 6
11	492	Flute 2
12	467	Guitar Riff 8
13	588	Hit 5
14	430	Scratch 4
15	431	Scratch 5
16	597	Voice 9

22. G-Funk

1	260	HipHop Drums 5
2	261	HipHop Drums 6
3	314	HipHop Bass 5
4	315	HipHop Bass 6
5	350	Snare Fill 16
6	371	Hi-hat Fill 17
7	372	Hi-hat Fill 18
8	415	Perc. Fill 23
9	507	Synth Lead 8
10	493	Flute 3
11	468	Guitar Riff 9
12	478	Strings 7
13	456	E.Piano 6
14	640	FX 33
15	641	FX 34
16	432	Scratch 6

23. Abstract

1	262	HipHop Drums 7
2	263	HipHop Drums 8
3	316	HipHop Bass 7
4	317	HipHop Bass 8
5	373	Hi-hat Fill 19
6	416	Perc. Fill 24
7	417	Perc. Fill 25
8	351	Snare Fill 17
9	497	Balaphone 2
10	458	Organ 2
11	642	FX 35
12	643	FX 36
13	644	FX 37
14	645	FX 38
15	482	Vox 4
16	483	Vox 5

24. Electro

1	264	HipHop Drums 9
2	265	HipHop Drums 10
3	318	HipHop Bass 9
4	319	HipHop Bass 10
5	352	Snare Fill 18
6	390	Clap Fill 8
7	418	Perc. Fill 26
8	420	Cowbell 1
9	508	Synth Lead 9
10	469	Guitar Riff 10
11	581	Synth Seq 20
12	582	Synth Seq 21
13	525	Synth Pad 17
14	484	Vox 6
15	646	FX 39
16	647	FX 40

Pad No. Nombre Patrón

25. Electronica

1	228	Techno Drums 13
2	229	Techno Drums 14
3	282	Techno Bass 13
4	283	Techno Bass 14
5	332	Kick Fill 11
6	333	Kick Fill 12
7	374	Hi-hat Fill 20
8	424	Human Fill 4
9	583	Synth Seq 22
10	648	FX 41
11	649	FX 42
12	650	FX 43
13	651	FX 44
14	652	FX 45
15	653	FX 46
16	654	FX 47

26. Reggae

1	266	Reggae Drums 1
2	267	Reggae Drums 2
3	320	Reggae Bass 1
4	321	Reggae Bass 2
5	334	Kick Fill 13
6	353	Snare Fill 19
7	375	Hi-hat Fill 21
8	419	Perc. Fill 27
9	459	Organ 3
10	470	Guitar Riff 11
11	471	Guitar Riff 12
12	561	Synth Riff 36
13	485	Vox 7
14	655	FX 48
15	598	Voice 10
16	490	Brass 5

27. Snare Fill Set

1	349	Snare Fill 15
2	337	Snare Fill 3
3	335	Snare Fill 1
4	341	Snare Fill 7
5	339	Snare Fill 5
6	354	Snare Fill 20
7	347	Snare Fill 13
8	342	Snare Fill 8
9	348	Snare Fill 14
10	353	Snare Fill 19
11	340	Snare Fill 6
12	345	Snare Fill 11
13	344	Snare Fill 10
14	350	Snare Fill 16
15	352	Snare Fill 18
16	336	Snare Fill 2

28. FX Set

1	632	FX 25
2	625	FX 18
3	628	FX 21
4	610	FX 3
5	636	FX 29
6	616	FX 9
7	620	FX 13
8	623	FX 16
9	648	FX 41
10	653	FX 46
11	619	FX 12
12	627	FX 20
13	615	FX 8
14	629	FX 22
15	612	FX 5
16	639	FX 32

Pad No. Nombre Patrón

29. Human Set

1	268	Human Beat 1
2	269	Human Beat 2
3	425	Human Fill 5
4	426	Human Fill 6
5	599	Voice 11
6	592	Voice 4
7	600	Voice 12
8	601	Voice 13
9	602	Voice 14
10	603	Voice 15
11	595	Voice 7
12	604	Voice 16
13	590	Voice 2
14	605	Voice 17
15	606	Voice 18
16	607	Voice 19

30. Scratch Set

1	427	Scratch 1
2	433	Scratch 7
3	434	Scratch 8
4	435	Scratch 9
5	436	Scratch 10
6	437	Scratch 11
7	428	Scratch 2
8	431	Scratch 5
9	432	Scratch 6
10	438	scratch 12
11	430	Scratch 4
12	439	Scratch 13
13	440	Scratch 14
14	441	Scratch 15
15	442	Scratch 16
16	443	Scratch 17

No.: Número Patrón RPS

* *Datos de fábrica. Para instrucciones sobre la función Factory Reset, consulte la p.20.*

Lista de Kits Pattern

Pad No. Nombre de Patrón

01. Techno 1

1	6	Techno 1
2	7	Techno 2
3	8	Techno 3
4	9	Techno 4
5	10	Techno 5
6	11	Techno 6
7	12	Techno 7
8	13	Techno 8
9	14	Techno 9
10	15	Techno 10
11	16	Techno 11
12	17	Techno 12
13	18	Techno 13
14	19	Techno 14
15	20	Techno 15
16	21	Techno 16

02. Techno 2

1	28	Minimal 2
2	29	Minimal 3
3	30	Minimal 4
4	31	Minimal 5
5	32	Minimal 6
6	33	Minimal 7
7	34	Minimal 8
8	35	Minimal 9
9	36	Minimal 10
10	37	Minimal 11
11	38	Minimal 12
12	39	Minimal 13
13	22	Techno 17
14	23	Techno 18
15	24	Techno 19
16	25	Techno 20

03. Drum'n'Bass

1	51	Drum'n'Bass 1
2	52	Drum'n'Bass 2
3	53	Drum'n'Bass 3
4	54	Drum'n'Bass 4
5	55	Drum'n'Bass 5
6	56	Drum'n'Bass 6
7	57	Drum'n'Bass 7
8	58	Drum'n'Bass 8
9	59	Drum'n'Bass 9
10	60	Drum'n'Bass 10
11	61	Drum'n'Bass 11
12	62	Drum'n'Bass 12
13	63	Drum'n'Bass 13
14	51	Drum'n'Bass 1
15	52	Drum'n'Bass 2
16	53	Drum'n'Bass 3

Pad No. Nombre de Patrón

04. Break Beats

1	64	Break Beats 1
2	65	Break Beats 2
3	66	Break Beats 3
4	67	Break Beats 4
5	68	Break Beats 5
6	69	Break Beats 6
7	70	Break Beats 7
8	71	Break Beats 8
9	72	Break Beats 9
10	73	Break Beats 10
11	74	Break Beats 11
12	75	Break Beats 12
13	76	Break Beats 13
14	77	Break Beats 14
15	26	Techno 21
16	27	Techno 22

05. Trance 1

1	78	Euro Trance 2
2	79	Euro Trance 3
3	80	Euro Trance 4
4	81	Euro Trance 5
5	82	Euro Trance 6
6	83	Euro Trance 7
7	84	Euro Trance 8
8	85	Euro Trance 9
9	86	Hard Trance 1
10	87	Hard Trance 2
11	88	Hard Trance 3
12	89	Hard Trance 4
13	90	Hard Trance 5
14	91	Hard Trance 6
15	92	Hard Trance 7
16	93	Hard Trance 8

06. Trance 2

1	94	Hard Trance 9
2	95	Hard Trance 10
3	96	Hard Trance 11
4	97	Psy. Trance 1
5	98	Psy. Trance 2
6	99	Psy. Trance 3
7	100	Psy. Trance 4
8	101	Psy. Trance 5
9	102	Psy. Trance 6
10	103	Psy. Trance 7
11	118	Progressive 1
12	119	Progressive 2
13	43	Hardcore 4
14	44	Hardcore 5
15	42	Hardcore 3
16	41	Hardcore 2

Pad No. Nombre de Patrón

07. House 1

1	104	UK HardHouse 1
2	105	UK HardHouse 2
3	106	UK HardHouse 3
4	107	UK HardHouse 4
5	108	UK HardHouse 5
6	109	UK HardHouse 6
7	110	UK HardHouse 7
8	111	US HardHouse 1
9	112	US HardHouse 2
10	113	US HardHouse 3
11	114	US HardHouse 4
12	115	US HardHouse 5
13	116	US HardHouse 6
14	117	US HardHouse 7
15	120	Progressive 3
16	121	Progressive 4

08. House 2

1	125	Garage 2
2	126	Garage 3
3	127	Garage 4
4	128	Garage 5
5	129	Garage 6
6	130	Garage 7
7	131	Garage 8
8	132	Garage 9
9	133	Garage 10
10	134	Disco 1
11	135	Disco 2
12	136	Disco 3
13	137	House 1
14	138	House 2
15	139	House 3
16	141	House 5

09. R&B

1	143	R&B 2
2	144	R&B 3
3	145	R&B 4
4	146	R&B 5
5	147	R&B 6
6	148	R&B 7
7	149	R&B 8
8	150	R&B 9
9	151	R&B 10
10	152	R&B 11
11	153	R&B 12
12	154	R&B 13
13	155	R&B 14
14	156	R&B 15
15	157	R&B 16
16	158	R&B 17

Pad No. Nombre de Patrón

10. Hip Hop

1	160	Hip Hop 1
2	161	Hip Hop 2
3	162	Hip Hop 3
4	163	Hip Hop 4
5	164	Hip Hop 5
6	165	Hip Hop 6
7	166	Hip Hop 7
8	167	Hip Hop 8
9	168	Hip Hop 9
10	169	Hip Hop 10
11	170	Hip Hop 11
12	171	Hip Hop 12
13	172	Hip Hop 13
14	173	G-Funk 2
15	174	G-Funk 3
16	175	G-Funk 4

11. Abstract

1	183	Abstract 1
2	184	Abstract 2
3	185	Abstract 3
4	186	Abstract 4
5	45	Ambient 1
6	46	Ambient 2
7	47	Ambient 3
8	48	Ambient 4
9	49	Ambient 5
10	195	Electronica 1
11	196	Electronica 2
12	197	Electronica 3
13	198	Electronica 4
14	199	Electronica 5
15	200	Electronica 6
16	201	Electronica 7

12. Reggae

1	204	Reggae 1(Dance Hall)
2	205	Reggae 2(Dance Hall)
3	206	Reggae 3(Dance Hall)
4	207	Reggae 4(Dance Hall)
5	208	Reggae 5(Dance Hall)
6	209	Reggae 6(Lovers)
7	210	Reggae 7(Lovers)
8	211	Reggae 8(Lovers)
9	212	Reggae 9(Lovers)
10	213	Reggae 10(Roots)
11	214	Reggae 11(Roots)
12	215	Reggae 12(Dub)
13	209	Reggae 6(Lovers)
14	210	Reggae 7(Lovers)
15	211	Reggae 8(Lovers)
16	212	Reggae 9(Lovers)

No.: Número de Patrón

* Todos los datos de fábrica. Para instrucciones sobre la función Factory Reset, consulte la p. 20.

Lista de Canciones

<u>Song No.</u>	<u>Nombre de canción</u>	<u>No.</u>	<u>Nombre de Patrón</u>
01	Techno 1	10	Techno 5
02	Techno 2	14	Techno 9
03	Minimal	37	Minimal 11
04	Hardcore	40	Hardcore 1
05	Ambient	45	Ambient 1
06	Drum'n'Bass 1	51	Drum'n'Bass 1
07	Drum'n'Bass 2	62	Drum'n'Bass 12
08	Break Beats 1	64	Break Beats 1
09	Break Beats 2	68	Break Beats 5
10	Euro Trance	78	Euro Trance 2
11	Hard Trance	91	Hard Trance 6
12	Psy. Trance	102	Psy. Trance 6
13	UK HardHouse	104	UK HardHouse 1
14	US HardHouse	111	US HardHouse 1
15	Progressive	120	Progressive 3
16	Garage 1	126	Garage 3
17	Garage 2	129	Garage 6
18	Disco	136	Disco 3
19	R&B	143	R&B 2
20	Hip Hop	160	Hip Hop 1
21	G-Funk	174	G-Funk 3
22	Abstract	183	Abstract 1
23	Electro	189	Electro 1
24	Electronica	195	Electronica 1
25	Reggae	213	Reggae 10(Roots)

No.: Número de Patrón

* *Datos de fábrica. Para instrucciones sobre la función Factory Reset, consulte la p. 20.*

Lista de Estilos de Arpeggio

No.	Nº de Notas	Número de tiempos	Especies de acorde disp.
001	2	2	
002	3	3	
003	4	4	
004	2	2	
005	3	3	
006	4	4	
007	4	6	
008	3	8	
009	3	6	
010	4	4	
011	5	8	
012	12	16	
013	3	4	
014	3	6	
015	3	8	
016	3	4	
017	4	4	
018	4	8	
019	6	6	
020	4	8	
021	4	8	
022	5	8	
023	3	16	
024	1	16	
025	2	16	
026	3	16	
027	3	16	
028	3	16	
029	3	16	
030	3	16	
031	3	16	
032	3	32	
033	3	16	
034	4	16	
035	4	16	
036	4	16	
037	3	8	
038	2	16	
039	4	16	29
040	4	16	30
041	3	8	
042	2	8	
043	2	8	
044	2	4	
045	3	4	
046	4	16	
047	4	16	31
048	3	16	
049	4	16	
050	4	16	32
051	4	16	
052	4	16	33
053	3	16	
054	7	8	
055	9	16	
056	9	16	
057	6	32	
058	7	16	
059	9	16	34
060	12	32	35
061	5	16	
062	8	16	36
063	7	24	37
064	5	16	

No.	Nº de Notas	Número de tiempos	Especies de acorde disp.
065	5	16	
066	5	16	38
067	5	16	
068	6	8	
069	5	8	
070	4	8	39
071	4	8	40
072	4	8	41
073	4	8	
074	4	8	41
075	4	16	42
076	4	8	41
077	4	8	43
078	4	16	
079	4	8	44
080	4	8	45
081	4	16	46
082	4	16	47
083	4	16	
084	4	8	
085	4	8	48
086	4	16	
087	4	8	
088	4	8	
089	4	8	
090	4	8	
091	2	4	
092	2	16	
093	2	16	
094	4	16	
095	4	16	
096	4	16	
097	4	32	
098	5	16	
099	10	16	
100	10	8	
101	10	16	
102	4	32	
103	10	8	
104	10	16	
105	10	16	
106	4	16	
107	4	8	
108	5	16	
109	5	12	
110	5	4	
111	6	16	
112	5	23	49
113	6	32	50
114	6	32	51
115	6	32	52
116	7	16	53
117	5	16	54
118	7	32	55
119	4	32	56
120	6	32	57
121	9	32	58
122	6	16	59
123	7	16	60
124	9	16	61
125	8	16	62
126	7	16	63
127	10	32	64
128	6	16	

Lista de Especies de acorde

No.	Nombre del Acorde	Notas que constituyen la especie del acorde (rel.DO4, C4)
1	C Maj	C4, E4, G4
2	C Maj7	C4, E4, G4, B4
3	C 7	C4, E4, G4, Bb4
4	C min	C4, Eb4, G4
5	C min7	C4, Eb4, G4, Bb4
6	C dim	C4, Eb4, Gb4, A4
7	C min7 b5	C4, Eb4, Gb4, Ab4
8	C Aug	C4, E4, G#4
9	C sus4	C4, F4, G4
10	C 7sus4	C4, F4, G4, Bb4
11	C add9	C4, E4, G4, D5
12	C #11	C4, E4, F#4
13	C min7 b9	C4, Eb4, G4, Bb4, Db5
14	C min add9	C4, Eb4, G4, D5
15	C 6	C4, E4, G4, A4
16	C 6 9	C4, E4, G4, A4, D5
17	C Maj9	C4, E4, G4, B4, D5
18	C min6	C4, Eb4, G4, A4
19	C min9	C4, Eb4, G4, Bb4, D5
20	C min Maj7	C4, Eb4, G4, B4
21	C 7 b5	C4, E4, Gb4, Bb4
22	C 7 b9	C4, E4, G4, Bb4, Db5
23	C 9	C4, E4, G4, Bb4, D5
24	C 7 #9	C4, E4, G4, Bb4, D#5
25	C 7 #11	C4, E4, G4, Bb4, F#5
26	C Aug7	C4, E4, G#4, Bb4
27	C 7 b13	C4, G4, Bb4, E5, Ab5
28	C 7 13	C4, G4, Bb4, E5, A5
29	A min add9	E4, A4, B4, C5
30	A min add11	A3, C4, D4, E4
31	G Maj add9	A3, G4, A4, B4
32	A min9 11	A3, B3, C4, D4
33	A 7 b9	A3, G4, A4, Bb4
34	A min7 11	G3, A3, C4, D4, E4, G4, A4, C5, D5
35	C Maj9 #11 13	A1, C2, D2, E2, D4, E4, F#4, G4, A4, B4, C5, D5
36	A min6 9 11	A4, B4, C5, D5, E5, F5, G#5, B5
37	C min7 11	Bb1, C2, Eb2, F2, Gb2, G2, Bb2
38	G Maj add9	G1, G4, A4, B4, D5
39	B Maj7	B2, F#3, A#3, D#4
40	D sus4	D2, D3, A3, G4
41	A min	A2, A3, C4, E4
42	C sus4	F2, F3, C4, G4
43	A min	A2, E3, A3, C4
44	G sus4	C3, G3, D4, G4
45	A	A2, A3, E4, A4
46	F Maj	F2, F3, A3, C4
47	A	A2, E3, A3, E4
48	G Maj	C2, C3, E3, G3
49	C min9 11	G3, C4, D4, Eb4, F4
50	A min9 11	E5, G5, A5, B5, C6, D6
51	A min9 11	E3, A3, B3, C4, D4, E4
52	E 7 #11 13	G#2, A#2, B3, C#4, D4, E4
53	A min9	A2, C3, A3, B3, C4, E4, G4
54	A min9	A3, G4, A4, B4, C5
55	A min9	A3, C4, E4, G4, A4, B4, C5
56	A min9 11	A4, B4, C5, D5
57	F Maj9 #11	A3, F4, G4, A4, B4, C5
58	A min9 11	A2, A3, B3, C4, D4, A4, B4, C5, D5
59	A min9 11	C2, G3, G4, A4, B4, D5
60	G min9	G2, A2, Bb2, A4, Bb4, E5, F5
61	C Maj9	G2, B2, C3, D3, G3, B3, C4, D4, E4
62	F Maj9	C1, C2, C3, G3, A3, C4, E4, F4
63	F Maj9 13	E1, F2, G3, A3, C4, D4, E4
64	F Maj9 #11	E1, G2, B2, F4, G4, A4, B4, C5, E5, F5

* 1-28 són acordes básicos

* 29-64 són acordes útiles para estilos de arpeggio

Lista de Patches especiales SRX-05

Patches especiales SRX-05 utilizables solo si la placa de expansión wave SRX-05 "Supreme Dance" está instalada en la unidad MC-909.

No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre
313	SRX05 SupSaw	331	MG Tri Solo	349	Twilight	367	080:BladeBt
314	Oct SuperSaw	332	SynVox Ld	350	TranceWarmer	368	093:R&Bees
315	Rave Saws	333	Vib Sine 2	351	5th PianoPad	369	096:RugBurn
316	KrasheadSaws	334	Pulsing Saws	352	FM HouseBs /	370	120:Clubbin
317	Saw Stack	335	PulsingSaws2	353	SH Rubber Bs	371	135:X Racer
318	Saws&Pulses	336	SyncroSaws	354	SynBs Slide	372	LoFi Tre EP
319	Super 5th	337	LFO Dance	355	SqrResoSwpBs	373	BPF Clavi
320	Reso Saw 5th	338	Crawl Pulse	356	LFO Bass	374	JUNO-D Bell
321	Drain-O	339	FilSweep Pls	357	FingerE.Bs /	375	Square Bell3
322	Brow Out	340	JunoUnisnSEQ	358	Piano Hit	376	High Dist Ld
323	Andes 909	341	Oct Sqr SEQ	359	Organ Hit 5	377	ShredFuzzGtr
324	PnoStack 909	342	JU2 Saw SEQ	360	Aah Hit	378	Dance Str 2
325	Northern EP	343	Seq 909	361	Sand Hit	379	DanceStrings
326	Unison Lead	344	BPF Sweep 2	362	OldBrass Hit	380	StrChd Min11
327	FM Lead	345	SawStrings	363	Ring FX 1	381	StrChd Min 9
328	Noise Lead	346	Panning Saws	364	Ring FX 2	382	Saw Brass
329	Belly Lead	347	UndrWater909	365	Tri Alarm	383	BPF Sax
330	Whistle Ld	348	FilSweep Pad	366	Noise Kick	384	ShmiSynth

Lista Kits de ritmo especiales SRX-05

Es posible usar los Kits de ritmo especiales de la unidad SRX-05 sólo si la tarjeta de expansión Wave SRX-05 "Supreme Dance" está instalada en la unidad MC-909.

Note No.	035: SRX05 TR-909	038: SRX05 Techno	041: SRX05 R&B	044: SRX05 FX
59	909 DryKick3	PlasticKick2	R&B Kick 1	Bobs Slide
C4 60	909 DryKick2	AnalogKick10	R&B Kick 2	Cave Hit
61	909 DryKick1	PlasticKick1	Dinky Kick 2	Thru Hit 2
62	909 Dry SD5	TR909 SD 3	Dinky SD 2	Ripper L
63	909 Dry SD2	Grim SD	Retro SD3	Tramp Hit
64	909 SD&CLP	Layer SD5 mb	R&B SD 2	Cartn Fall
65	909 Dry RSht	Deviant RM3	Deviant RM1	Nz Pass
66	909 Dry Clap	Claptail	Real Clap	Thumpkin
67	909 Dry LTom	MG S Zap 1	WindChime Up	Dist Slide
68	909 Dry MTom	Electric Saw	Long Triangl	Cartn Boing1
69	909 Dry HTom	US SweepD L3	Long Triangl	Electronica
70	909 Dry CHH1	TR909 CHH 1	Miami CHH	Electric Saw
71	909 Dry CHH3	TR909 PHH 1	Mosaic CHH 1	Howl Sync
C5 72	909 Dry OHH2	TR909 OHH 1	Miami OHH	PercolateHit
73	909 Dry CR 2	909 Dry CR 2	Pop Crash2	Metal Atk Hi
74	909 Dry RD2	Pop ChinaCym	PopRideCym 3	Metal Atk Lo
Note No.	036: SRX05 TR-808	039: SRX05 House	042: SRX05 Elctro	
59	808 DryKick5	909 DryKick3	LoBit Kick 1	
C4 60	808 DryKick4	TR909 Kick 7	Livn Kick	
61	808 DryKick3	909 DryKick1	SH2 U Zap 6	
62	808 Dry SD1	TR909 SD 1	Sim Snare	
63	808 Dry SD2	909 Dry SD4	707 Dry SD1	
64	808 Dry SD3	TR909 SD 3	106 SD2	
65	808 Dry RSht	Basis Rim	Lo-Bit CStk	
66	808 Dry Clap	Club Clap	Old Clap	
67	808 Dry Clvs	HiConga Opn	Sim5 Tom4S	
68	808 Dry Mrcs	LoConga Opn	Sim5 Tom2S	
69	808 Dry Cwbl	Tmbl Hi	Sim5 Tom1S	
70	808 Dry CHH	909 Dry CHH1	Urban CHH	
71	808 Cl&OpHH	909 Dry CHH3	Pedal Hat 1	
C5 72	808 Dry OHH3	909 Dry OHH1	Pop Hat Open	
73	808 Dry Cym1	909 Dry CR 2	MG Nz Cym	
74	808 Dry Cym3	909 Dry RD2	US Nz Cym	
Note No.	037: SRX05 TR-707	040: SRX05 HipHop	043: SRX05 Perc	
59	707 DryKick1	Old Kick 2	HiBongo Opn	
C4 60	707 DryKick2	Vinyt Kick	LoBongo Opn	
61	707 DryKick2	Boys Kick	HiConga Opn	
62	707 Dry SD1	HipHop SD 1	LoConga Opn	
63	707 Dry SD2	Filter SD3	Tmbl Hi	
64	707 Dry SD1	RegularSnrMF	Tmbl Hi Flm	
65	707 Dry RSht	Deviant RM2	Real Shaker1	
66	707 Dry Clap	Hip Clap	Real Cabasa3	
67	707 Dry LTom	TablaBayam 1	Short Guiro2	
68	707 Dry MTom	Scratch 6	Long Guiro2	
69	707 Dry HTom	Warp Hit 3	St. FgSnap	
70	707 Dry CHH	Hipping CHH	GospelClap	
71	707 Dry CHH	Hip PHH	Cwbl Hi	
C5 72	707 Dry OHH	HipHop OHH	Cwbl Lo	
73	707 Dry CR	Pop Crash1	WindChime Up	
74	707 Dry RD	PopRideCym 2	WindChime Dn	

Mapa de Implementación MIDI

Función...		Transmitidos	Reconocidos	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1—16 X	1—16 X	No hay un canal básico.
Mode	Default Messages Altered	X X	X X	
Note Number :	True Voice	0—127 *****	0—127 0—127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Key's Channel's	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change 0—119		O	O	
Program Change :	True Number	O *****	O 0—127	
System Exclusive		O	O	
System Common :	Song Position Song Select Tune Request	O X X	O X X	*1 *2
System Real Time :	Clock Commands	O O	O O	*1 *1 *3 *2
Aux Messages :	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	O O X O O X	O O X O (123—127) O X	*4 *4
Notas		<p>*1 Transmitidos solo cuando Sync Out está ON. *2 Reconocidos solo cuando el Modo Sync es SLAVE o REMOTE. *3 Reconocidos solo cuando el Modo Sync es SLAVE. *4 Los Mensajes Mode (123-127) son almacenados/transmitidos después de realizar todo el procesado Note Off. El mensaje All Note Off en si mismo no es almacenado/transmitido.</p>		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Si
X : No

Indice

A

Alter Pan Depth	62
AMP	121
Amp	62, 75
Amp Env	63, 75
Arpeggiator	30
Arpeggio Sync Mode	127
Assign Type	76
Auto Chop	118
Auto Sync	36
Auto Trigger	112
Auto Trigger Level	113

B

Back Ground Picture	127
Bend Range	67
Bias	62
Booster	67
Booster Gain	66
BPM	25
BPM Lock	128

C

Change Duration	45
Change Velocity	44
CHOP	118
Chord Memory	32
Clear	
step	84
COMBINE	120
Compressor	89
Copy	
file	134
patch tone	78
pattern	44, 48
rhythm tone	78
song	84
Create Patch	117
Create Rhythm	119
CUT + RESO	35
Cutoff Frequency	59, 73

D

D Beam	130
D Beam Controller	35
D Beam ID	127
Data Thin	45
Delete	
file	134
sample	123
step	84
Delete Measure	44

E

Edit	
patch	54
rhythm	70
edit	
pattern	43
sample	114
Edit Quantize	45
EMPHASIS	119
Envelope	
amp	63, 75
filter	61, 74
pitch	59, 72
Erase	
pattern	44
sample	123

F

Factory Reset	20
FAT	56
File Utility	134
Filter	59, 73
Filter Env	61, 74
Filter Type	73
Format	134
Frequency Cross Modulation	57, 71
FXM	57, 71

G

Gap Time	113, 129
Groove Template	46

I

Initialize	
memory card	134
patch	78
rhythm set	78
Input Select	112, 129
Insert Measure	44
Insert Step	84

K

Keyfollow	
Amp Envelope Time	63
Cutoff	60
Filter Envelope Time	61
LFO Delay	64
Pitch Envelope Time	58
Tone Pan	62
Wave Pitch	58

L	
LCD CONTRAST	19
Legato	65
LFO	54, 64
LFO Rate	64
LFO Waveform	64
Loop Mode	116
Low Frequency Oscillator	54
M	
Mastering	108
MATRIX CTRL1	68
Menu	125
Sample Edit	123
metronome	25
MFX	
2Vo PITCH SHIFTER	103
AUTO PAN	96
AUTO WAH	94
COMPRESSOR	100
DISTORTION	98
ENHANCER	93
FBK PITCH SHIFTER	103
GATE	101
GATED REVERB	104
GUITAR AMP SIM	99
HEXA-CHORUS	96
HUMANIZER	94
ISOLATOR	93
LIMITER	100
LOFI COMPRESS	102
LOFI NOISE	101
LOFI RADIO	102
LOW BOOST	93
MODULATION DELAY	105
MULTI TAP DELAY	106
OVERDRIVE	98
PHASER	94
PHONOGRAPH	102
QUADRUPLE TAP DELAY	105
REVERSE DELAY	106
RING MODULATOR	95
ROTARY	96
SHUFFLE DELAY	106
SLICER	100
SPACE-D	97
SPECTRUM	92
STEP FILTER	94
STEP FLANGER	98
STEP PHASER	95
STEREO CHORUS	97
STEREO DELAY	104
STEREO EQ	92
STEREO FLANGER	97
STEREO PHASER	95
SUPER FILTER	93
TAPE ECHO	103
TELEPHONE	102
TIME CONTROL DELAY	107
TIME SKIP DELAY	107
TREMOLO	95
TREMOLO CHORUS	96
TRIPLE TAP DELAY	105
Microscope	47
MIDI	127
Sync Mode	127
Sync Output	127
Mix In	34
Mono/Poly	65
Move	
file	134
Multi-Effects	92
Multi-effects	90
Mute	26
Mute Group	76
N	
NORMALIZE	121
P	
Pad Velocity	127
Part Mixer	33
Patch	151
Patch Coarse Tune	57
Patch Fine Tune	57
Patch Level	62
Patch Priority	68
Pattern Call	27
Pattern Mode	21
Pitch	57, 72
Pitch Env	59, 72
play	
pattern	24
song	82
Portamento	65
Pre Sample Time	113, 129
R	
RANDOM MODIFY	56
Random Pan Depth	62
Random Pitch Depth	57
Random pitch depth	72
Realtime Erase	39
Realtime erase	39
Realtime Modify	33
Realtime recording	37
Reclock	45

Recording
 pattern 37
 song 83
 Recording Cancel 39
 Rehearsal 38
 Resonance 60, 73
 Reverb 90
 Rhythm Set Level 76
 Rhythm Tone Coarse Tune 72
 Rhythm Tone Fine Tune 72
 Rhythm Tone Level 75
 Rhythm Tone Output Assign 76
 Rhythm Tone Pan 75
 Rhythm Tone Reverb Send Level 76
 Ring Modulator 67
 RPS 28, 160, 162
 RPS Trigger Quantize 29, 128

S

Sample List 115
 Sampling 109, 129
 Sampling Length 113
 Save
 patch 77
 pattern 49
 rhythm set 77
 sample 122
 song 85
 Saving 49
 Screen Saver 127
 Sequencer 127
 Sequencer Output Assign 55
 setup parameter 26
 Shift Clock 45
 SMF
 import 131
 save 132
 SOLO SYNTH 35
 Song Loop Mode 128
 Song Mode 79
 Song Play Mode 128
 Song Step Switch 128
 Step recording 41
 Stop Trigger 113
 Structure Type 66
 Sync Mode 127
 Sync Output 127
 System 126

T

TAP 25
 Tap Resolution 127
 Tempo/mute recording 42
 TIME STRETCH 120

Time Variant Amplifier 54, 70
 Time Variant Filter 54, 70
 TMT 66
 Tone Coarse Tune 57
 Tone Delay 69
 Tone Envelope Mode 68
 Tone Fine Tune 57
 Tone Level 62
 Tone Mix Table 66
 Tone Pan 62
 Transpose 44
 Trigger Level 129
 Trimming Switch 112, 129
 TR-REC 39
 Truncate 117
 TTE Slider Type 127
 TURNTABLE 35
 Turntable emulation 36
 TVA 54, 70
 TVF 54, 70

U

Undo 136
 Unison 66
 USB 135
 User Backup 132
 User Restore 132

V

Velocity pads 27
 V-LINK 137

W

Wave 57, 71
 Wave Coarse Tune 72
 Wave Fine Tune 72
 Wave Gain 57
 Wave Generator 54, 70
 Wave Group 57, 71
 Wave Level 75
 Wave Mix Table 76
 Wave No. 57, 71
 Wave Pan 75
 Waveform Morphing 56
 WG 54, 70
 WMT 76

Z

Zoom In/Out 114

Especificaciones técnicas

MC-909: Sampling groovebox

Sección Generador de Sonidos

Polifonía Máxima	64 voces
Frecuencia de muestreo	44.1 kHz
Partes	16 (Main) + 16 (RPS)
Ondas Waves	693
Patches	
De fábrica (Preset)	800
Usuario (user)	256
Tarjeta	256
Kits de ritmo	
De fábrica (Preset)	64
User	128
Card	128

Sección Sampling

Formaoto de datos	16-bit linear (File Type: WAV/AIFF)
Polifonía Máxima	64 voces
Polifonía Máxima	44.1 kHz (fixed)
Tiempo máximo de Sampling	
• Memoria Interna (16 MB) sólo mono: 180 sec. aprox. (estéreo: 90 sec. aprox.)	
• Ampliación: DIMM (256 MB) mono: 51 min. aprox. (estéreo: 25.5 min. aprox.)	
Samples	
Usuario (User)	2,000
Tarjeta (Card)	7,000 (128 MB SmartMedia)

Sección Secuenciador

Partes	16 + Tempo/Mute Control
Resolución	480 clicks/negra
Tempo	5-300
Máxima capacidad de notas	aprox. 1,300,000 notas
Patrones	
Preset	215
RPS	440
User	200
Card	999
Modo de Grabación	Realtime, TR-REC, Step
Canciones (Songs)	50
Estilo de arpeggio (Arpeggio Style)	
Preset	128
User	128
Memoria de acordes (Chord Memory)	
Preset	64
User	128
Kit RPS	50
Patrón Set	50

Sección Efectos

Reverb	1 (4 tipos)
Compresor	1 (1 tipo)
Multi-efectos (MFX)	2 (MFX1: 38 tipos) (MFX2: 47 tipos)
Pitch Shifter (para la salida externa)	1 (1 tipo)

Sección Mastering

Compresor1 de 3-bandas	1 (1 tipo)
------------------------	------------

Especificaciones técnicas

Ranura de expansión

Placa de expansión SRX Series: 1 slot

DIMM: 1 slot

Número de pins:	168-pin
Velocidad:	100 MHz (PC100 CL=2) 133 MHz (PC133 CL=3)
Voltage:	3.3 V
Capacidad:	128 MB 256 MB
Grosor de la placa:	38 mm o menor

Memoria externa

Tarjeta SmartMedia: 1 slot

8MB/16MB/32MB/64MB/128MB (3.3V)

Controladores, Pantalla

Pantalla

QVGA LCD

Pantalla BPM: 7 segmento 4 caracteres (LED)

Conmutadores de Control

Pitch: 1 (FINE TUNE/COARSE TUNE)

Filter: 2 (CUTOFF, RESONANCE)

LFO 1: 2 (DEPTH/RATE, WAVEFORM)

Otros: 3 (FAT, RANDOM MODIFY, MATRIX CONTROL 1)

Efectos: 3 (TYPE, C1, C2)

Masterización: 2 (Attack, Release)

Volumen OUTPUT: 1

Volumen INPUT: 1

Deslizador de Control

Envelope: 13 (Pitch/Filter/Amp)

Mexclador Part: 8

Emulación plato giradiscos (100 mm): 1

Otros Controladores

Controladores D Beam

Pads Velocity

Conectores

Jack MIX OUTPUT (L (MONO), R)

Jack DIRECT 1 OUTPUT (L (MONO), R)

Jack DIRECT 2 OUTPUT Jack (L (MONO), R)

Jack INPUT (L (MONO), R)

Jack Headphones

Conectores MIDI (IN, OUT)

Conector USB

Interfaz Digital de Audio

IN/OUT (OPTICAL, COAXIAL)

Entrada AC

Alimentador de corriente

AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

Consumo de energía

20 W

Dimensiones

491 (W) x 386 (D) x 123 (H) mm

19-3/8 (W) x 15-1/4 (D) x 4-7/8 (H) inches

Peso

6.0 kg

13 lbs 4 oz

Accesorios

Guía Inicio Rápido

Manual del Propietario

CD (audio) de datos de Sample

Cable de alimentación

Protector de la tarjeta

Opciones

Placa de expansión Wave: SRX Series

* Una publicación a parte, titulada "MIDI Implementation" está también disponible. Proporciona detalles completos sobre el modo en que el MIDI ha sido implementado en esta unidad. Si necesitara esta publicación (si necesita llevar a cabo realizar programación a nivel de bits), por favor, contacte con el Servicio Técnico Roland Más Cercano, o el distribuidor autorizado Roland.

* Las especificaciones y/o apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso, para mejoras del producto.

MEMO

MEMO