

# SonicCell

Manual del Usuario

Roland®



# UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA

## INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE INCENDIO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

### Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN

 <b>ATENCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar el equipo de manera correcta.
 <b>PRECAUCIÓN</b>	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar el equipo de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

### Los símbolos

	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el equipo no debe desmontarse.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

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

#### **ATENCIÓN**

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo o en el adaptador de CA. (La única excepción sería donde este manual proporciona instrucciones específicas que se deberían seguir para poner en su lugar las opciones instalables por el usuario, consulte p. 47, p. 50.) 
- No intente reparar el equipo, ni reemplazar sus elementos internos (excepto donde el manual lo indique específicamente). Para cualquier reparación, contacte con el establecimiento donde adquirió el equipo, con el Centro de Servicio Roland más cercano, o con un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". 
- Nunca utilice ni guarde el equipo en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (por ejemplo, a la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de calefactores o encima de aparatos generadores de calor); ni 
  - Mojados (por ejemplo, baños, servicios, suelos mojados); ni 
  - Húmedos; ni
  - Expuestos a la lluvia; ni
  - Polvorientos; ni
  - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Este equipo sólo se debe utilizar con un soporte BKT-S recomendado por Roland (p. 30). 
- Cuando utilice el equipo con los BKT-S y PDS-10 recomendados por Roland, la estantería o el soporte debe colocarse de forma que esté nivelado y estable. Si no utiliza una estantería o soporte, debe asegurarse de que el lugar donde coloca el equipo tiene una superficie nivelada que mantendrá el equipo en una posición estable. 

#### **ATENCIÓN**

- El equipo sólo se debe utilizar con el adaptador de CA incluido. Además, compruebe que el voltaje de línea en la instalación coincide con el voltaje de entrada que se especifica en la carcasa del adaptador de CA. Es posible que otros adaptadores de CA utilicen polaridades diferentes, o que estén diseñados para un voltaje distinto, de modo que al utilizarlos podría causar daños, un funcionamiento anómalo, o descargas eléctricas. 
- Utilice sólo el cable de alimentación incluido. Además, el cable de alimentación incluido no debería utilizarse en otros dispositivos. 
- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima del mismo. Podría dañar el cable y causar desperfectos y cortocircuitos. ¡Un cable dañado puede provocar incendios y descargas eléctricas! 
- Este equipo, solo o combinado con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida auditiva permanente. No use el equipo durante períodos de tiempo prolongados a altos niveles de volumen, ni tampoco a niveles incómodos. Si experimenta cualquier pérdida auditiva u oye zumbidos en los oídos, deje de utilizar el equipo inmediatamente y consulte con un médico especialista. 
- No permita que se introduzcan objetos (por ejemplo, material inflamable, monedas, alfileres), ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo.   


## ⚠️ ATENCIÓN

- Desactive el equipo inmediatamente, extraiga el adaptador de CA de la toma, y solicite asistencia al establecimiento donde adquirió el equipo, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información", en caso de que:
  - El adaptador de CA, el cable de alimentación, o el conector se hayan dañado; o
  - Aparezcan humos u olores inusuales
  - Se haya introducido algún objeto o algún líquido dentro del equipo; o
  - El equipo se haya expuesto a la lluvia (o se haya mojado de otra forma); o
  - El equipo no funcione con normalidad o perciba cambios en su funcionamiento.
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.
- Evite que el equipo sufra golpes fuertes. (¡No lo deje caer!)
- No conecte el equipo a una toma de corriente donde haya conectados un número excesivo de dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice cables de extensión; el consumo total de todos los dispositivos conectados a la toma de corriente de la extensión no debe sobrepasar la capacidad (vatios/amperios) de la misma. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, el cual incluso puede llegar a fundirse.
- Antes de utilizar el equipo en un país extranjero, consulte con el Centro de Servicio Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado, listados en la página "Información".
- Desactive siempre la unidad y desconecte el adaptador de CA antes de intentar realizar la instalación de la placa de circuito (modelo nº serie SRX; p. 19).
- NO reproduzca un disco CD-ROM en un reproductor de CD de audio convencional. El nivel del sonido resultante puede causar pérdidas auditivas permanentes. Pueden producirse daños en los altavoces u otros componentes del sistema.
- El equipo y el adaptador de CA deben colocarse de forma que su posición y su situación no impidan una correcta ventilación.
- Sujete siempre el conector del adaptador de CA al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

## ⚠️ PRECAUCIÓN

- De vez en cuando, debería desconectar el adaptador de CA y limpiarlo utilizando un paño seco para eliminar el polvo y otras acumulaciones de las clavijas. Si no va a utilizar el equipo durante un largo periodo de tiempo, desconecte el conector de alimentación de la toma de corriente. Si se acumula suciedad entre el conector y la toma de corriente se puede debilitar el aislamiento y provocar un incendio.
  - No deje que los cables se enreden. Además, todos los cables deben colocarse fuera del alcance de los niños.
  - No se suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre el mismo.
  - Nunca debe manejar el adaptador de CA o sus conectores con las manos mojadas al conectarlos o desconectarlos de la toma de corriente o del equipo.
  - Antes de mover el equipo, desconecte el adaptador de CA y todos los cables de los dispositivos externos.
  - Antes de limpiar el equipo, desactívelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p. 19).
  - Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.
  - Instale sólo las placas de circuitos especificadas (modelo nº serie SRX). Retire sólo los tornillos especificados (p. 47, p. 50).
  - Mantenga todos los tornillos que extraiga y la llave incluida en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para que no puedan tragárselos por accidente.
  - Siempre que conecte dispositivos que no sean micrófonos de condensador que funcionen con alimentación phantom, desactive la alimentación phantom. Si por error suministra alimentación phantom a micrófonos dinámicos, dispositivos de reproducción de audio u otros dispositivos que no requieran este tipo de potencia, corre el riesgo de dañarlos. Asegúrese de examinar las especificaciones de todos los micrófonos que desea utilizar consultando el manual que se adjunta con ellos.
- (Alimentación phantom de este instrumento: 48 V CC, 10 mA Máx.)

# NOTAS IMPORTANTES

Además de los elementos que aparecen en la lista "UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA" en las páginas 3-4, lea y observe lo siguiente:

## Alimentación

- No conecte este equipo a la misma toma de corriente que esté utilizando un dispositivo eléctrico controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un microondas o un aparato de aire acondicionado), o que contenga un motor. Según la forma en que se utiliza el dispositivo eléctrico, las interferencias de la fuente de alimentación pueden dañar el equipo o producir interferencias audibles. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente distinta, conecte un filtro para las interferencias de la fuente de alimentación entre este equipo y la toma de corriente.
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de unas horas de uso continuado. Es normal, no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar este equipo a otros dispositivos, desactive todas las unidades. De esta forma evitará funcionamientos incorrectos y/o dañar los altavoces u otros dispositivos.

## Ubicación

- Si utiliza el equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo, o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este equipo cerca de este tipo de receptores.
- Es posible que se produzcan interferencias si se utilizan dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, cerca de este equipo. Estas interferencias podrían producirse al recibir o iniciar una llamada, o durante la conversación. Si percibe este tipo de problemas, coloque los dispositivos inalámbricos a mayor distancia del equipo, o desactívelos.
- No exponga el equipo a la luz solar directa, no lo coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, no lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.
- Si traslada el equipo de una ubicación a otra donde la temperatura y/o la humedad sean muy diferentes, podrían formarse gotas de agua (condensación) dentro del equipo. Si intenta utilizar el equipo bajo estas circunstancias, podría causar daños o un funcionamiento incorrecto. Por lo tanto, antes de utilizar el equipo, déjelo reposar durante varias horas, hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- Según el material y la temperatura de la superficie en la que ponga el equipo, es posible que los tacos de goma decoloren o estropeen la superficie. Para evitarlo, puede colocar un trozo de fieltro o ropa debajo de los tacos de goma. Si lo hace, asegúrese de que el equipo no pueda deslizarse ni moverse accidentalmente.

## Mantenimiento

- En la limpieza cotidiana del equipo, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para extraer la suciedad adherida, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente el equipo con un paño seco y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de ningún tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y/o decoloración.

## Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos contenidos en la memoria del equipo pueden perderse al enviarlo para una reparación. Los datos importantes deben guardarse siempre en una memoria USB, o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (como cuando los circuitos relacionados con la propia memoria no funcionan), no será posible recuperar los datos, y Roland no asume ninguna responsabilidad concerniente a esta pérdida de datos.

## Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria se puede perder definitivamente como resultado de un funcionamiento incorrecto o de una utilización inadecuada del equipo. Para evitar el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que periódicamente realice, en una memoria USB, una copia de seguridad de los datos importantes guardados en la memoria del equipo.
- Lamentablemente, puede no ser posible recuperar el contenido de los datos guardados en la memoria del equipo o en la memoria USB cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo así como los jacks y conectores. Un uso poco cuidadoso puede provocar funcionamientos incorrectos.
- No golpee la pantalla ni la presione de forma excesiva.
- Es posible que se oiga un pequeño ruido de la pantalla durante el funcionamiento normal.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, sujételos por el conector, no tire nunca del cable. De este modo evitará cortocircuitos o daños en los elementos internos del cable.
- Para no molestar a los vecinos, trate de mantener el volumen del equipo dentro de unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).

- Cuando necesite transportar el equipo, guárdelo en la caja original (incluyendo las protecciones), siempre que sea posible. En caso de no ser posible, utilice otros materiales de embalaje equivalentes.
- Algunos cables de conexión contienen resistencias. No utilice cables con resistencias para conectar este equipo. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para más información acerca de las especificaciones del cable, consulte con su fabricante.
- Están prohibidos la duplicación, reproducción, alquiler o préstamo no autorizados.
- \* SONAR es una marca comercial registrada de Twelve Tone Systems, Inc.
- \* La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se utiliza bajo licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.

## Uso de CD-ROMs

- No toque ni raye la cara inferior brillante (superficie codificada) del disco. Es posible que los CD-ROMs sucios o dañados no permitan una lectura correcta. Mantenga los discos limpios utilizando un limpiador de CDs que debe adquirir por separado.

## Copyright

- Se prohíbe la grabación, duplicación, distribución, venta, alquiler, interpretación, o emisión de material con copyright (obras musicales, trabajos visuales, emisiones, interpretaciones en directo, etc.) perteneciendo en parte o en su totalidad a una tercera parte, sin el permiso del propietario del copyright está prohibido por ley.
- Este producto se puede utilizar para grabar o duplicar material visual o de audio sin estar limitado por ciertas medidas de protección de copias tecnológicas. Esto se debe al hecho de que este producto está pensado para ser utilizado para fines de producción de música o material de video original y, por lo tanto, está diseñado para que el material que no infrinja los derechos de autor pertenecientes a otros (por ejemplo, sus propios trabajos originales) puedan grabarse o duplicarse libremente.
- No utilice este equipo para finalidades que podrían infringir el copyright de terceros. No asumimos ninguna responsabilidad por las infracciones de los copyrights de terceros que se produzcan por el uso de este equipo.
- \* Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.
- \* Las capturas de pantalla de este documento se utilizan de acuerdo con las directrices de Microsoft Corporation.
- \* Windows® se conoce oficialmente como: "Sistema operativo de Microsoft® Windows®."
- \* Apple y Macintosh son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc.
- \* Mac OS es una marca comercial de Apple, Inc.
- \* Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation.
- \* Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.
- \* VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies AG.
- \* MatrixQuest™ 2007 TEPCO UQUEST, LTD. Todos los derechos reservados. La funcionalidad USB del SonicCell utiliza la tecnología personalizada MatrixQuest de TEPCO UQUEST, LTD.

**MatrixQuest**  
TEPCO UQUEST, LTD.

# Contenido

UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA .....	3
NOTAS IMPORTANTES.....	5
Características principales.....	12
<b>Guía del usuario</b> .....	<b>13</b>
<b>Descripciones del panel.....</b>	<b>14</b>
<b>Panel superior</b> .....	<b>14</b>
Reproducir las canciones de demostración .....	15
<b>Paneles posterior y frontal</b> .....	<b>16</b>
<b>Activar/desactivar el equipo</b> .....	<b>18</b>
<b>Funcionamiento básico del SonicCell.....</b>	<b>20</b>
Acerca de la pantalla y de [CURSOR/VALUE] .....	20
<b>Utilizar el SonicCell como un módulo de sonido MIDI.....</b>	<b>22</b>
<b>Reproducir el SonicCell en modo Performance.....</b>	<b>22</b>
<b>Reproducir el SonicCell en modo Patch</b> .....	<b>23</b>
Modificar el sonido (editar un patch) .....	24
<b>Utilizar el Editor y Librarian.....</b>	<b>27</b>
<b>Reproducir canciones (equipo de acompañamiento portátil) .....</b>	<b>28</b>
<b>Procedimiento de reproducción</b> .....	<b>28</b>
<b>Crear una lista de reproducción</b> .....	<b>30</b>
<b>Interpretar a través de MIDI mientras suena una canción.....</b>	<b>30</b>
<b>Conectar el SonicCell al ordenador .....</b>	<b>31</b>
Especificaciones sobre la versión plug-in específica del editor.....	32
<b>Usuarios de Windows XP .....</b>	<b>33</b>
Instalar el controlador .....	33
Ajustes de Windows .....	34
Instalar SonicCell Editor .....	34
<b>Usuarios de Windows Vista .....</b>	<b>35</b>
Instalar el controlador .....	35
Ajustes de Windows .....	36
Instalar SonicCell Editor .....	36
<b>Usuarios de Mac OS X.....</b>	<b>37</b>
Instalar el controlador .....	37
Instalar SonicCell Editor .....	38
Ajustes .....	38
<b>Grabar un micrófono o una guitarra</b> <b>(Interface de audio/USB).....</b>	<b>40</b>
Conectar un micrófono.....	41
Conectar una guitarra.....	41

Utilizar la entrada de línea .....	42
Ajustar el volumen de entrada.....	42
<b>Ajustes de efectos de entrada.....</b>	<b>43</b>
<b>Instalar la tarjeta de ampliación de ondas .....</b>	<b>46</b>
Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas .....	46
Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas.....	47
Comprobar las tarjetas de ampliación de ondas instaladas .....	48
<b>Installation de la carte d'extension Wave (French language for Canadian Safety Standard).....</b>	<b>49</b>
Precautions a prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave.....	49
Installation d'une carte d'expansion Wave .....	50
Verification des cartes d'extension audio apres installation .....	51

## **Módulo de sonido MIDI 53**

<b>Descripción general .....</b>	<b>54</b>
<b>Modo Performance y modo Patch.....</b>	<b>54</b>
Cómo se estructura una interpretación .....	54
Cómo se estructura un Patch .....	54
Cómo se estructura un grupo de percusión .....	55
Calcular el número de voces utilizado.....	55
<b>Acerca de los efectos .....</b>	<b>56</b>
Efectos en el modo Performance.....	56
Efectos en modo Patch .....	56
<b>Acerca de la memoria.....</b>	<b>57</b>
Memoria temporal.....	57
Memoria grabable .....	57
Memoria no grabable.....	57
<b>Utilizar el SonicCell en el modo Performance .....</b>	<b>58</b>
Visualizar la pantalla MIDI INST (módulo de sonido MIDI) .....	58
Visualizar la pantalla de menú (pantalla Performance Menu) .....	58
Cambiar el modo de sonido (Pantalla Sound Mode) .....	60
Especificar el tempo de interpretación recomendado (Pantalla Performance General).....	60
Ajustes relacionados con MIDI (pantalla Perform MIDI Filter).....	60
Visualizar los ajustes de la parte (Pantalla Part View) .....	62
Si el tipo de patch es Patch.....	62
Si el tipo de patch es grupo de percusión.....	64
Seleccionar patches de una lista de patches por categoría (pantalla Patch List (Ctg)) .....	65
Seleccionar patches desde una lista de patches por grupo (Pantalla Patch List (Grp)) .....	66
Seleccionar un grupo de percusión de una lista (Pantalla Rhythm Set List) .....	67
<b>Editar partes (Pantalla Part Edit) .....</b>	<b>68</b>

Ajustes Scale Tune (Pantalla Scale Tune).....	72
<b>Sound Control Initialize .....</b>	<b>73</b>
<b>Performance Initialize .....</b>	<b>73</b>
<b>Performance Write.....</b>	<b>73</b>
<b>Editar efectos.....</b>	<b>75</b>
Seleccionar el elemento a editar (pantalla Effect Routing) .....	77
Editar los ajustes relacionados con los multiefectos (pantallas MFX1–3/MFX1–3 Output) .....	78
Ajustes relacionados con el Chorus (pantalla Chorus/Chorus Output) .....	78
Ajustes relacionados con Reverb (pantalla Reverb/Reverb Output) .....	79
Cambiar cómo se combinan los multiefectos (Pantalla MFX Structure) .....	80
Seleccionar cómo funcionarán los efectos (Pantalla Effect Source) .....	80
Utilizar MIDI para controlar los multiefectos (Pantallas MFX1–3 Control) .....	81
<b>Utilizar el SonicCell en modo Patch.....</b>	<b>82</b>
<b>Visualizar la pantalla Patch Play .....</b>	<b>82</b>
Si el tipo de patch es Patch.....	82
Si el tipo de patch es grupo de percusión.....	83
<b>Visualizar la pantalla de menú (pantalla Patch Menu) .....</b>	<b>84</b>
<b>Cambiar el modo de sonido (Pantalla Sound Mode) .....</b>	<b>84</b>
<b>Seleccionar patches de una lista de patches .....</b>	<b>85</b>
Seleccionar patches de una lista de patches por categoría (pantalla Patch List (Ctg)) .....	85
Seleccionar patches desde una lista de patches por grupo (Pantalla Patch List (Grp)) .....	86
Seleccionar un grupo de percusión de una lista (Pantalla Rhythm Set List).....	87
<b>Editar patches (Pantalla Patch Edit) .....</b>	<b>88</b>
Ajustes globales para todo el patch (Pantalla Patch General) .....	90
Seleccionar cómo se combinan los tonos (Pantalla Patch Structure) .....	93
Ajustes para matrix control (Pantallas Patch Mtrx Ctrl1–4) .....	95
Ajustes relacionados con la forma de onda (Pantalla Patch WG/Patch Pitch Env).....	98
Ajustes TVF (Pantalla Patch TVF/Patch TVF Env).....	102
Ajustes TVA (Pantalla Patch TVA/Patch TVA Env).....	105
Ajustes relacionados con la salida de Patch/Tone (pantalla Patch Output).....	108
Ajustes LFO (pantalla Patch LFO1, 2/Patch Step LFO) .....	109
Especifica cómo se escucharán los tonos (pantalla Patch TMT) .....	112
Ajustes relacionados con el controlador (pantalla Patch Ctrl) .....	114
<b>Tone Copy.....</b>	<b>115</b>
<b>Patch Initialize .....</b>	<b>115</b>
<b>Patch Write .....</b>	<b>116</b>
<b>Editar grupos de percusión (pantalla Rhythm Edit).....</b>	<b>117</b>
Edita los ajustes generales para todo el grupo de percusión (pantalla Rhythm General). .....	118
Ajustes relacionados con la forma de onda (pantalla Rhythm Wave) .....	120
Especificar cómo se escuchará un tono de percusión (pantalla Rhythm WMT) .....	122
Ajustes del tono de percusión relacionados con el tono (pantalla Rhythm Pitch/Rhythm Pch Env) .....	122
Ajustes TVF (pantalla Rhythm TVF/Rhythm TVF Env).....	124
Ajustes TVA (pantalla Rhythm TVA/Rhythm TVA Env) .....	127

Los ajustes relacionados con la salida para el grupo de percusión y tonos de percusión (pantalla Rhythm Output) ..... 129

**Rhythm Tone Copy**..... 130

**Rhythm Tone Initialize**..... 130

**Rhythm Set Initialize** ..... 130

**Rhythm Set Write**..... 131

**Editar los efectos (Patch/Rhythm Set)** ..... 132

    Seleccionar el elemento a editar (pantalla Effect Routing) ..... 134

    Ajustes de multiefectos (pantalla MFX/MFX Output) ..... 134

    Ajustes Chorus (pantallas Chorus/Chorus Output) ..... 135

    Ajustes Reverb (pantallas Reverb/Reverb Output) ..... 136

    Controlar los multiefectos por medio de MIDI (pantalla MFX Control) ..... 137

**Conexiones de audio 139**

**Utilizar el SonicCell con el ordenador (USB AUDIO)** ..... 140

    Funcionamiento básico..... 140

    Acceder a la pantalla Menu ..... 141

**Introducir sonido de un dispositivo externo (INPUT)** ..... 142

    Funcionamiento básico..... 142

    Acceder a la pantalla Menu ..... 143

**Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)**..... 144

    Seleccionar el elemento a editar (Pantalla In/Out Routing)..... 147

    Ajustes de efecto Input (Pantalla Input Effect/Input FX Output) ..... 147

    Seleccionar la señal enviado al ordenador (Pantalla To Computer)..... 148

    Especifica cómo se utilizará MFX3 (Pantalla MFX3 Location) ..... 149

        Guardar los ajustes MFX3. .... 149

    System Write..... 150

**Utilizar la versión plug-in de SonicCell Editor 151**

**SONAR LE** ..... 152

**SONAR 6.2** ..... 157

**Cubase 4**..... 160

**Logic Pro 7.2** ..... 163

**Reproductor de archivos de audio/SMF 167**

**Reproducir canciones** ..... 168

    Archivos de audio/SMF que pueden reproducirse ..... 168

Reproducción de la canción.....	168
Seleccionar y reproducir una canción de una lista de reproducción.....	171
Escritura de la lista de reproducción .....	173
Cambiar el orden de la canción.....	173
Eliminar una canción de la lista de reproducción.....	173

## **Otros ajustes 175**

---

Ajustes del sistema .....	176
Ajustes generales (pantalla System) .....	176
Ajustes Patch Scale Tune .....	178
Ajustes para la función Preview (pantalla System Preview) .....	179
Ajustes para las funciones relacionadas con el control (pantalla System Control).....	179
Ajustes relacionados con MIDI (pantalla System MIDI) .....	180
Visualizar la información acerca de SonicCell (pantallas System SRX Info/System Version Info).....	180
Editar el efecto de masterización (pantalla Mastering Effect) .....	181
Funciones Utility.....	182
Realizar copias de seguridad de los datos de usuario (User Backup) .....	182
Recuperar los datos de la copia de seguridad en SonicCell (User Restore) .....	182
Restablecer los ajustes originales (Factory Reset) .....	183
Inicializar la memoria USB (USB Memory Format) .....	183
Ajustar el tono general de la salida de audio (Master Equalizer) .....	184

## **Apéndices 185**

---

Solucionar problemas .....	186
Mensajes de error.....	191
Lista de efectos .....	192
Lista de interpretaciones.....	222
Lista de patches .....	223
Lista de grupos de percusión .....	233
Lista de formas de onda.....	242
Implementación MIDI .....	246
Especificaciones .....	278
Índice .....	279

# Características principales

## Sintetizador de escritorio superior

- Módulo de sonido de 128 voces con nuevo grupo de sonidos que incorpora instrumentos reales
- Dos ranuras de ampliación de sonido SRX para la personalización del grupo de sonidos



## Interface MIDI/audio USB

- Funcionalidad de interface de audio USB con entradas MIC y GUITAR (Hi-Z)
- Grabación utilizando los efectos profesionales DSP integrados
- PC/Mac VSTi/AU Editor y software Cakewalk SONAR LE incluidos



## Equipo de acompañamiento portátil

- La posibilidad de reproducción SMF, WAV, AIFF y MP3 a través de una memoria USB es ideal para el equipo
- Listas de reproducción integradas de cualquier combinación de tipos de archivos utilizando playlist editor



# Guía del usuario

---

## Panel superior

### Pantalla

Aquí se muestran diferentes informaciones de acuerdo con las operaciones.

### Ranura SRX

Puede instalar las tarjetas de ampliación de ondas de la serie SRX aquí.

- Instalación → p. 46
- Seleccionar una onda → p. 98

### Indicador USB MEMORY ACCESS

Se iluminará cuando reproduzca datos de canción de la memoria USB conectada al SonicCell, o al guardar datos a la memoria USB.

### Indicador MIDI MESSAGE

#### MIDI

Se iluminará al recibir mensajes MIDI de un dispositivo MIDI conectado a un conector MIDI IN.

#### USB

Se iluminará al recibir mensajes MIDI del ordenador conectado.



### Botones SMF/AUDIO PLAYER

Pulse estos botones cuando utilice el SonicCell como reproductor de SMF/audio.

- Reproducir una canción → p. 28, p. 168
- Crear una lista de reproducción → p. 30

### Botón ►/II (Play/Pause)

Reproduce/pausa los datos de canción.

### Botón MENU

Puede pulsar este botón para cambiar a una pantalla de menú para la pantalla de edición o modo actual.

- La pantalla de menú para cada modo principal → p. 59, p. 68, p. 76, p. 84, p. 88, p. 117, p. 133, p. 141, p. 143, p. 146, p. 169, p. 171, p. 181

### Botón EXIT

Pulse este botón para cancelar una operación.

**Botón MIDI INST**

Pulse este botón cuando desee utilizar el SonicCell como módulo de sonido MIDI.

- Conexiones MIDI → p. 22, p. 54
- Interpretación → p. 22, p. 58
- Patch → p. 23, p. 82

**USB AUDIO Button**

Pulse este botón cuando desee aplicar un efecto a la señal de audio del ordenador conectado, o para definir ajustes relacionados con la salida.

- USB AUDIO → p. 140

**Botón INPUT**

Pulse este botón cuando desee aplicar un efecto a la señal de un dispositivo conectado al jack INPUT, o para definir ajustes relacionados con la salida.

- Grabar un micrófono o una guitarra → p. 40
- Recibir sonido de un dispositivo externo → p. 142

**Botón PART VIEW**

Si el módulo de sonido MIDI está en modo Performance (p. 54), pulse este botón para definir los ajustes para cada parte.

Pulsando este botón junto con el botón [MIDI INST], puede cambiar entre el modo Performance y el modo Patch.

**Botón EFFECTS**

Pulse este botón cuando desee definir ajustes relacionados con el efecto.

- Aplicar efectos a una interpretación → p. 78
- Aplicar efectos a un patch → p. 26, p. 132
- Aplicar efectos a la señal del jack de entrada → p. 43

**Dial CURSOR/VALUE**

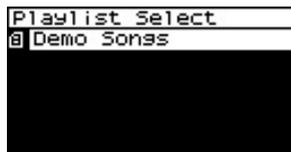
Utilícelo para mover el cursor, seleccionar un parámetro o editar un valor.

Pulse el dial para confirmar el valor.

- Cómo utilizar [CURSOR/VALUE] → p. 20

■ **Reproducir las canciones de demostración**

- 1 Pulse [SMF/AUDIO PLAYER].



- 2 Pulse [▶/||].

La reproducción empezará desde la primera canción.



Nº	Título	Compositor	Copyright
1	Welcome Back	Yo Sakaue	© 2007 Roland Corporation
2	Mach Juan	Adrian Scott	© 2007 Roland Corporation
3	Big & Bold	Scott Tibbs	© 2007 Roland Corporation
4	Human Sonic	YUHKI	© 2007 Roland Corporation

- \* Si ha conectado una memoria USB que contiene un archivo de canción, seleccione [Demo Songs] en la pantalla de la lista Playlist. Para más detalles sobre cómo reproducir desde una lista de reproducción, consulte la p. 28.
- \* Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos no privados ni de ocio personal se considera una violación de las leyes aplicables.
- \* No se enviarán datos de la música que se reproduce desde MIDI OUT.

## Paneles posterior y frontal

### Conector USB COMPUTER

Utilice un cable USB para conectar el ordenador aquí. Esta conexión puede gestionar MIDI y audio.

- Utilizar el SonicCell con el ordenador → p.31, p.135

### Conector USB MEMORY

Puede conectar aquí la memoria USB y utilizar el SonicCell para reproducir archivos (canciones) que se hayan almacenado en la memoria USB.

- Reproducir canciones → p.28, p.167

### Conmutador POWER DC IN Jack

Activa/desactiva el equipo (p. 18).

Conecte aquí el adaptador de CA incluido (p.18)

No utilice ningún otro adaptador de CA que el incluido, ya que podría provocar funcionamiento anómalo.

### Conectores MIDI IN/OUT

Puede conectar estos a otro equipo MIDI para enviar y recibir mensajes MIDI.

- Utilizar el SonicCell como módulo de sonido MIDI @ p. 22, p. 54

### Panel posterior



### Ranura de seguridad



<http://www.kensington.com>

### Jack PHONES

Es un jack mini estéreo para conectar los auriculares.

Este jack emitirá el sonido que reciba del jack INPUT mezclado con el sonido del ordenador conectado a través de USB y el sonido del propio SonicCell. Conectar los auriculares no enmudecerá el sonido del jack OUTPUT

### Panel frontal



### Conmutador SAMPLING RATE

Especifica la frecuencia de muestreo utilizada para grabar o reproducir los datos de audio. Después de cambiar este ajuste, deberá desconectar el SonicCell y conectarlo de nuevo. Si utiliza un software, también deberá reiniciar el software. Asegúrese de ajustar el conmutador [SAMPLING RATE] de manera que coincida con el ajuste de la frecuencia de muestreo del software que está utilizando.

### Dial MASTER VOLUME

Ajusta el volumen de la salida de las señales del jack PHONES y de los jacks OUTPUT.

**Jacks INPUT/OUTPUT**

Estos jacks reciben o emiten señales de audio.

**Mando INPUT LEVEL**

Ajusta el nivel de entrada de la señal recibida en INPUT.

- Ajustar el nivel de entrada → p. 42

**Jacks OUTPUT (R, L/MONO)**

Estos jacks emiten las señales de audio.

Si está emitiendo en mono, conéctelo al jack L/MONO.

Estos jacks emiten las señales combinadas que reciben de la entrada INPUT, el sonido del ordenador conectado por medio de USB y el sonido del propio SonicCell.

**Jack LINE (R)**

Al utilizar LINE (L) y LINE (R) para la entrada estéreo, la señal para el canal R se recibirá aquí.

\* Si está recibiendo en mono, conéctelo al jack LINE (L). No puede utilizar este jack si el conmutador de selección de gain INPUT no está en posición LINE (L).

- Grabar un micrófono o una guitarra → p. 40, 142



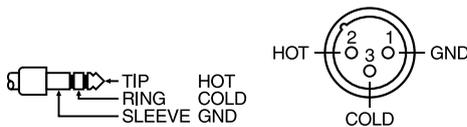
**Jack L/GUITAR/MIC (jack de entrada combo)**

Puede conectar aquí un micro, una guitarra o un equipo de línea.

Este instrumento está equipado con jacks tipo balanceados (XLR/TRS).

A continuación, se muestran los diagramas de cableado para estos jacks.

Antes de realizar las conexiones, examine los diagramas de cableado del resto de los equipos que desee conectar.



**Conmutador INPUT SOURCE**

Ajústelo de forma adecuada para el dispositivo que ha conectado al jack LINE (L).

Si ha conectado la fuente en el jack LINE (R), debe ajustar este conmutador a LINE (L).

**Line (L):**

Conecte el dispositivo de nivel de línea como dispositivo de audio (por ejemplo, reproductor de CDs) o teclado.

**GUITAR (Hi-Z):**

Conecte una guitarra eléctrica que no se esté enviando a través de un procesador de efectos (conexión de alta impedancia).

**MIC:**

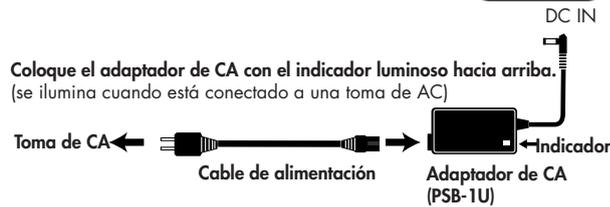
Conecte un micrófono.

- Grabar un micrófono o una guitarra → p. 40, 142

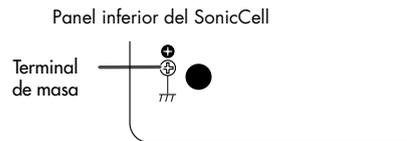
Conmutador		Conector compatible	Nivel entrada nominal
LINE		conector phone de 1/4" (no balanceado)	-30 – -10 dBu
GUITAR		conector phone de 1/4" (no balanceado) (permite alta impedancia)	-30 – -10 dBu
MIC	Dynamic	conector phone de 1/4" (balanceado o no balanceado), conector XLR * Ajuste el conmutador "Phantom Power" a OFF en la pantalla INPUT	-50 – -30 dBu
	Condenser	Conector XLR (acepta alimentación phantom de 48 V) Conectar un micrófono condensador de alimentación phantom →En la pantalla INPUT, active "Phantom Power" (p.142)	

## ■ Conectar el adaptador de CA

- 1 Asegúrese de que el conmutador [POWER] está desactivado.
- 2 Conecte el cable de alimentación incluido en el adaptador de CA incluido.
- 3 Conecte el adaptador de CA al conector DC IN de SonicCell y conecte el cable de alimentación a una toma de CA.



\* Según las circunstancias de una configuración en particular, puede experimentar una sensación incómoda, o percibir que la superficie es arenosa al tacto cuando toca el dispositivo, los micrófonos conectados, o las partes de metal de otros objetos, como las guitarras. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal, que no es peligrosa. Sin embargo, si está preocupado, conecte el terminal de masa (vea la ilustración) con una masa externa. Cuando el equipo está derivado a masa, puede que se produzca un ligero zumbido, según las características de la instalación. Si no está seguro del método de conexión, contacte con el establecimiento donde adquirió el equipo, el Centro de Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".



Lugares no adecuados para la conexión

- Tuberías de agua (pueden provocar descargas eléctricas)
- Tuberías de gas (pueden provocar incendios o explosiones)
- Línea telefónica o pararrayos (pueden ser peligrosos en caso de tormenta eléctrica)

\* Cuando gire el equipo, coloque unos cuantos periódicos o revistas debajo de las cuatro esquinas o en ambos extremos del equipo para evitar que se dañen los botones y los controles. Además, intente orientar el equipo de forma que no se dañen los botones ni los controles.

\* Cuando gire el equipo, sujételo con cuidado para evitar que se caiga.

## ■ Activar el equipo

### ⚠ NOTA

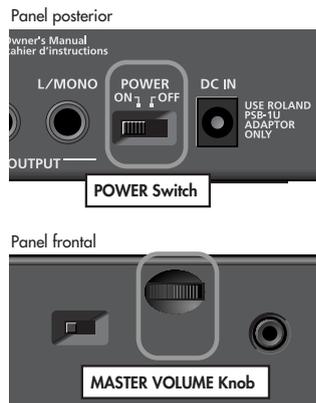
Una vez completadas las conexiones, active los diferentes equipos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, corre el riesgo de provocar un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces y en el resto de los dispositivos.

- 1 Minimice el volumen de SonicCell y de los equipos de audio conectados.

- 2 Active el conmutador [POWER].

\* Este equipo incorpora un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar el equipo para que funcione con total normalidad.

- 3 Utilice el mando [MASTER VOLUME] para ajustar el volumen.



## ■ Desactivar el equipo

- 1 Minimice el volumen de SonicCell y de los equipos de audio conectados.

- 2 Desactive los equipos de audio conectados.

- 3 Desactive el conmutador [POWER].

Las indicaciones de la pantalla desaparecerán, y el equipo se desactivará.

## Acerca de la pantalla y de [CURSOR/VALUE]

Esta sección se explica utilizando como ejemplo la pantalla Part View del modo Performance.

### Acceder a la pantalla Part View

Después de activar el equipo, asegúrese de que [MIDI INST] esté iluminado y, luego, pulse [PART VIEW].



### Desplazar el cursor

- 1 El cursor se moverá cuando gire [CURSOR/VALUE].

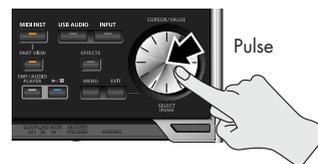


### Desplazarse entre pantallas

- 1 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a [PATCH].



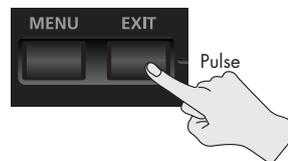
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE].



Aparecerá la pantalla Patch Edit.



- 3 Pulse [EXIT].



Volverá a la pantalla Part View.



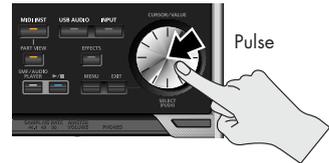
## Editar un valor

Ahora explicaremos cómo cambiar el número de patch.

- 1 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor al número de patch.



- 2 Pulse [CURSOR/VALUE].



El número de patch se seleccionará.



- 3 Gire [CURSOR/VALUE].



El valor cambiará.  
 Cuando edite el valor, aparecerá el símbolo "E" en la parte superior derecha de la pantalla.  
 En este caso, puede guardar los ajustes que ha editado.

Guardar interpretaciones  
 → Consulte "Performance Write (p. 73)".

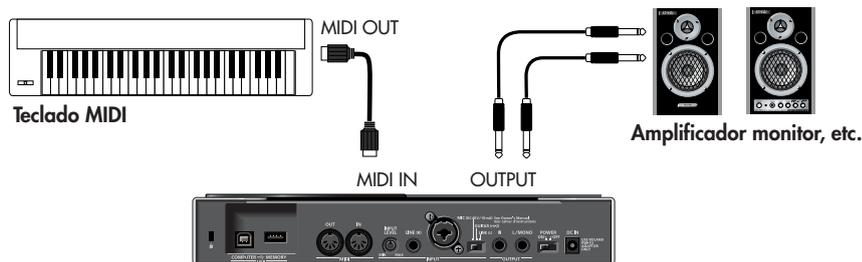


- 4 Pulse de nuevo [CURSOR/VALUE].

El cursor volverá a su estado original.



## ■ Conexiones



### ▲ NOTA

Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o causar daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados a las entradas (INPUT) sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.

## ■ Modo Performance y modo Patch

Al utilizar el SonicCell como módulo de sonido MIDI, se pueden seleccionar tanto el modo Performance como el modo Patch.

Al activar el equipo, se selecciona el modo Performance.

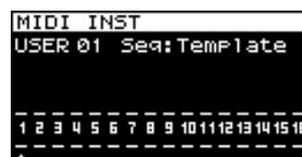
Para más información sobre los modos Performance y Patch, consulte la p. 54.

## Reproducir el SonicCell en modo Performance

### ■ Seleccionar una interpretación

- 1 Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.

Aparecerá la pantalla MIDI INST.



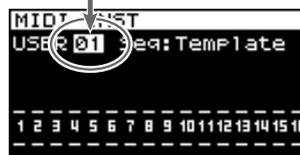
- 2 Mueva el cursor al número de interpretación.

- 3 Pulse [CURSOR/VALUE].

El valor en el cursor se seleccionará.

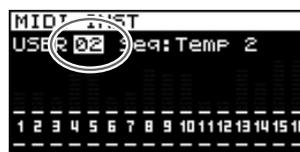
Para más información sobre cómo utilizar [CURSOR/VALUE], consulte la p. 20.

Número de interpretación



- 4 Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el número de interpretación.
- El sonido cambiará.

- 5 Pulse [CURSOR/VALUE].



## Reproducir el SonicCell en modo

### ■ Seleccionar el modo Patch

- 1 En la pantalla MIDI INST, pulse simultáneamente [MIDI INST] y [PART VIEW]. El SonicCell entrará en el modo Patch, y aparecerá la pantalla Patch Play. Si vuelve a mantener pulsado [MIDI INST] y pulsa [PART VIEW], pasará al modo Performance, y aparecerá la pantalla MIDI INST.



### ■ Ajustar el canal MIDI

- 1 En la pantalla Patch Play, gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "RxCh".
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE]. El valor RxCh se seleccionará.
- 3 Gire [CURSOR/VALUE] para ajustar el valor "RxCh" para que coincida con el canal de transmisión de los equipos conectados.



### ■ Seleccionar sonidos

- 1 En la pantalla Patch Play, gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor al número de patch.
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE].
- 3 Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el número de patch. El sonido cambiará.



## Ejemplo: Seleccionar "037 Violin" del grupo "PR-C"

- 1 En la pantalla Patch Play, gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor al grupo de patches.
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE].
- 3 Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "PR-C" y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].
- 4 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor al número de patch y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE]. El número de patch se seleccionará.
- 5 Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "037" como número de patch. Se seleccionará "Violin".



## Modificar el sonido (editar un patch)

Antes de continuar, seleccione "037 Violin" desde "PR-C", como se describe en el procedimiento anterior.

### ■ Editar la envolvente de amplificador

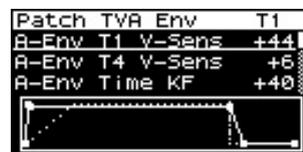
Especifica cómo empieza y cómo cae el sonido.

#### Acceda a la pantalla Patch Edit.

- 1 En la pantalla Patch Play, utilice [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "EDIT".
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá la pantalla Patch Edit.
- 3 Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el gráfico situado debajo de "TVA" del Tone 1 y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].



Aparecerá la pantalla Patch TVA Envelope (T1).



## Ajustar el ataque

4 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "A-Env Time1".

5 Pulse [CURSOR/VALUE].

El valor se seleccionará.

6 Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando cambie el valor, el gráfico de la parte inferior de la pantalla también cambiará.

Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla anterior.



T1 (al pulsar una tecla)

- Para que el sonido empiece inmediatamente cuando pulse una tecla

→ Ajuste "A-Env Time1" a un valor inferior



- Para que el sonido empiece lentamente cuando pulse una tecla

→ Ajuste "A-Env Time1" a un valor superior



## Ajustar el desvanecimiento

7 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "A-Env Time4".

8 Pulse [CURSOR/VALUE].

El valor se seleccionará.

9 Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando cambie el valor, el gráfico de la parte inferior de la pantalla también cambiará.

Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla anterior.



T4 (al soltar una tecla)

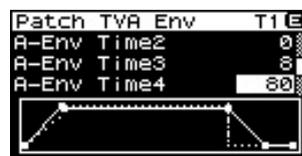
- Para que el sonido se detenga inmediatamente cuando suelte una tecla

→ Ajuste "A-Env Time4" a un valor inferior



- Para que el sonido se alargue cuando suelte una tecla

→ Ajuste "A-Env Time4" a un valor superior



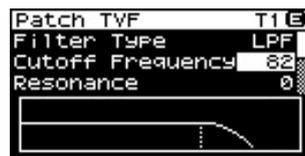
### MEMO

Para más detalles acerca de los ajustes de la envolvente, consulte la p. 107.  
Si desea guardar el patch que ha modificado, consulte la p. 116.

## ■ Editar el filtro

Editando los ajustes de filtro, puede conseguir que el carácter tonal del sonido sea más brillante o más oscuro.

- 1 En la pantalla Patch Play, gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "EDIT".
- 2 Pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch Edit.
- 3 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "TVF".
- 4 Pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch TVF.
- 5 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "Cutoff Frequency".
- 6 Pulse [CURSOR/VALUE].  
El valor se seleccionará.
- 7 Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
Cuando cambie el valor, el gráfico de la parte inferior de la pantalla también cambiará.  
Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla anterior.

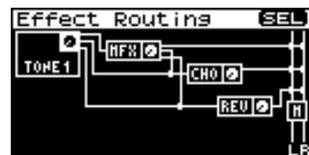


**MEMO** Para más información sobre el filtro, consulte la p. 102.  
Si desea guardar el patch que ha modificado, consulte la p. 116.

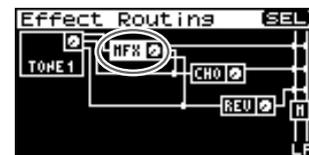
## ■ Cambiar el efecto

Los efectos son varios tipos de procesamiento que puede aplicar al sonido. Puede variar drásticamente el carácter del sonido simplemente cambiando el efecto.

- 1 En la pantalla Patch Play, pulse [EFFECTS].  
Aparecerá la pantalla Effect Routing.



- 2 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "MFX".



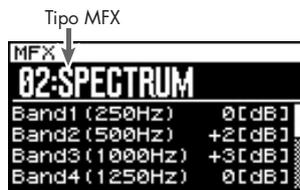
**3** Pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá la pantalla MFX.

**4** Utilice [CURSOR/VALUE] para seleccionar el tipo MFX.

**5** Pulse [CURSOR/VALUE].

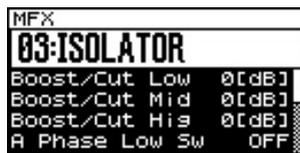
La indicación del tipo MFX se seleccionará.



**6** Utilice [CURSOR/VALUE] para cambiar el tipo MFX.

**7** Pulse [CURSOR/VALUE].

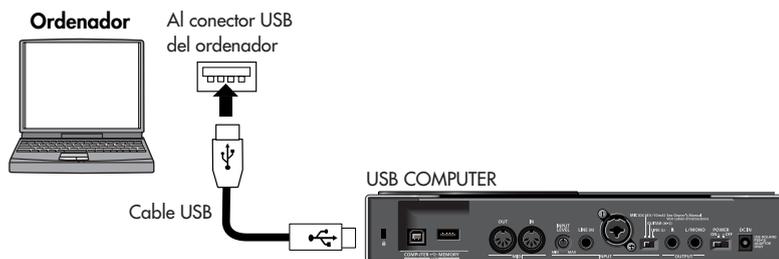
Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla anterior.



**MEMO** Para más información sobre la edición de efectos, consulte la p. 132.  
Si desea guardar el patch que ha modificado, consulte la p. 116.

## Utilizar el Editor y Librarian

### Conexiones



SonicCell incluye un editor específico y un software librarian.

Utilizando el editor, puede editar los parámetros de interpretación y de patch de SonicCell en el ordenador.

Puede editar los ajustes mientras los visualiza en una amplia pantalla del ordenador.

Utilizando el Librarian, puede gestionar los ajustes editados en el ordenador.

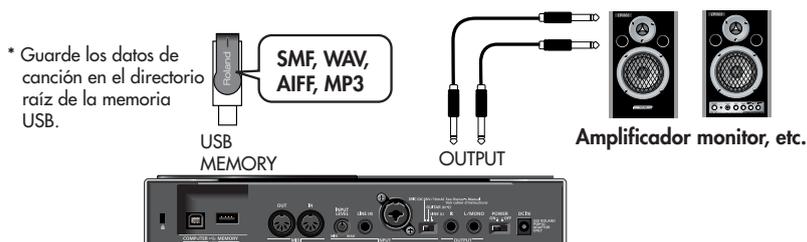
Para más información sobre la instalación del software, consulte la p. 31.

Para más información sobre el uso del software, consulte el manual en PDF que se instala junto con el software.

# Reproducir canciones (equipo de acompañamiento portátil)

El SonicCell puede reproducir archivos MIDI (SMF) y archivos de audio (WAV, AIFF, MP3). Ésta es una función útil que también puede utilizar para reproducir pistas de acompañamiento durante una interpretación en directo.

## ■ Conexiones



- \* Utilice sólo una memoria USB vendida por Roland. No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes a éstos. No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes de memoria USB.
- \* Conecte la memoria USB cuando haya activado el SonicCell.
- \* Si, después de extraer un dispositivo de memoria USB, desea volver a conectarlo, deberá desactivar el SonicCell y conectarlo de nuevo.

### ▲ NOTA

Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o causar daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados a las entradas (INPUT) sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.

## ■ Formatos de archivo que puede reproducir

Para más detalles sobre los formatos de archivo que puede reproducir, consulte la p. 168.

## ■ Reproducir las canciones de demostración

Consulte la p. 15

## Procedimiento de reproducción

Antes de continuar, asegúrese de que la memoria USB que contiene el archivo de la canción que desea reproducir está conectada a SonicCell.

También debería asegurarse de que SonicCell está ajustado al modo Performance (p. 60).

- \* Al guardar un archivo de canción en la memoria USB, asegúrese de guardarlo en el directorio raíz.

- 1 Pulse [SMF/AUDIO PLAYER].  
Aparecerá la pantalla Playlist Select.



- 2 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "USB Memory".
- 3 Pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá una lista de las canciones de la memoria USB.



- 4 Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar una canción y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Se visualizará la canción seleccionada.

\* La longitud de la canción indicada en la pantalla puede ser distinta de la longitud real de la canción.



- 5 Pulse [▶/||].

Se reproducirá la canción seleccionada.



- 6 Pulse [▶/||] para detener la canción.

Si pulsa [EXIT] volverá a la pantalla anterior.

### Acerca de la frecuencia de muestreo

El SonicCell reproducirá las canciones guardadas con la misma frecuencia de muestreo que el ajuste del conmutador [SAMPLING RATE] del panel frontal.



Las canciones cuya frecuencia de muestreo sea diferente al ajuste de SonicCell se mostrarán en la lista de canciones, pero no podrán seleccionarse ni reproducirse.

En este caso, mueva el conmutador de frecuencia de muestreo a la frecuencia de la canción que desea reproducir y, a continuación, desactive el SonicCell y, luego, vuelva a activarlo.

- 1 Cambie el ajuste del conmutador [SAMPLING RATE].
- 2 Desactive el SonicCell y, luego, vuelva a activarlo.

## Crear una lista de reproducción

Puede utilizar el "SonicCell Playlist Editor" incluido para crear una lista de reproducción para reproducir con el SonicCell.

Si desea utilizar el SonicCell para reproducir pistas de acompañamiento, resulta útil crear una lista de reproducción con el orden en el que desea que suenen las canciones.

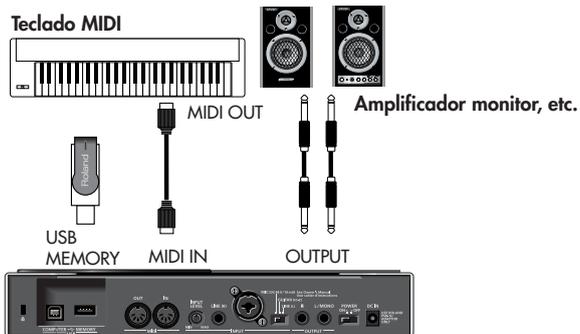
Para más detalles sobre la instalación de "SonicCell Playlist Editor", consulte la p. 31.

Para más información sobre el uso del software, consulte el manual en PDF que se instala junto con el software.



## Interpretar a través de MIDI mientras suena

### ■ Conexiones



Utilizando PDS-10 y BKT-S, disponibles por separado, puede montar el SonicCell como se muestra en la figura.

\*Si utiliza el PDS-10, extienda el trípode al máximo. Compruebe que la altura máxima, contando el SonicCell, no supera un metro.



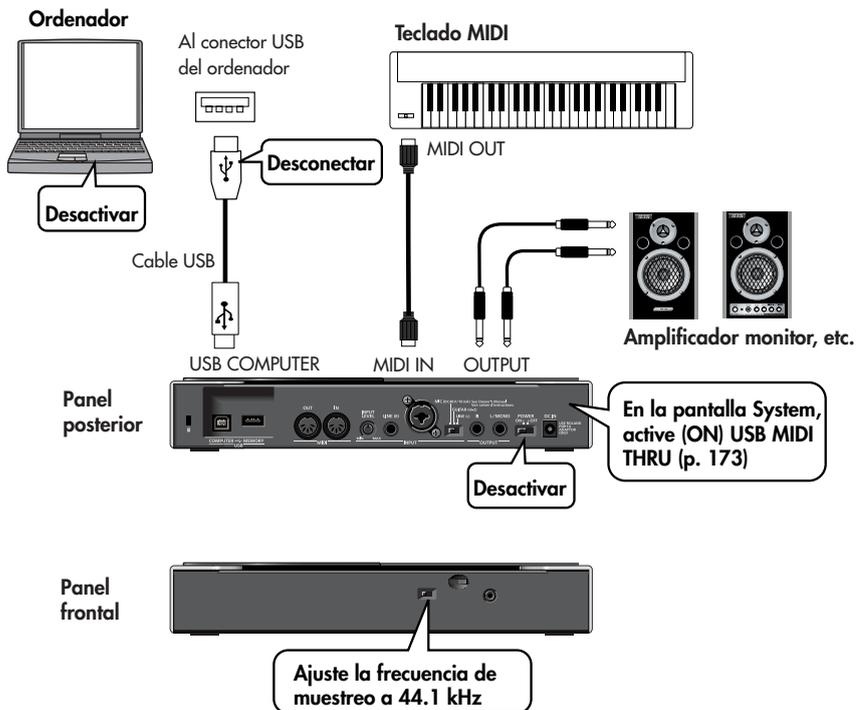
# Conectar el SonicCell al ordenador

Puede utilizar el SonicCell como un módulo de sonido externo para el DAW o el software secuenciador.

## ⚠ NOTA

Debe instalar el controlador antes de conectar el SonicCell al ordenador.

## ■ Conexiones de ejemplo y preparaciones para la instalación



## ⚠ NOTA

Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o causar daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión. Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados a las entradas (INPUT) sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.

## ⚠ NOTA

Se prohíbe el uso de SonicCell Editor, SonicCell Librarian, o SonicCell Playlist Editor para alquiler, leasing, o propósitos similares sin el permiso del propietario del copyright. La duplicación no autorizada está prohibida por la ley.

Requisitos del sistema de SonicCell Editor	
SO Windows	Mac OS
Windows: Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista™ *No funciona con la edición de 64 bits de Windows Vista™.	Sistema operativo: Mac OS 10.4.3 o posterior
CPU/frecuencia: Procesador Pentium®/Celeron® 1.4 GHz o superior	CPU/frecuencia: PowerPC G4 1 GHz o superior/Procesador Intel
RAM : 512 MB o más	RAM: 512 MB o más
Disco duro: 160 MB o más	Disco duro: 160 MB o más
Pantalla/Colores: A todo color 1280 x 800 o superior/24 bits o más	Pantalla/Colores: 1280 x 800 o superior/1670 colores o más
Otros: Un ordenador con un conector USB que sea compatible con especificación USB Revisión 2.0 o superior * Microprogramación Intel recomendada. * SonicCell puede no funcionar con toda su capacidad si se utiliza con una tarjeta de interface USB 2.0 añadida. Unidad de CD-ROM	Otros: Ordenador de la serie Apple Macintosh con USB 2.0 integrado Unidad de CD-ROM

\* Aunque Roland haya probado numerosas configuraciones y haya determinado que generalmente, un sistema informático similar al descrito anteriormente permitirá un funcionamiento normal de las aplicaciones del SonicCell, Roland no puede garantizar que un determinado ordenador se pueda utilizar de forma satisfactoria con las aplicaciones del SonicCell basándose solo en el hecho de que cumple con los requisitos mostrados a la izquierda. Esto se debe a que existen muchas otras variables que pueden influir en el entorno de procesamiento, incluyendo diferencias en el diseño de la placa base y la combinación particular de otros dispositivos involucrados.

\* Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o el contenido de este paquete están sujetos a cambios sin previo aviso.

## ■ Procedimiento de instalación

<b>Usuarios de Windows XP.....</b>	<b>p. 33</b>
<b>Usuarios de Windows Vista .....</b>	<b>p. 35</b>
<b>Usuarios de Mac OS.....</b>	<b>p. 37</b>
<b>Instalar el SONAR LE .....</b>	<b>p. 152</b>

## Especificaciones sobre la versión plug-in específica del editor

SonicCell Editor se entrega de dos formas: en versión autónoma o en versión plug-in.

### Formatos en plug-in

- Windows: VSTi
- Mac: VSTi, unidad de audio

### Aplicaciones host en las que se ha comprobado el funcionamiento

Si está utilizando la versión plug-in del editor, consulte también la explicación aplicable.

- SONAR LE → p. 152
- SONAR 6.2 → p. 157
- CUBASE 4 → p. 160
- Logic Pro 7.2 → p. 163

\* Para poder utilizar la versión plug-in del editor, el ordenador debe cumplir los requisitos de funcionamiento mencionados, así como los requisitos de la aplicación host que esté utilizando.

\* La versión plug-in del editor se ha probado y comprobado que funciona con la mayoría de aplicaciones host, pero no podemos garantizar que funcione con todas ellas.

## Usuarios de Windows XP

Para instalar el controlador y el software, debe iniciar la sesión como usuario con privilegios de administrador.

\* Para más detalles, contacte con el proveedor del sistema de su ordenador.

### ⚠ NOTA

En el CD del SonicCell Editor, la carpeta XP situada dentro de la carpeta Driver contiene un archivo Readme (Readme\_E.html), que explica cómo instalar el controlador e incluye varios consejos para resolver problemas. Asegúrese de leerlo antes de utilizar el software.

## Instalar el controlador

- 1 **Inicie Windows con todos los cables USB desconectados (excepto el del teclado y/o el ratón USB, si se utilizan).**
- 2 **Inicie la sesión de Windows como uno de los siguientes usuarios.**
  - Usuario del grupo de Administradores, como Administrador
  - Usuario cuyo tipo de cuenta sea Administrador del ordenador

\* Para más detalles, contacte con el proveedor del sistema del ordenador que utiliza.
- 3 **Cierre todas las aplicaciones.**  
Cierre también cualquier programa anti-virus o de monitorización del sistema que se esté ejecutando.
- 4 **Inserte el "CD-ROM SonicCell Editor" en la unidad de CD-ROM, navegue hasta la carpeta Driver | carpeta XP, y haga doble clic en Setup.exe.**
- 5 **La pantalla indicará "Roland SonicCell Driver will be installed on your computer..." (El controlador del SonicCell de Roland se instalará en el ordenador...).**  
Haga clic en [Next] (Siguiente).  
\* Si se visualiza otro mensaje, proceda según indique el contenido del mensaje.
- 6 **Aparecerá el mensaje "To begin installation, click [Next]" (Para iniciar la instalación, haga clic en [Siguiente]).** Proceda con la instalación del controlador tal como indican las instrucciones en pantalla.

## Ajustes de Windows

### ■ Ajustes del sistema

Estos ajustes evitarán problemas con el sonido interrumpido cuando reproduce audio del ordenador.

- 1 Abra el "Panel de control" y haga doble clic en "Sistema".  
\* Si no ve el icono anterior, haga clic en "Rendimiento y mantenimiento" y, luego, haga clic en "Sistema".
- 2 Haga clic en la ficha "Opciones avanzadas", y en el área Rendimiento, haga clic en [Configuración].
- 3 Haga clic en la ficha "Opciones avanzadas".
- 4 Seleccione "Servicios en segundo plano" y haga clic en [Aceptar].
- 5 Haga clic en [Aceptar] para cerrar "Propiedades del sistema".

### ■ Configuración para utilizar el reproductor multimedia incluido con Windows

- 1 Abra el "Panel de control" y haga doble clic en "Dispositivos de sonido y audio".  
\* Si no ve el icono anterior, haga clic en "Sonidos, audio y dispositivos de audio" y, luego, haga clic en "Dispositivos de sonido y audio".
- 2 Haga clic en [Aceptar] para cerrar "Propiedades de Dispositivos de sonido y audio".
- 3 Inicie el Reproductor de Windows Media, reproduzca un archivo de audio y un archivo MIDI, y compruebe que oye correctamente el sonido.

## Instalar SonicCell Editor

- 1 Inserte el "CD-ROM SonicCell Editor" en la unidad de CD-ROM, navegue hasta la carpeta Driver | carpeta XP, y haga doble clic en Setup.exe.
- 2 Aparecerá la pantalla "Welcome" (Bienvenido). Haga clic en [Next] (Siguiente).
- 3 Siga las indicaciones en pantalla para instalar SonicCell Editor.  
Al instalar SonicCell Editor, se instalarán SonicCell Editor, SonicCell Editor VSTi plugin, SonicCell Librarian, SonicCell Playlist Editor, y los manuales on-line para cada editor.

❖ El manual on-line para cada editor se puede encontrar en la carpeta de Windows "Inicio | Todos los programas | SonicCell Editor". Los manuales on-line se incluyen como archivos PDF.  
Para leer archivos PDF, es necesario disponer de Adobe Reader (disponible gratis).

## Usuarios de Windows Vista

Para instalar el controlador y el software, debe iniciar la sesión como usuario con privilegios de administrador.

\* Para más detalles, contacte con el proveedor del sistema de su ordenador.

### ⚠ NOTA

La carpeta Driver | Vista del CD-ROM SonicCell Driver contiene un archivo Readme (Readme\_E.html) que describe las instalaciones de los controladores y cómo solucionar problemas. Procure leerlo antes de cualquier uso.

## Instalar el controlador

- 1 **Inicie Windows con todos los cables USB desconectados (excepto el del teclado y/o el ratón USB, si se utilizan).**
- 2 **Cierre todas las aplicaciones.**  
Además cierre cualquier programa anti-virus o de control del sistema.
- 3 **Coloque "CD SonicCell Editor" en la unidad de CD-ROM, navegue hasta la carpeta Driver | Vista, y haga doble clic en Setup.exe.**  
\* Si la pantalla indica "Drivers must be installed by an administrator user." (Los controladores debe instalarlos un usuario administrador), regístrese en Windows como usuario cuya cuenta sea Administrador y, luego, vuelva a ejecutar la instalación.
- 4 **Aparecerá una pantalla de control de la cuenta del usuario; haga clic en [Continuar].**
- 5 **Aparecerá el mensaje "Roland SonicCell Driver will be installed on your computer..." (El controlador del SonicCell de Roland se instalará en el ordenador...). Haga clic en [Next] (Siguiente).**  
\* Si se visualiza otro mensaje, proceda según indique el contenido del mensaje.
- 6 **Aparecerá el mensaje "Click [Next] to begin the installation" (Haga clic en [Siguiente] para iniciar la instalación). Proceda con la instalación del controlador tal como indican las instrucciones en pantalla.**

## Ajustes de Windows

### ■ Configuración para utilizar el reproductor multimedia incluido con Windows

- 1 Abra el "Panel de control", haga clic en "Hardware y sonido" y, a continuación, haga clic en "Sonidos".  
\* Si ha elegido la vista Clásica, haga doble clic en "Sonidos".
- 2 En "Reproducción", seleccione la SALIDA de Roland SonicCell y haga clic en "Establecer como predeterminado".
- 3 Haga clic en [Aceptar] para cerrar "Sonidos".
- 4 Inicie el Reproductor de Windows Media, reproduzca un archivo de audio, y compruebe que el sonido se produce correctamente.

## Instalar SonicCell Editor

- 1 Inserte el "CD-ROM SonicCell Editor" en la unidad de CD-ROM, navegue hasta la carpeta Editor, y haga doble clic en Setup.exe.
- 2 La pantalla indicará "Un programa no identificado desea tener acceso a este equipo"; haga clic en [Permitir].
- 3 Aparecerá una pantalla de control de la cuenta del usuario; haga clic en [Continuar].
- 4 Se iniciará el instalador. Siga las instrucciones en pantalla para proceder con la instalación de SonicCell Editor.

Al instalar SonicCell Editor, se instalarán SonicCell Editor, SonicCell Editor VSTi plugin, SonicCell Librarian, SonicCell Playlist Editor, y los manuales on-line para cada editor.

❏ El manual on-line para cada editor se puede encontrar en la carpeta de Windows "Inicio | Todos los programas | SonicCell Editor". Los manuales on-line se incluyen como archivos PDF.

Para leer archivos PDF, es necesario disponer de Adobe Reader (disponible gratis).

## Usuarios de Mac OS X

Para instalar el controlador y otro software, debe iniciar la sesión como usuario con privilegios de administrador.

- \* Para más detalles, contacte con el proveedor del sistema del ordenador que utiliza.
- \* El SONAR LE incluido no es compatible con Mac OS.

## Instalar el controlador

- \* Si aparece el cuadro de diálogo "Autenticar" durante la instalación, escriba la contraseña y haga clic en [Aceptar].

- 1 Active el ordenador con todos los cables USB desconectados (excepto el del teclado y el del ratón).
- 2 Inserte el "CD-ROM SonicCell Editor" en la unidad de CD-ROM, navegue hasta la carpeta Driver, y haga doble clic en "SonicCellUSBDriver.pkg".
- 3 Es posible que aparezca el mensaje "This installer package needs to run a program to determine if it can be installed. Do you want to continue?" (Este paquete instalador necesita ejecutar un programa para determinar si se puede instalar. ¿Desea continuar?) En este caso, haga clic en [Continuar].
- 4 Un mensaje indicará "Welcome to Roland SonicCell Driver installer" (Bienvenido al instalador del controlador de SonicCell de Roland). Haga clic en [Continue] (Continuar).
- 5 Un mensaje le indicará "Select a Destination" (Seleccione un destino). Haga clic en la unidad en la que está instalado el sistema para seleccionarla y haga clic en [Continue] (Continuar).
- 6 Un mensaje le indicará "Easy install" (Instalación fácil). Haga clic en [Install] (Instalar) o [Upgrade] (Mejorar).
- 7 Un mensaje le indicará "Installing this software requires you to restart..." (La instalación de este software requiere reiniciar el equipo...) Haga clic en [Continue with installation] (Continuar con la instalación).
- 8 Un mensaje le indicará "The software was successfully installed" (El software se ha instalado con éxito). Haga clic en [Restart] (Reiniciar) para reiniciar el ordenador.

## Instalar SonicCell Editor

- 1 En el "CD-ROM SonicCell Editor" navegue a la carpeta Editor y haga doble clic en "SonicCell EditorInstaller.mpkg."
- 2 Se iniciará el instalador. Siga las instrucciones en pantalla para proceder con la instalación de SonicCell Editor.  
Al instalar SonicCell Editor, se instalarán SonicCell Editor, SonicCell Librarian, SonicCell Playlist Editor, y los manuales on-line para cada editor.

❏ La carpeta "Manual" dentro de la carpeta donde está instalado SonicCell Editor contiene manuales on-line para cada editor. Los manuales on-line se incluyen como archivos PDF.  
Para leer archivos PDF, es necesario disponer de Adobe Reader (disponible gratis).

## Ajustes

### ■ Ajustes de entrada/salida de audio en Mac OS X

- 1 Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador y, a continuación, active el SonicCell.
- 2 En "Preferencias del Sistema", haga clic en "Sonido".
- 3 Seleccione "Roland SonicCell \*\* kHz" para los siguientes ajustes.  
(\* \*\* dependerá del ajuste de frecuencia de muestreo del propio SonicCell).
  - En la ficha "Efectos de sonido", "Reproducir alertas y efectos con:"
  - En la ficha "Salida", "Seleccione un dispositivo para la salida de sonido"
  - En la ficha "Entrada", "Seleccione un dispositivo para la entrada de sonido"

### ■ Ajustes de entrada/salida MIDI en Mac OS X

- 1 Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador y, a continuación, active el SonicCell.
- 2 En la carpeta "Aplicaciones - Utilidades", haga doble clic en "Configuración de Audio MIDI" para configurarlo.
- 3 Haga clic en la ficha "Dispositivos MIDI".

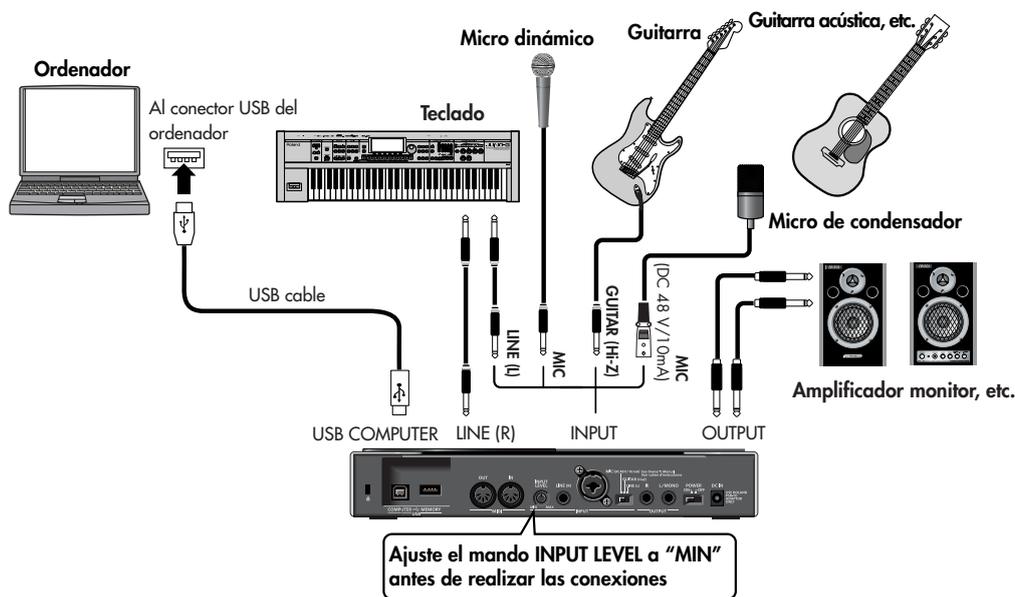
- 4 En el cuadro de diálogo "Configuración de Audio MIDI", compruebe que aparezca "SonicCell".
  - \* Si no aparece "SonicCell", o si aparece oscurecido, SonicCell no se ha detectado correctamente. Haga clic en "Explorar MIDI". También puede intentar desactivar el SonicCell y, a continuación, volver a activarlo.
  - \* Si había instalado una versión diferente del controlador, es posible que persistan los ajustes antiguos. En este caso, haga clic en el "SonicCell" oscurecido o en "Roland SonicCell" para seleccionarlo, y haga clic en "Eliminar disp." para eliminar los ajustes.
- 5 Haga clic en "Añadir disp." Aparecerá el elemento "nuevo dispositivo externo".
- 6 Haga clic en "nuevo dispositivo externo" y, a continuación, en "Más información".
- 7 Introduzca los nombres siguientes en el campo "Nombre disp." de cada "nuevo dispositivo externo".  
Primer nuevo dispositivo externoSonicCell
- 8 Arrastre con el ratón de forma que las flechas arriba/abajo que indican los puertos de entrada/salida se conecten de la forma siguiente.
  - Conecte la primera flecha arriba/abajo de "SonicCell" a la flecha arriba/abajo del "SonicCell" añadido
- 9 Compruebe que la transmisión y la recepción MIDI se realizan correctamente.
  - Haga clic en "Probar config." El cursor del ratón se convertirá en una nota musical.
- 10 Haga clic en el dispositivo externo añadido. Si oye sonido del módulo de sonido, los ajustes son correctos.
- 11 Haga clic en "Probar config." de nuevo para finalizar la prueba.
- 12 Cierre el cuadro de diálogo "Configuración de Audio MIDI". Este proceso completa la configuración.

## ■ Antes de utilizar el SonicCell con el software

- 1 Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador antes de iniciar el software.
- 2 En los ajustes Audio Driver del software que está utilizando, seleccione "Roland SonicCell \*\* kHz".  
(\* \*\* dependerá del ajuste de frecuencia de muestreo del propio SonicCell).
- 3 En los ajustes MIDI Driver del software que está utilizando, seleccione SonicCell.  
Para más información, consulte el manual del software que está utilizando.

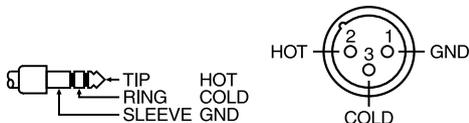
# Grabar un micrófono o una guitarra (Interface de audio/USB)

## ■ Conexiones

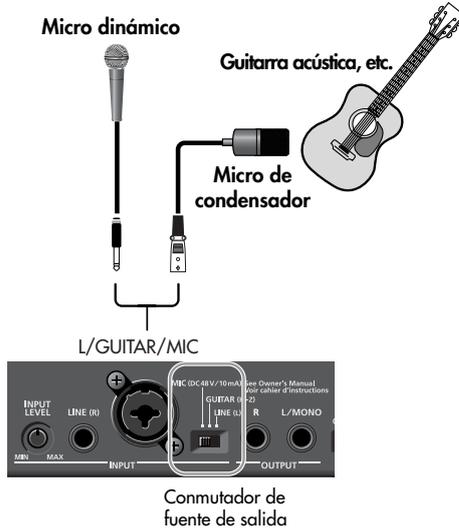


### ▲ NOTA

- \* Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o causar daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.
- \* Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados a las entradas (INPUT) sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.
- \* Según la posición de los micrófonos con respecto a los altavoces, es posible que se produzcan pitidos. Esto se puede evitar:
  1. Cambiando la orientación del(de los) micrófono(s).
  2. Colocando el(los) micrófono(s) más alejado(s) de los altavoces.
  3. Bajando los niveles de volumen.
- \* Este instrumento está equipado con jacks tipo balanceados (XLR/TRS). A continuación, se muestran los diagramas de cableado para estos jacks. Antes de realizar las conexiones, examine los diagramas de cableado del resto de los equipos que desee conectar.



## Conectar un micrófono



### Ajustes requeridos

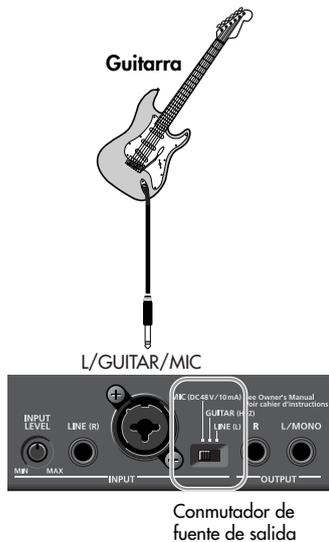
#### Conmutador INPUT SOURCE

→ Ajustelo a "MIC"

Al conectar un micrófono de condensador que requiera alimentación phantom

→ Active la alimentación phantom (p. 142)

## Conectar una guitarra



### Ajustes requeridos

#### Conmutador INPUT SOURCE

Al enviar la guitarra mediante una unidad de efectos antes de conectarla a SonicCell

→ Ajustelo a "LINE"

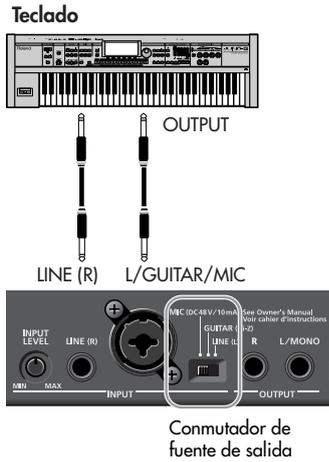
Al conectar una guitarra directamente a SonicCell sin pasar por la unidad de efectos

→ Ajustelo a "GUITAR"

#### Si desea aplicar un efecto

→ Consulte la p. 144

## Utilizar la entrada de línea



### Ajustes requeridos

Commutador INPUT SOURCE

→ Ajustelo a "LINE"

Si está recibiendo en mono (un cable)

→ Conéctelo a L (MONO)

Si desea aplicar un efecto

→ Consulte la p. 144

## Ajustar el volumen de entrada

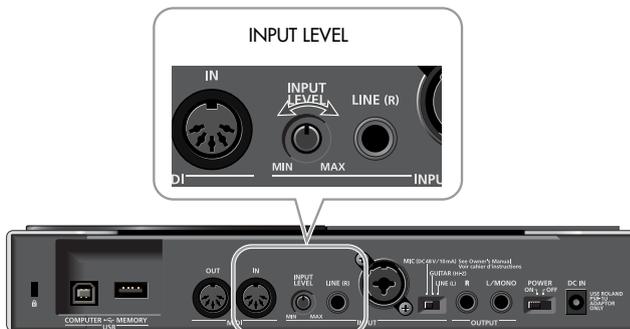
### Comprobar el nivel de volumen

- 1 Pulse [INPUT] hasta que se ilumine. Aparecerá la pantalla Input. Si el volumen es demasiado alto, el vúmetro de la parte inferior de la pantalla Input indicará "CLIP".



### Ajustar el volumen

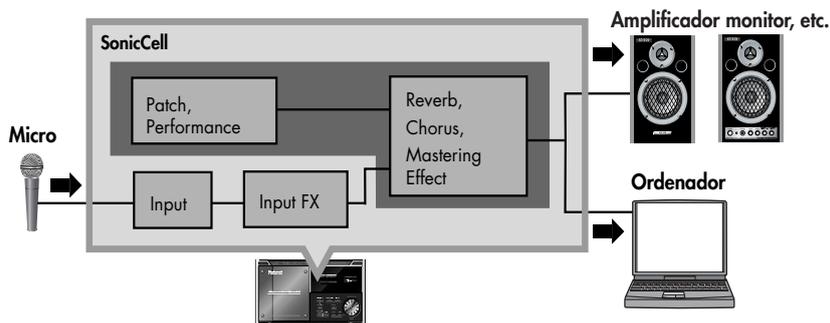
- 1 Utilice el panel posterior [INPUT LEVEL] para ajustar el volumen de entrada. Suba el volumen al máximo sin que llegue a aparecer la indicación "CLIP" en el vúmetro de la pantalla Input.



## Ajustes de efectos de

Si desea aplicar un efecto al sonido desde el jack Input, cambie los ajustes de la forma apropiada para la situación.

### ■ Enviar el mismo sonido que se oye desde los altavoces al ordenador



### ■ Ajustes requeridos

- 1 Pulse [INPUT] hasta que se ilumine.  
Aparecerá la pantalla Input.

### Direccionar el sonido a través de InputFX (input effect)

- 2 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "Assign".
- 3 Pulse [CURSOR/VALUE].
- 4 Cambie el valor a "To Input FX".  
Para más información sobre el ajuste Input "Assign" → p. 142  
Para seleccionar el tipo de efecto de entrada → p. 147



### Ajustar la salida al ordenador

- 5 Pulse [EFFECT] para acceder a la pantalla In/Out Routing.  
\* La ilustración de la derecha es un ejemplo de la pantalla IN/OUT Routing en el modo Performance.
- 6 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "To Com".
- 7 Pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla To Computer.

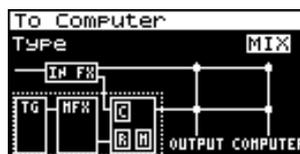


8 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "Type".

9 Pulse [CURSOR/VALUE].

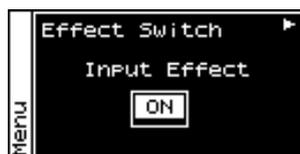
10 Cambie el valor de Type a "MIX".

Para más información sobre el ajuste "Type" de la pantalla To Computer  
→ p. 148



### Si el efecto de entrada no se aplica

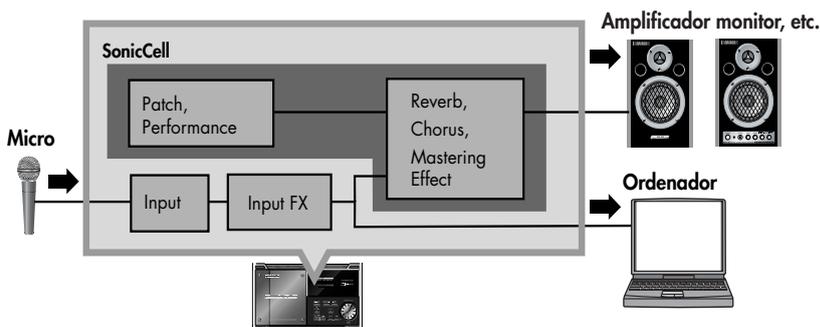
En la pantalla In/Out Routing, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu.  
Establezca Input Effect en "ON".



**MEMO** Si desea realizar ajustes de efecto más detallados, consulte las páginas siguientes.

- Input Effect → p. 147
- Chorus Send Level → p. 148
- Reverb Send Level → p. 148
- Mastering Effect → p. 181

## ■ Aplicar un efecto como la reverberación al sonido que se oye de los altavoces, mientras se graba el sonido no procesado en el ordenador



### ■ Ajustes requeridos

1 Pulse [INPUT] hasta que se ilumine.  
Aparecerá la pantalla Input.

### Direccionar el sonido a través de InputFX (input effect)

2 Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "Assign".

3 Pulse [CURSOR/VALUE].



**4** Cambie el valor a "To Input FX".

Para más información sobre el ajuste Input "Assign" → p. 142

Para seleccionar el tipo de efecto de entrada → p. 147

Para ajustar la profundidad de chorus o reverb → p. 148

**Ajustar la salida al ordenador**

**5** Pulse [EFFECT] para acceder a la pantalla In/Out Routing.

\* La ilustración de la derecha es un ejemplo de la pantalla IN/OUT Routing en el modo Performance.

**6** Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "To Com".

**7** Pulse [CURSOR/VALUE].

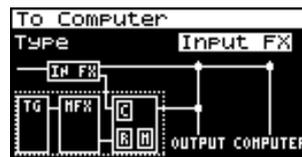
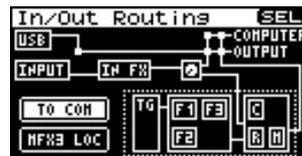
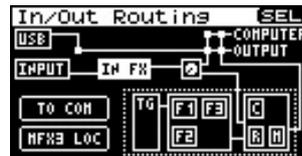
Aparecerá la pantalla To Computer.

**8** Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor a "Type".

**9** Pulse [CURSOR/VALUE].

**10** Cambie el valor de Type a "INPUT FX".

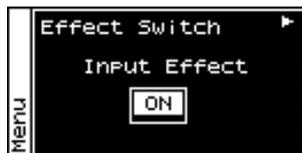
Para más información sobre el ajuste "Type" de la pantalla To Computer → p. 148



**Si el efecto de entrada no se aplica**

En la pantalla In/Out Routing, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu.

Establezca Input Effect en "ON".



**MEMO**

Si desea realizar ajustes de efecto más detallados, consulte las páginas siguientes.

- Input Effect → p. 147
- Chorus Send Level → p. 148
- Reverb Send Level → p. 148
- Mastering Effect → p. 181

Puede instalar dos tarjetas de ampliación de ondas (serie SRX; debe adquirirlas por separado) en el SonicCell.

Los datos de forma de onda, patches y grupos de percusión se guardan en la tarjeta de ampliación de ondas, de forma que puede incrementar el número de sonidos disponibles instalando la tarjeta en SonicCell.

## ⚠ NOTA

Si instala una tarjeta de ampliación de ondas, incrementará los patches y los grupos de percusión para las partes, pero el número de partes no cambiará. La tarjeta de ampliación de ondas puede instalarse retirando la tapa superior.

## Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas

- **Para evitar el riesgo de daños en componentes internos que pueden estar provocados por la electricidad estática, tenga en cuenta los siguientes puntos al manipular la tarjeta.**
  - Antes de tocar la tarjeta, coja siempre un objeto metálico (como una tubería de agua) para así descargar toda la electricidad estática que haya acumulado en su cuerpo.
  - Al manipular la tarjeta, sujétela siempre por los bordes. Evite tocar cualquiera de los componentes electrónicos o los conectores.
- **Al retirar los tornillos, debe utilizar la llave Allen incluida. Si utiliza una herramienta equivocada, puede dañar la cabeza del tornillo.**
- **Para extraer un tornillo, gire la llave Allen en sentido antihorario. Para fijar los tornillos, gire la llave Allen en sentido horario.**
- **Al fijar los tornillos, procure no apretarlos demasiado. Si lo hiciera, podría dañar la cabeza del tornillo, y la llave Allen perdería su utilidad.**
- **Al instalar una tarjeta de ampliación de ondas, retire sólo los tornillos especificados.**
- **Tenga cuidado de que los tornillos que retire no caigan en el interior del SonicCell.**
- **No deje el dispositivo sin la tapa. Una vez se haya completado la instalación de la tarjeta de ampliación de ondas, asegúrese de volver a colocar la tapa.**
- **Tenga cuidado de no cortarse con los bordes al instalar la tarjeta.**
- **No toque ninguno de los circuitos impresos ni terminales de conexión.**
- **Nunca fuerce una placa al instalarla. Si no consigue instalarla correctamente al primer intento, extráigala y vuelva a intentarlo.**
- **Una vez haya instalado la placa de circuitos, vuelva a comprobar su trabajo.**



## Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas

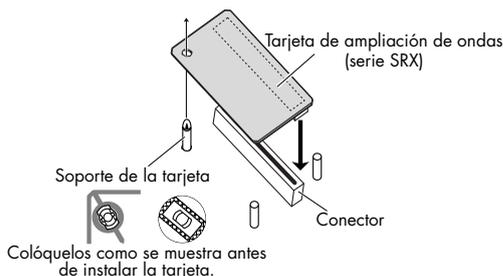
Para instalar una tarjeta de ampliación de ondas, deberá retirar la tapa del panel superior. Las tarjetas pueden instalarse en las ranuras EXP A-EXP B. Estas ranuras corresponden a los grupos de tarjetas de ampliación de ondas (XP-A-XP-B) cuando se utilizan las ondas, patches y grupos de percusión de ampliación.

- 1 Antes de instalar una tarjeta de ampliación de ondas, desactive el SonicCell y todos los dispositivos conectados y desconecte todos los cables, incluyendo el cable de alimentación del SonicCell.
- 2 Desde el SonicCell, retire sólo los tornillos mostrados en el diagrama, y retire la tapa del panel superior.

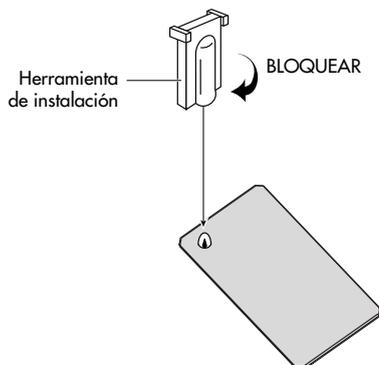


- 3 Como se muestra en la siguiente ilustración, conecte el conector de la tarjeta de ampliación de ondas en el conector de la ranura determinada y, al mismo tiempo, inserte el soporte de la tarjeta a través del orificio de la tarjeta de ampliación de ondas.

\* Si instala tarjetas de ampliación del mismo tipo, sólo se detectará una tarjeta.



- 4 Utilice la herramienta de instalación que se entrega con la tarjeta de ampliación de ondas para girar los soportes en la dirección LOCK, de forma que la tarjeta quede fijada en su lugar.
- 5 Utilice los tornillos que ha retirado en el paso 2 para volver a colocar la tapa.



## Comprobar las tarjetas de ampliación de ondas instaladas

Una vez completada la instalación de las tarjetas de ampliación de ondas, compruebe que las tarjetas instaladas se reconozcan correctamente.

1 Active el equipo, como se describe en la sección "Activar el equipo" (p. 19).

2 Pulse [MENU].

Aparecerá la pantalla Menu.



3 Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "SRX Info".



4 Pulse [CURSOR/VALUE].

Púselo para visualizar la pantalla System SRX Info.

Aparecerá la pantalla System. Compruebe si se visualiza el nombre de la tarjeta de ampliación de ondas instalada.



### ⚠ NOTA

Si aparece "-- ----" al lado del nombre de la ranura de instalación, es posible que la tarjeta de ampliación de ondas instalada no se reconozca correctamente. Vuelva a instalar la tarjeta de ampliación de ondas correctamente.

5 Pulse [EXIT] para salir de la pantalla System.

# Installation de la carte d'extension Wave

## (French language for Canadian Safety Standard)

French language  
for Canadian Safety Standard

Deux cartes d'extension Wave (serie SRX; vendues separement) peuvent etre installees dans le SonicCell. Les donnees Waveform, les retouches et les groupes de rythme sont stockes sur la carte d'extension Wave; vous pouvez donc augmenter le nombre de sons disponibles en installant la carte dans le SonicCell.

### ▲ NOTA

Installer une carte d'extension Wave augmente les retouches et les groupes de percussion pour les partitions mais le nombre de partitions ne change pas.

## Precautions a prendre lors de l'installation d'une carte d'extension Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'eviter tout risque d'endommagement des pieces internes par l'electricite statique.
  - Toujours toucher un objet metallique relie a la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous decharger de l'electricite statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les cotes. Evitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
- Utiliser la clé Allen incluse pour retirer les vis. L'utilisation d'un outil inadéquat risque d'endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner la clé hexagonale dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner la clé hexagonale dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Veiller à ne pas trop serrer les vis. Un serrage excessif peut fausser la tête des vis et la clé Allen tournerait alors inutilement.
- Pour installer les cartes d'extension Wave, retirer uniquement les vis mentionnees..
- Assurez-vous que les vis retirees ne tombent pas dans le SonicCell.
- Replacer le couvercle pour ne pas laisser l'ouverture béante. S'assurer de l'avoir rattacher apres avoir installe le disque dur.
- Faites attention de ne pas vous couper sur l'ouverture d'installation de la carte.
- Ne pas toucher aux circuits imprimes ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimes. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimes est terminee, reverifiez si tout est bien installe.



## Installation d'une carte d'expansion Wave

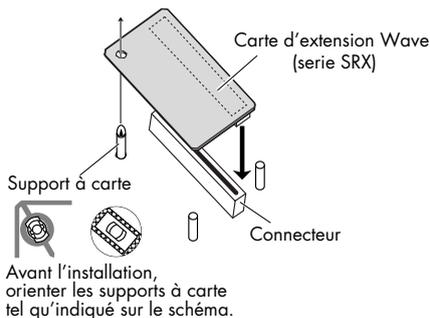
Pour installer une carte d'expansion Wave, il faut retirer le couvercle supérieur. Les cartes peuvent être installées dans les emplacements SRX-A- SRX-B. Ces fentes correspondent aux groupes de cartes d'expansion Wave (XP-A- XP-B) lorsque l'expansion Wave, les correctifs et rythmes sont utilisés.

- 1 Avant d'installer la carte d'expansion Wave, coupez l'alimentation du SonicCell et de tous les appareils branchés, et débranchez tous les câbles du SonicCell, y compris le câble d'alimentation.**
- 2 Retirer du SonicCell, uniquement les vis montrées dans le diagramme ci-dessous et détacher le couvercle supérieur.**

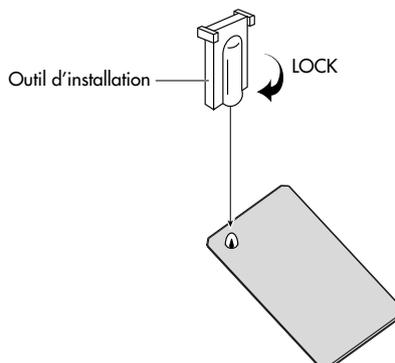


- 3 Comme le montre l'illustration ci-dessous, branchez le connecteur de la carte d'expansion Wave dans la fente appropriée et, en même temps, insérez le support de carte de circuits imprimés dans l'ouverture de la carte d'expansion Wave.**

\* Si plusieurs cartes d'expansion du même type sont installées, une seule sera détectée.



- 4 Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'expansion Wave pour tourner les supports en position LOCK (verrouille) afin de retenir la carte en place.**
- 5 Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.**



## Verification des cartes d'extension audio apres installation

Lorsque l'installation des cartes d'extension audio est terminee, proceder a une verification pour s'assurer que l'ordinateur les identifie correctement.

**1** Mettre sous tension de la facon decrite sous "Turning the Power On" (p. 19).

**2** Appuyer sur [MENU].  
L'ecran Menu s'affichera à l'ecran.



**3** Tourner [CURSEUR/VALEUR] pour sélectionner "SRX Info."



**4** Appuyer sur [CURSOR/VALUE].  
L'ecran System Edit s'affiche. Verifiez que le nom de la carte d'expansion Wave installee s'est affiche.



### ▲ NOTA

Si "-- ----" est affiche a cote du nom de la fente dans laquelle la carte est installee, il est possible que la carte d'extension audio installee ne soit pas reconnue correctement. Reinstaller correctement la carte d'extension audio.

**5** Appuyer sur [EXIT] pour quitter la fenetre du systeme.



# Módulo de sonido MIDI

---

# Descripción general

Puede utilizar el SonicCell como un módulo de sonido MIDI en alguno de estos dos modos: Modo Performance y modo Patch.

## Modo Performance y modo Patch

### ■ Modo Performance

En el modo Performance, puede utilizar múltiples patches o grupos de percusión simultáneamente. Una interpretación contiene dieciséis "Partes". Puede asignar un patch o un grupo de percusión a cada parte, y utilizarlas como un grupo o para superponer sonidos y crear ricas texturas.

Puesto que en el modo Performance puede utilizar un dispositivo MIDI externo o un software secuenciador para controlar de forma independiente cada una de las dieciséis partes de SonicCell, éste es el modo a utilizar cuando esté creando una canción.

#### MEMO

Con los ajustes de fábrica, se selecciona el modo Performance.

Las sesenta y cuatro interpretaciones predefinidas de SonicCell se han creado para que sean las adecuadas para los siguientes usos.

- PRST01-33** Para producción de canciones
- PRST34-64** Para interpretación

### ■ Modo Patch

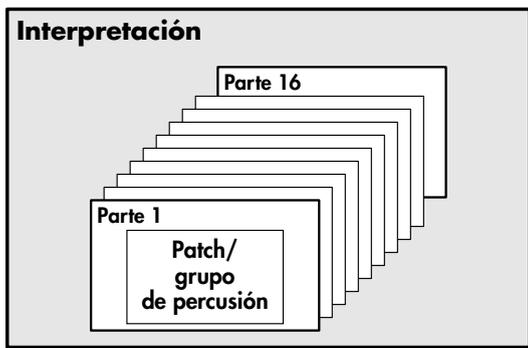
En el modo Patch, puede utilizar un teclado conectado o algún otro dispositivo para reproducir un único Patch en SonicCell. Puesto que el modo Patch permite utilizar una gran variedad de efectos en un único patch, puede reproducir texturas muy ricas.

En el modo Patch también es fácil editar el sonido seleccionado, de forma que puede seleccionar este modo para editar o crear sus propios sonidos.

## Cómo se estructura una interpretación

Una interpretación dispone de un patch o un grupo de percusión asignado a cada una de las 16 partes, y puede gestionar simultáneamente 16 sonidos.

Puesto que el generador de sonido de SonicCell puede controlar múltiples sonidos (instrumentos) se denomina generador de sonido multiímbrico.



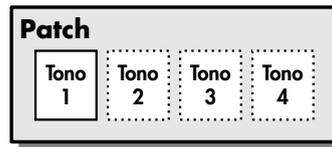
### ■ Parte

En el SonicCell, una "parte" es algo a lo que se asigna un patch o un grupo de percusión. En el modo Performance, cada interpretación dispone de dieciséis partes, y puede asignar un patch o un grupo de

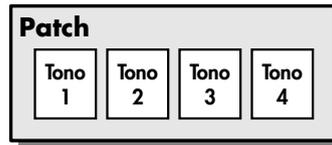
percusión a cada parte.

## Cómo se estructura un Patch

Los patches son configuraciones de sonido básicas que toca durante una interpretación. Cada patch se puede configurar combinando hasta cuatro tonos. La forma de combinación de los cuatro tonos está determinada por el parámetro Structure Type.



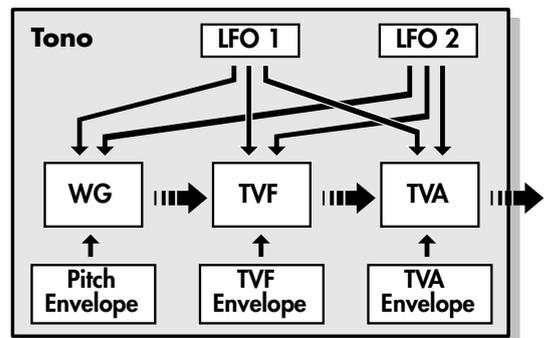
Ejemplo 1: un patch que consta de sólo un tono (los tonos 2-4 se desactivan).



Ejemplo 2: un patch que consta de cuatro tonos.

### ■ Tonos

En el SonicCell, los tonos son la unidad más pequeña de sonido. Sin embargo, no es posible tocar un tono independientemente. El patch es la unidad de sonido que se puede reproducir, y los tonos son los bloques de construcción básicos que conforman el patch.



||| → señal de audio → señal de control

#### WG (Generador de ondas)

Especifica la forma de onda PCM (onda) que es la base del sonido, y determina cómo cambiará el tono del sonido.

#### TVF (Filtro variante de tiempo)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del sonido.

#### TVA (Amplificador de variante de tiempo)

Especifica los cambios de volumen y la posición de sonido en un campo de sonido estéreo

#### Envolvente

Utilice la Envolvente para iniciar cambios que se producirán en un sonido en el tiempo. Existen envolventes separadas para el tono, el

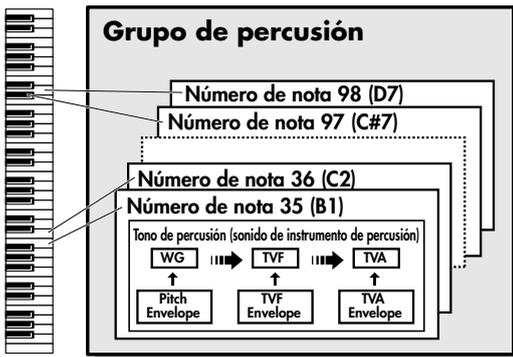
TVF (filtro) y el TVA (volumen).

## LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en un sonido. El SonicCell dispone de dos LFOs. Tanto uno como los dos se pueden aplicar como efecto en el WG (tono), el TVF (filtro) y/o el TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO a la afinación WG, se produce un efecto de vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte del TVF, se produce un efecto de wah. Cuando se aplica un LFO al volumen de TVA, se produce un efecto de tremolo.

## Cómo se estructura un grupo de percusión

Los grupos de percusión son grupos de varios sonidos de instrumentos de percusión. Puesto que los instrumentos de percusión normalmente no reproducen melodías, no es necesario que el sonido del instrumento de percusión pueda reproducir una escala en el teclado. Sin embargo, es más importante disponer del máximo número de instrumentos de percusión simultáneamente. Por ello, cada tono (número de nota) de un grupo de percusión producirá un instrumento de percusión diferente.



- \* Hay cuatro generadores de onda para cada tono de percusión (sonidos de instrumentos de percusión).
- \* El LFO no se incluye en los tonos de percusión (sonidos de instrumentos de percusión).

## Calcular el número de voces utilizado

El SonicCell puede reproducir hasta 128 notas simultáneamente. La polifonía, o el número de voces (sonidos) no se refiere sólo al número de patches que se están reproduciendo, sino que cambia según el número de tonos utilizados en los patches, y el número de ondas utilizadas en los tonos. El método siguiente se utiliza para calcular el número de sonidos utilizados para el patch que se está reproduciendo.

(Número de patches que se reproducen) x (Número de tonos utilizados por los patches que se reproducen) x (Número de ondas utilizadas en los tonos)

Por ejemplo, un patch que combine cuatro tonos, cada uno de los cuales utiliza dos ondas, utilizará ocho notas de polifonía a la vez. Además, al interpretar en el modo Performance, el número de sonidos para cada parte se cuenta para obtener el número total de sonidos para todas las partes.

## ■ Cómo suena un sonido

Cuando el SonicCell se ajusta para reproducir más de 128 voces simultáneamente, las notas que están sonando se desactivan para dejar espacio a las nuevas notas requeridas. Primero se desactivará la nota con la prioridad más baja. El orden de prioridad está determinado por el ajuste Patch Priority (p. 90).

Patch Priority se puede ajustar tanto a "LAST" como a "LOUDEST". Cuando se selecciona "LAST", una nota nueva requerida que exceda el límite de 128 voces causará que se desactiven las notas que estén sonando. Cuando se selecciona "LOUDEST", se desactivará la nota más silenciosa de las que estén sonando. Normalmente, se selecciona "LAST".

## ■ Prioridad de notas en el modo Performance

Puesto que el modo Performance se suele utilizar para reproducir un grupo que conste de varios patches, es importante decidir qué partes tienen prioridad. La prioridad se especifica con los ajustes Voice Reserve (p. 71). Cuando una nota dentro de un patch debe desactivarse para dejar espacio a una nueva nota, se aplicará el ajuste Patch Priority del patch (p. 90).

## ■ Voice Reserve

El SonicCell dispone de una función Voice Reserve que le permite reservar un número mínimo de notas que estarán siempre disponibles para cada parte. Por ejemplo, si Voice Reserve está ajustado a "10" para la parte 16, la parte 16 siempre tendrá una capacidad de producción de sonido de 10 notas disponible incluso si se precisa de un total de más de 128 notas (total para todas las partes). Cuando realiza ajustes Voice Reserve, necesitará tener en cuenta el número de notas que quiere tocar en cada parte, así como el número de tonos utilizados por el patch seleccionado (p. 71).

No es posible realizar ajustes Voice Reserve que provocarían que el total de todas las partes fuera superior a 64 voces.

## Descripción general

### Acerca de los efectos

El SonicCell dispone de unidades de efecto integradas, y puede editar cada uno de los ajustes de la unidad de forma independiente.

#### ■ Multiefectos

Los multiefectos son efectos para varios propósitos que cambian completamente el tipo de sonido mediante el cambio del propio sonido. Contienen 78 tipos de efectos diferentes; seleccione y utilice el tipo que más se ajuste a sus objetivos. Además de los tipos de efectos compuestos de efectos simples como Distortion, Flanger, y otro tipo de efectos, también puede ajustar una amplia variedad de efectos distintos, e incluso conectar efectos en serie o en paralelo. Además, mientras que chorus y reverb se pueden encontrar entre los tipos de multiefectos, el chorus y reverb siguientes se gestionan con un sistema diferente. En el modo Performance, se pueden utilizar tres tipos de multiefectos simultáneamente; éstos se conocen como MFX1, MFX2 y MFX3. En el modo Patch, puede utilizar un multiefecto.

#### ■ Chorus

Chorus añade profundidad y amplitud al sonido. Puede seleccionar si desea utilizarlo como un efecto chorus o un efecto delay.

#### ■ Reverb

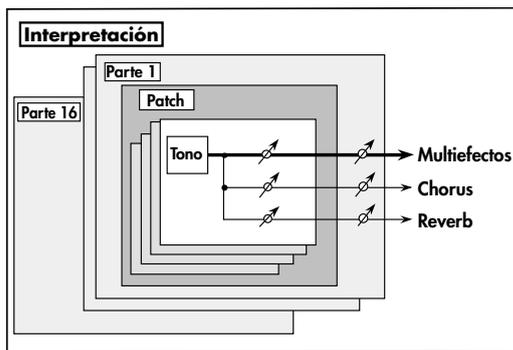
Reverb añade las características de reverberación de salas o auditorios. Se incluyen cinco tipos diferentes, para que pueda seleccionar y utilizar el tipo que más se ajuste a sus objetivos.

#### ■ Efecto de masterización

Es un compresor estéreo (limitador) que se aplica a la salida final del SonicCell. Sus gamas alta, media y baja son independientes. Independientemente para las áreas de frecuencia alta, frecuencia media y frecuencia baja, comprime los sonidos que exceden el nivel especificado, consiguiendo un volumen más consistente.

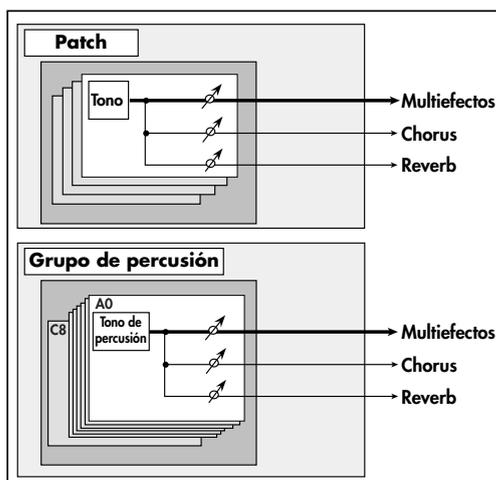
### Efectos en el modo Performance

Los multiefectos y los efectos de chorus y reverb se pueden ajustar individualmente para cada interpretación. La intensidad de cada efecto se ajustará para cada parte. Cuando aplique efectos en el modo Performance, los ajustes de efecto del patch o del grupo de percusión asignados a cada parte se ignorarán y se utilizarán los ajustes de efectos de la interpretación. Por ello, los efectos del mismo patch o grupo de percusión pueden ser distintos al tocar en modo Patch y en modo Performance. Sin embargo, dependiendo de los ajustes, puede disponer de ajustes de efecto para un patch o un grupo de percusión asignados a una parte aplicada a toda la interpretación.



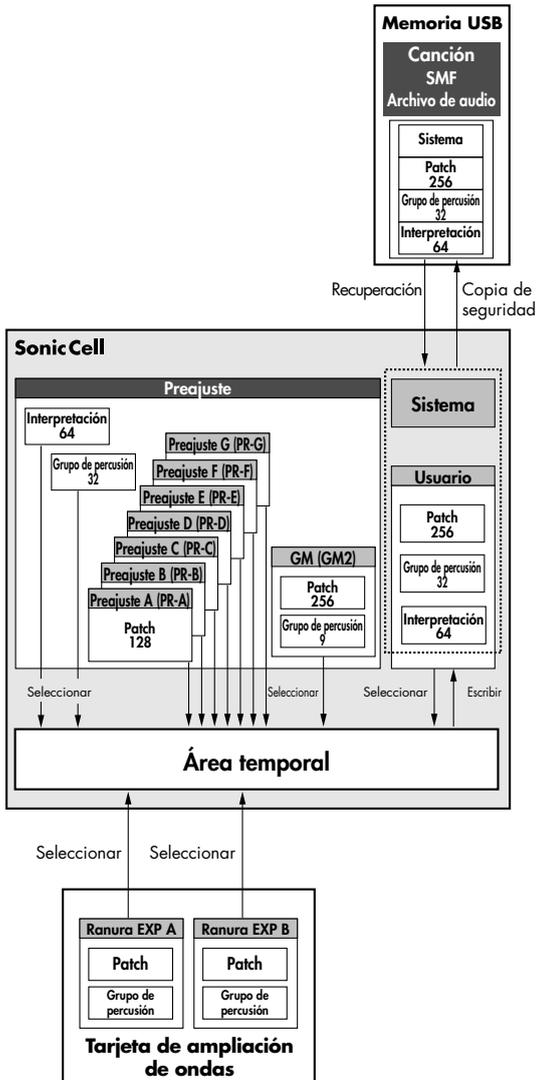
### Efectos en modo Patch

Los multiefectos y los efectos de chorus y reverb se pueden configurar individualmente para cada patch/grupo de percusión. Si ajusta el nivel de señal a enviar a cada unidad de efectos (Nivel de envío) obtendrá control sobre la intensidad de efectos que se aplica a cada tono.



## Acerca de la memoria

Los ajustes de patch e interpretación se guardan en lo que se conoce como memoria. Hay tres tipos de memoria: temporal, grabable y no grabable.



## Memoria temporal

### ■ Área temporal

Ésta es el área que guarda los datos de patch o interpretación que ha seleccionado utilizando los botones del panel.

Al reproducir el SonicCell, el sonido se produce basándose en los datos del área temporal. Al editar un patch o una interpretación, no modifica directamente los datos de la memoria; en lugar de ello, recupera los datos en el área temporal y los edita aquí.

Los ajustes del área temporal son temporales, y se perderán cuando desactive el equipo o cuando seleccione otro patch/interpretación. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe guardarlos en la memoria grabable.

## Memoria grabable

### ■ Memoria del sistema

La memoria del sistema guarda los ajustes de los parámetros del sistema que determinan cómo funciona el SonicCell.

Para guardar los parámetros del sistema, ejecute System Write (p. 176, p. 150).

### ■ Memoria de usuario

La memoria de usuario es donde se guardan normalmente los datos necesarios.

Para guardar una interpretación, ejecute Performance Write (p. 73). Para guardar un patch, ejecute Patch Write (p. 116). Para guardar un grupo de percusión, ejecute Rhythm Set Write (p. 131).

### ■ Memoria USB

Las interpretaciones/patches/grupos de percusión de la memoria de usuario y los ajustes del sistema de la memoria del sistema se pueden guardar como copia de seguridad también en la memoria USB.

## Memoria no grabable

### ■ Memoria predefinida

Los datos de la memoria predefinida no se pueden modificar. Sin embargo, puede recuperar los ajustes de la memoria predefinida en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria grabable.

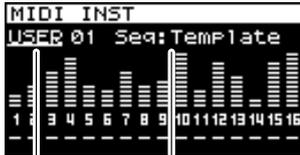
### ■ Tarjetas de ampliación de ondas (opcional: serie SRX)

El SonicCell se puede equipar con hasta dos tarjetas de ampliación de ondas (opcional: serie SRX). Las tarjetas de ampliación de ondas contienen datos, patches y grupos de percusión que utilizan estos datos de ondas, que se pueden recuperar directamente en el área temporal y reproducirse.

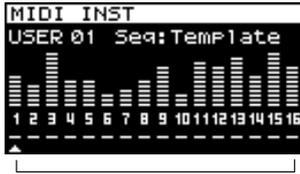
# Utilizar el SonicCell en el modo Performance

## Visualizar la pantalla MIDI INST (módulo de sonido MIDI)

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.  
Aparecerá la pantalla MIDI INST.

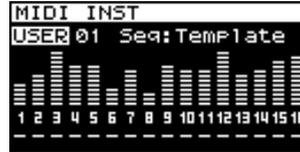


(1) (2)



(3)

2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.
3. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.



4. Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor.
5. Una vez haya acabado de editar, pulse [CURSOR/VALUE].

\* Si el modo de sonido (p. 60) está ajustado a "Patch", aparecerá la pantalla Patch Play (p. 82).  
En este caso, pulse simultáneamente [MIDI INST] y [PART VIEW] para pasar a la pantalla MIDI INST del modo Performance.

Parámetro	Valor	Explicación
(1) Performance group	USER, PRST	Selecciona el grupo de interpretación. <b>USER:</b> Usuario <b>PRST:</b> Predefinido
(2) Performance number/name	01-64	Selecciona la interpretación. <b>MEMO</b> Las sesenta y cuatro interpretaciones predefinidas de SonicCell se han creado para que sean las adecuadas para los siguientes usos. <b>PRST01-33</b> Para producción de canciones <b>PRST34-64</b> Para interpretación
(3) Settings for each part	-, M, S, *	Para cada parte, puede especificar si el sonido se oír. -: El sonido se puede oír. <b>M (mute):</b> El sonido se silenciará temporalmente. <b>S (solo):</b> Selecciona la parte que se oír. Se silenciarán todas las partes excepto la que se haya ajustado a "S". *: En el SonicCell Editor puede ajustar el silenciamiento y la individualización por separado. En este caso, se muestra "*" para las partes para las que se han especificado silenciar e individualizar.

## Visualizar la pantalla de menú (pantalla Performance Menu)

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.  
Aparecerá la pantalla MIDI INST.

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

### 2. Pulse [MENU].

Aparecerá la pantalla Performance Menu.

La pantalla Performance Menu tiene la estructura que se muestra en la ilustración de la derecha.

Puede girar [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar de pantalla.



### 3. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee editar.

### 4. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla correspondiente.

Parámetro	Explicación
<b>Snd (Sound) Mode</b>	Le permite cambiar entre el modo Performance y el modo Patch. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Sound Mode (p. 60).
<b>General</b>	Especifica el tiempo recomendado de la interpretación. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Performance General (p. 60).
<b>Filtro MIDI</b>	Activa/desactiva la recepción de los distintos mensajes MIDI para cada parte. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Perform MIDI Filter (p. 60).
<b>Ctrl Init (Sound Control Initialize)</b>	Inicializa los valores sólo de los siguientes parámetros relacionados con el sonido para la interpretación actual (p. 73). <ul style="list-style-type: none"> <li>Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay</li> </ul>
<b>Prf Init (Performance Initialize)</b>	Inicializa los ajustes de la interpretación actual (p. 73).
<b>Write (Performance Write)</b>	Guarda la interpretación actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Performance Name (p. 73).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de reproducción. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de reproducción, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info (SRX Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Version Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

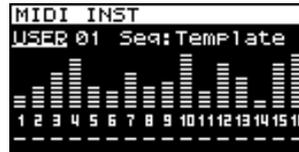
## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

### Cambiar el modo de sonido (Pantalla Sound Mode)

Especifica el modo del generador de sonido MIDI.  
Se selecciona el modo actual.



1. Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor, y pulse [CURSOR/VALUE] para confirmar el modo seleccionado. Si selecciona "Performance" y pulsa [CURSOR/VALUE], aparecerá la siguiente pantalla.

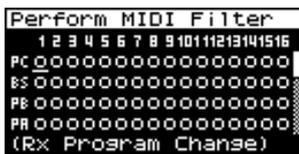


### Especificar el tempo de interpretación recomendado (Pantalla Performance General)



Parámetro	Valor	Explicación
Recommend Tempo	20-250	Si quiere que cambie el tempo del sistema cuando cambie de interpretación, especifique el tempo que se aplicará con este cambio. Este ajuste es válido cuando Seq Tempo Override está en "ON". Para habilitar este ajuste, active Tempo Override (p. 177).

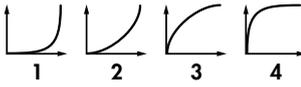
### Ajustes relacionados con MIDI (pantalla Perform MIDI Filter)



En la pantalla Perform MIDI Filter, puede editar los siguientes parámetros para cada parte.

Parámetro	Valor	Explicación
PC (Receive Program Change Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI program change se recibirán (○) o no (—).
BS (Receive Bank Select Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI bank select se recibirán (○) o no (—).
PB (Receive Pitch Bend Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI pitch bend se recibirán (○) o no (—).
PA (Receive Polyphonic Key Pressure Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI polyphonic key pressure se recibirán (○) o no (—).
CA (Receive Channel Pressure Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI channel pressure se recibirán (○) o no (—).
MD (Receive Modulation Switch)	— ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI modulation se recibirán (○) o no (—).

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

Parámetro	Valor	Explicación
<b>VO</b> (Receive Volume Switch)	– ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI volume se recibirán (○) o no (–).
<b>PN</b> (Receive Pan Switch)	– ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI pan se recibirán (○) o no (–).
<b>EX</b> (Receive Expression Switch)	– ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI expression se recibirán (○) o no (–).
<b>HD</b> (Receive Hold 1 Switch)	– ○	Determina, de forma individual para cada parte, si los mensajes MIDI hold 1 se recibirán (○) o no (–).
<b>PL</b> (Phase Lock Switch)	– ○	Ajuste Phase Lock a “○” cuando desee eliminar discrepancias en la temporización de las partes reproducidas en el mismo canal MIDI. <b>NOTA</b> Cuando el parámetro Phase Lock esté ajustado a “○”, las partes del mismo canal MIDI entrarán en una condición en la que la temporización coincide, permitiendo reproducirlas al mismo tiempo. De la misma forma, puede transcurrir una cierta cantidad de tiempo entre la recepción de los mensajes Note y la reproducción de los sonidos. Establezca este ajuste en “○”, sólo cuando sea necesario.
<b>VC</b> (Velocity Curve Type)	– 1–4	Velocity Curve selecciona para cada canal MIDI uno de los siguientes cuatro tipos Velocity Curve que mejor se adapte al tacto del teclado MIDI conectado. Ajústelo a “–” si está utilizando la curva de velocidad del propio teclado MIDI. 

### ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Perform MIDI Filter, pulse [MENU] para acceder a la pantalla MIDI Filter.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Perform MIDI Filter.

Parámetro	Explicación
PC, BS, PB, PA, CA, MD, VO, PN, EX, HD, PL, UC	El cursor se moverá a la parte actual del elemento seleccionado en la pantalla Perform MIDI Filter.

### Visualizar los ajustes de la parte (Pantalla Part View)

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.  
Aparecerá la pantalla MIDI INST.
2. Desplace el cursor a la parte que desee editar y pulse [PART VIEW].  
Se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Part View.



### Si el tipo de patch es Patch

Si en el modo Performance ha ajustado el tipo de patch de la parte actual a "Patch", aparecerá la siguiente pantalla.



Parámetro	Valor	Explicación
(1) Grupo de patch	USER, PR-A-PR-G, GM XP-A, XP-B	Selecciona el grupo de patch. <b>USER:</b> Usuario <b>PR-A-PR-G:</b> Predefinido A-Predefinido G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, Tarjeta de ampliación de ondas B  * No es posible seleccionar XP-A, XP-B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.
(2) Patch type	Patch, Rhythm	Especifica si la parte actual utilizará un patch o un grupo de percusión.
(3) Parte actual	Part1-Part 16	Selecciona la parte (parte actual) que quedará afectada por sus operaciones.
(4) Patch number/name	001-	Selecciona el patch utilizado por la parte actual.
(5) Category lock	,	Especifica si la categoría se bloqueará () o no () cuando seleccione patches. Si bloquea la categoría, cuando seleccione los patches, sólo aparecerán los sonidos que estén dentro de la categoría.
(6) Categoría del patch	---CMB	Cambia la categoría.
(7) LIST		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (p. 65, p. 66).
(8) PART		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Part Edit (p. 68).
(9) PATCH		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla de edición del patch utilizado por la parte actual (p. 88).

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

Parámetro	Valor	Explicación
(10) Preview	 , 	<p>Si cambia el icono de previsualización () a () , podrá previsualizar el sonido reproducido por el patch.</p> <p><b>MEMO</b> El ajuste Preview del sistema (p. 179) le permite especificar cómo sonará la previsualización.</p>

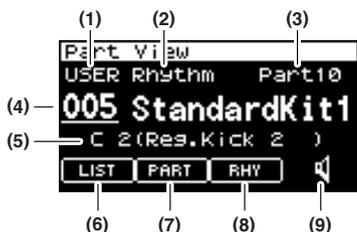
### ■ Categoría del Patch

Categoría	Contenido	
---	No Assign	Sin asignación
PNO	AC.Piano	Piano acústico
EP	EL.Piano	Piano eléctrico
KEY	Keyboards	Otros teclados (clavicordio, clavicémbalo, etc.)
BEL	Bell	Campana, Bell Pad
MLT	Mallet	Mazo
ORG	Organ	Órgano eléctrico y de iglesia
ACD	Accordion	Acordeón
HRM	Harmonica	Armónica, arpa de blues
AGT	AC.Guitar	Guitarra acústica
EGT	EL.Guitar	Guitarra eléctrica
DGT	DIST.Guitar	Guitarra de distorsión
BS	Bass	Bajo acústico y eléctrico
SBS	Synth Bass	Bajo de sintetizador
STR	Strings	Cuerdas
ORC	Orchestra	Grupo de orquesta
HIT	Hit&Stab	Golpe orquestal, golpe
WND	Wind	Viento (Oboe, clarinete, etc.)
FLT	Flute	Flauta, Piccolo
BRS	AC.Brass	Metal acústico
SBR	Synth Brass	Metal de sintetizador
SAX	Sax	Saxo
HLD	Hard Lead	Lead de sintetizador duro
SLD	Soft Lead	Lead de sintetizador suave
TEK	Techno Synth	Sintetizador Techno
PLS	Pulsating	Sintetizador de pulsación
FX	Synth FX	Efectos de sintetizador FX (ruido, etc.)
SYN	Other Synth	Sintetizador Poly
BPD	Bright Pad	Sintetizador de pad brillante
SPD	Soft Pad	Sintetizador de pad suave
VOX	Vox	Voz, Coro
PLK	Plucked	Tañer (arpa, etc.)
ETH	Ethnic	Otro étnico
FRT	Fretted	Instrumento con trastes (mandolina, etc.)
PRC	Percussion	Percusión
SFX	Sound FX	Efectos de sonido
BTS	Beat&Groove	Ritmo y groove
DRM	Drums	Grupo de percusión
CMB	Combination	Otros patches que utilizan Split y Layer

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

### Si el tipo de patch es grupo de percusión

Si en el modo Performance ha ajustado el tipo de patch de la parte actual a "Rhythm", aparecerá la siguiente pantalla.



Parámetro	Valor	Explicación
(1)	<b>Rhythm Set group</b>	USER, PRST, GM, XP-A, XP-B Selecciona el conjunto de grupos de percusión. <b>USER:</b> Usuario <b>PRST:</b> Predefinido <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, Tarjeta de ampliación de ondas B * No es posible seleccionar XP-A, XP-B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.
(2)	<b>Patch type</b>	Patch, Rhythm Especifica si la parte actual utilizará un patch o un grupo de percusión.
(3)	<b>Parte actual</b>	Part1-Part 16 Selecciona la parte (parte actual) que quedará afectada por sus operaciones.
(4)	<b>Rhythm Set number/name</b>	001- Selecciona el grupo de percusión utilizado por la parte actual.
(5)	<b>Editing key</b>	A0-C8 Dentro del grupo de percusión seleccionado, selecciona la tono que editará.
(6)	<b>LIST</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Set List (p. 67).
(7)	<b>PART</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Part Edit (p. 68).
(8)	<b>RHY</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla de edición del grupo de percusión utilizado por la parte actual (p. 117).
(9)	<b>Preview</b>	Si cambia el icono de previsualización (🔊) a (🔊), podrá previsualizar el sonido reproducido por el grupo de percusión. <b>MEMO</b> El ajuste Preview del sistema (p. 179) le permite especificar cómo sonará la previsualización.

## Seleccionar patches de una lista de patches por categoría (pantalla Patch List (Ctg))

Puede seleccionar el patch para cada parte desde una lista ordenada por categoría.

\* Al activar el equipo, se selecciona la pantalla Patch List (Ctg).

- 1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.**  
 Aparecerá la pantalla MIDI INST.
- 2. Desplace el cursor a la parte que desee editar y pulse [PART VIEW].**  
 Se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Part View.
- 3. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].**  
 Aparecerá la pantalla Patch List (Ctg).
- 4. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un patch y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**  
 El patch cambiará, y volverá a la pantalla Part View.

\* Si anteriormente se visualizaba la pantalla Patch List (Grp), volverá a aparecer esta pantalla. En este caso, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select, seleccione "CATEG LIST", y pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Ctg).



## ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Patch List (Ctg), pulse [MENU] para acceder a la pantalla Category Select.  
 Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Patch List (Ctg).

Parámetro	Explicación																		
<b>PNO, KBD, GTR, BAS, ORC, BRS, SYN, VCL, WLD</b>	Cambia la categoría (clasificación superior) y vuelve a la pantalla Patch List organizada por categoría. Puede cambiar la categoría moviendo el cursor a la categoría seleccionada (en la parte superior de la pantalla) y pulsando [CURSOR/VALUE]. <b>Clasificación superior</b> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 15%;"><b>PNO:</b></td> <td>AC.Piano, EL.Piano</td> </tr> <tr> <td><b>KBD:</b></td> <td>Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica</td> </tr> <tr> <td><b>GTR:</b></td> <td>AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar</td> </tr> <tr> <td><b>BAS:</b></td> <td>Bass, Synth Bass</td> </tr> <tr> <td><b>ORC:</b></td> <td>Strings, Orchestra, Hit&amp;Stab</td> </tr> <tr> <td><b>BRS:</b></td> <td>Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax</td> </tr> <tr> <td><b>SYN:</b></td> <td>Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth</td> </tr> <tr> <td><b>VCL:</b></td> <td>Bright Pad, Soft Pad, Vox</td> </tr> <tr> <td><b>WLD:</b></td> <td>Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&amp;Groove, Drums, Combination</td> </tr> </table>	<b>PNO:</b>	AC.Piano, EL.Piano	<b>KBD:</b>	Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica	<b>GTR:</b>	AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar	<b>BAS:</b>	Bass, Synth Bass	<b>ORC:</b>	Strings, Orchestra, Hit&Stab	<b>BRS:</b>	Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax	<b>SYN:</b>	Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth	<b>VCL:</b>	Bright Pad, Soft Pad, Vox	<b>WLD:</b>	Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&Groove, Drums, Combination
<b>PNO:</b>	AC.Piano, EL.Piano																		
<b>KBD:</b>	Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica																		
<b>GTR:</b>	AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar																		
<b>BAS:</b>	Bass, Synth Bass																		
<b>ORC:</b>	Strings, Orchestra, Hit&Stab																		
<b>BRS:</b>	Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax																		
<b>SYN:</b>	Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth																		
<b>VCL:</b>	Bright Pad, Soft Pad, Vox																		
<b>WLD:</b>	Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&Groove, Drums, Combination																		
<b>GROUP LIST</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Grp) (p. 66). * Una vez pase a la pantalla Patch List (Grp), aparecerá la pantalla Patch List (Grp) cuando seleccione "LIST" en la pantalla Part View.																		

## Seleccionar patches desde una lista de patches por grupo (Pantalla Patch List (Grp))

Puede seleccionar el patch para cada parte desde una lista ordenada por grupo, como en USER o en la tarjeta de ampliación.

\* Al activar el equipo, se selecciona la pantalla Patch List (Ctg).

**1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.**

Aparecerá la pantalla MIDI INST.

**2. Desplace el cursor a la parte que desee editar y pulse [PART VIEW].**

Se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Part View.

**3. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].**

Aparecerá la pantalla Patch List (Ctg).

\* Si anteriormente se visualizaba la pantalla Patch List (Grp), volverá a aparecer esta pantalla. Prosigua con el paso 6.

**4. Pulse [MENU] para abrir la ventana Menu.**

**5. Seleccione "GROUP LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].**

Aparecerá la pantalla Patch List (Grp).



**6. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un patch y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**

El patch cambiará, y volverá a la pantalla Part View.

## ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Patch List (Ctg), pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select. Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Patch List (Grp).

Parámetro	Explicación
USR, A-G, GM, EXA, EXB	<p>Cambia el grupo y vuelve a la pantalla de la lista de patches por grupo.</p> <p><b>USR:</b> Usuario</p> <p><b>A-G:</b> Predefinido A-Predefinido G</p> <p><b>GM:</b> General MIDI</p> <p><b>EXA, EXB:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, tarjeta de ampliación de ondas B</p> <p>* No es posible seleccionar EXA, EXB a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.</p>
CATEG (Category) LIST	<p>Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Ctg) (p. 65).</p> <p>* Una vez pase a la pantalla Patch List (Ctg), aparecerá la pantalla Patch List (Ctg) cuando seleccione "LIST" en la pantalla Part View.</p>

## Seleccionar un grupo de percusión de una lista (Pantalla Rhythm Set List)

Si el tipo de patch de la parte actual es "Rhythm", puede seleccionar un grupo de percusión de una lista.

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine. Aparecerá la pantalla MIDI INST.
3. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá la pantalla Rhythm Set List.

2. Desplace el cursor a la parte que desee editar y pulse [PART VIEW]. Se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Part View.



4. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un grupo de percusión y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE]. El patch cambiará, y volverá a la pantalla Part View.

## ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Rhythm Set List, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select. Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Rhythm Set List.

Parámetro	Explicación
<b>USR, PRESET, GM, EXA, EXB</b>	Cambia el grupo y vuelve a la pantalla de la lista de parches por grupo. <b>USR:</b> Usuario <b>PRESET:</b> Predefinido <b>GM:</b> General MIDI <b>EXA, EXB:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, tarjeta de ampliación de ondas B * No es posible seleccionar EXA, EXB a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.

## Editar partes (Pantalla Part Edit)

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.  
Aparecerá la pantalla MIDI INST.
2. Desplace el cursor a la parte que desee editar y pulse [PART VIEW].  
Se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Part View.
3. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "PART" y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Part Edit.



4. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el parámetro que desea editar y pulse [CURSOR/VALUE].  
Se seleccionará el valor del parámetro elegido.  
Si selecciona "Scale Tune" aparecerá una pantalla de edición.
5. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

## ■ Pantalla Menu .....

En la pantalla Part Edit, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu.

La pantalla Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Part Edit.



Parámetro	Explicación
1-16	Cambia la parte actual y vuelve a la pantalla Part Edit.
SND (Sound Mode)	Le permite cambiar entre el modo Performance y el modo Patch. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Sound Mode (p. 60).
GEN (General)	Especifica el tempo recomendado de la interpretación. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Performance General (p. 60).
MIDI (MIDI Filter)	Activa/desactiva la recepción de los distintos mensajes MIDI para cada parte. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Perform MIDI Filter (p. 60).
CINI (Sound Control Initialize)	Inicializa los valores sólo de los siguientes parámetros relacionados con el sonido para la interpretación actual (p. 73). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay</li> </ul>
PINI (Performance Initialize)	Inicializa los ajustes de la interpretación actual (p. 73).
Write (Performance Write)	Guarda la interpretación actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Performance Name (p. 73).
System	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
Utility	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
Demo Play	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
SRX Info (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
Version (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## ■ Pantalla Part Edit.....

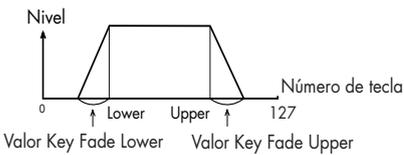


Parámetro	Valor	Explicación
<b>Level</b>	0-127	Ajusta el volumen de cada parte. El propósito principal de este ajuste es ajustar el balance de volumen entre las partes.
<b>Pan</b>	L64-63R	Ajusta la panoramización de cada parte. "L64" está a la izquierda, "0" está en el centro, y "63R" está a la derecha.
<b>Octave Shift</b>	-3+3	Ajusta la afinación del sonido de la parte más aguda o más grave en unidades de una octava (+/-3 octavas).
<b>Coarse Tune</b>	-48+48	Produce un tono más agudo o más grave del sonido de la parte en intervalos de semitono (+/-4 octavas).
<b>Fine Tune</b>	-50+50	Ajusta el tono más agudo o más grave del sonido de la parte en intervalos de 1 centésima (1/100 parte de un semitono) (+/-50 centésimas).
<b>Output Assign</b>	MFX, L+R, L, R, PAT	<p>Especifica para cada parte cómo se enviará el sonido directo.</p> <p><b>MFX:</b> Enviado en estéreo a través de multiefectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos.</p> <p><b>L+R:</b> Enviado al jack OUTPUT en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>L:</b> Enviado desde L.</p> <p><b>R:</b> Enviado desde R.</p> <p><b>PAT:</b> El destino de salida de la parte se determina mediante los ajustes del Patch o el grupo de percusión asignado a la parte.</p> <p><b>NOTA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando la salida es en mono, el ajuste Pan se desactivará.</li> <li>• La salida de Chorus y reverb siempre es mono.</li> <li>• Cuando los ajustes son tales que las señales se dividen y se envían desde el jack L y el jack R y no se inserta un conector en el jack R, los sonidos de L y R se mezclan y entonces se envían desde el jack L. Este sonido incluye los sonidos de los jacks L y R.</li> </ul> <p><b>CONSEJO</b></p> <p>Cuando el parámetro Output Assign se ajusta a PAT, los ajustes del nivel de salida se activan para el Patch o el grupo de percusión, así como para la Parte. Si desea que los diferentes ajustes de nivel del Patch/grupo de percusión se reflejen tal cual, ajuste los diferentes niveles de la parte a 127 (máximo).</p> <p><b>MEMO</b></p> <p>Para más información sobre cómo ajustar cada efecto, consulte las páginas siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multiefectos (p. 78, p. 192)</li> <li>• Chorus (p. 78, p. 219)</li> <li>• Reverb (p. 79, p. 220)</li> </ul>
<b>Output MFX (Output MFX Select)</b>	1-3	De los tres tipos de multiefectos que se pueden utilizar simultáneamente, especifique los multiefectos que se utilizarán.
<b>Nivel de salida</b>	0-127	Ajusta el volumen del sonido directo para cada parte. Cuando se aplican los multiefectos, esto ajusta la cantidad de efecto que se aplica; cuando no se aplican, ajusta el volumen del sonido directo.
<b>Chorus Send (Chorus Send Level)</b>	0-127	Ajusta la cantidad de chorus para cada parte. Si no desea añadir el efecto chorus, seleccione 0.
<b>Reverb Send (Reverb Send Level)</b>	0-127	Ajusta la cantidad de reverb para cada parte. Si no desea añadir el efecto reverb, seleccione 0.
<b>Cutoff Offset</b>	-64+63	Ajusta la frecuencia de corte para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte. <b>NOTA</b> Los patches también disponen de un ajuste Cutoff Offset (p. 91). El valor de la frecuencia de corte final es la suma del valor de la frecuencia de corte del tono y de los valores Cutoff Offset del patch y de la parte. Si la frecuencia de corte del tono ya está ajustada a "127" (máximo), no se producirán cambios con el ajuste de Cutoff Offset a un valor positivo.

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Resonance Offset</b>	-64--+63	Ajusta la resonancia para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte. <b>NOTA</b> Los patches también disponen de un ajuste Resonance Offset (p. 91). El valor de la resonancia final es la suma del valor de resonancia del tono y de los valores Resonance Offset del patch y de la parte. Si la resonancia del tono ya está ajustada a "127" (máximo), no se producirán cambios con el ajuste de Resonance Offset a un valor positivo.
<b>Attack Offset (Attack Time Offset)</b>	-64--+63	Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente TVA/TVF para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte. <b>NOTA</b> Los patches también contienen el ajuste Attack Offset (p. 91). Por lo tanto, el valor de tiempo de ataque de la envolvente TVA final es la suma del ajuste de tiempo 1 de la envolvente TVA del tono, de Attack Time Offset del patch, y de Attack Time Offset de la parte. Si el parámetro Time 1 del tono ya está ajustado a "127" (máximo), no se producirán cambios con el ajuste de Attack Time Offset a un valor positivo. Lo mismo se aplica a la envolvente TVF.
<b>Release Offset (Release Time Offset)</b>	-64--+63	Ajusta el tiempo de desvanecimiento de la envolvente TVA/TVF para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte. <b>NOTA</b> Los patches también contienen el ajuste Release Offset (p. 91). Por lo tanto, el valor de tiempo de desvanecimiento de la envolvente TVA final es la suma del ajuste de tiempo 4 de la envolvente TVA del tono, de Release Time Offset del patch, y de Release Time Offset de la parte. Si el parámetro Time 4 del tono está ajustado a "127" (máximo), no se producirán cambios con el ajuste de Release Time Offset, aunque sea a un valor positivo. Lo mismo se aplica a la envolvente TVF.
<b>Decay Offset (Decay Time Offset)</b>	-64--+63	Ajusta el tiempo de caída de la envolvente TVA/TVF para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte.
<b>Mono/Poly</b>	MONO, POLY, PAT	Ajusta cómo se reproducen las notas del Patch. El ajuste MONO es efectivo cuando toque un Patch de instrumento solista como un saxo o flauta. <b>MONO:</b> Sólo suena una nota cada vez. <b>POLY:</b> Se pueden tocar dos o más notas simultáneamente. <b>PAT:</b> La parte utiliza el ajuste Mono/Poly del patch. <b>NOTA</b> Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un grupo de percusión.
<b>Legato Switch</b>	OFF, ON, PAT	Ajuste este parámetro a "ON" cuando desee utilizar la función Legato y a "OFF" cuando no desee utilizarla. Legato es una función que sólo funciona cuando Mono/Poly es MONO. Cuando Legato está en ON, al pulsar una tecla mientras está pulsando otra provocará que el tono de la nota que está tocando cambie al de la tecla pulsada de nuevo mientras sigue sonando. Esto resulta útil si desea simular las técnicas de interpretación como el martilleo y la pulsación de las cuerdas de un guitarrista. Cuando PAT está seleccionado, tendrán efecto los ajustes del patch. <b>NOTA</b> Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un grupo de percusión.
<b>Portamento Sw (Switch)</b>	OFF, ON, PAT	Especifique si se aplicará el portamento. Ajuste este parámetro a "ON" cuando desee aplicar Portamento y a "OFF" cuando no desee aplicarlo. Si desea utilizar el ajuste Portamento Switch del patch asignado a la parte, ajústelo a "PAT". <b>NOTA</b> Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un grupo de percusión.
<b>Portamento Time</b>	0-127, PAT	Cuando se utiliza portamento, especifica el tiempo durante el cual el tono cambiará. Los ajustes superiores harán que el tono de la siguiente nota tarde más en cambiar. Si desea utilizar el ajuste Portamento Time del patch asignado a la parte, ajústelo a "PAT". <b>NOTA</b> Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un grupo de percusión.
<b>Vibrato Rate</b>	-64--+63	Para cada parte, ajusta la velocidad de vibrato (el intervalo en el que se modula el tono). El tono se modulará más rápidamente para ajustes superiores y más lentamente para ajustes inferiores.
<b>Vibrato Depth</b>	-64--+63	Para cada parte, ajusta la profundidad del efecto de vibrato (la profundidad a la que se modula el tono). El tono se modulará más para ajustes superiores y menos para ajustes inferiores.

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

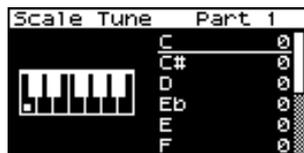
Parámetro	Valor	Explicación
<b>Vibrato Delay</b>	-64+63	Para cada parte, ajusta el tiempo de retardo hasta que empieza el efecto de vibrato (modulación del tono). Los ajustes superiores producirán un retardo mayor antes de que empiece el vibrato, mientras que los ajustes inferiores producirán un tiempo menor.
<b>Velocity Sens Off (Velocity Sensitivity Offset)</b>	-63+63	Esto cambia el volumen y la frecuencia de corte para cada parte, de acuerdo con la velocidad con la que se pulsan las teclas. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el volumen/frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen el volumen/frecuencia de corte, utilice ajustes negativos (-). Ajuste Velocity Sensitivity a "0" cuando quiera que los sonidos suenen con un volumen y una frecuencia de corte fijos, independientemente de la intensidad con la que toque las teclas. <b>NOTA</b> Los patches también contienen un ajuste Velocity Sensitivity Offset (Velocity Sens: p. 91). El valor definitivo de Velocity Sensitivity Offset es la suma de los Velocity Sensitivity Offsets de la parte y del patch. De la misma forma, si el parámetro Velocity Sensitivity Offset del patch se ajusta a "127" (máximo), no se producirá cambio en el Velocity Sensitivity Offset de la parte, aunque esté ajustado a un valor positivo.
<b>Bend Range</b>	0-24, PAT	Especifica la cantidad de cambio de tono en semitonos (2 octavas) que se producirá cuando se desplace la palanca Pitch Bend. La cantidad de cambio cuando se inclina la palanca se ajusta al mismo valor para los lados izquierdo y derecho. Si desea utilizar el ajuste Pitch Bend Range del patch asignado a la parte, ajústelo a "PAT".
<b>Key Fade Lower</b>	0-127	Determina qué le sucede al nivel de la parte cuando se toca una nota inferior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduzca una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.
<b>Key Range Lower</b>	C-1-UPPER	Especifica la nota inferior en la que sonará el tono para cada parte.
<b>Key Range Upper</b>	LOWER-G9	Especifica la nota superior en la que sonará el tono para cada parte. * No es posible ajustar el valor Lower por encima del valor de Upper, o el valor Upper por debajo del valor Lower.
<b>Key Fade Upper</b>	0-127	Determina qué le sucede al nivel de la parte cuando se toca una nota superior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se toque una nota por encima del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.  Valor Key Fade Lower      Valor Key Fade Upper
<b>Voice Reserve</b>	0-63, FULL	Especifica el número de voces que se reservarán para cada parte cuando se reproduzcan más de 128 voces simultáneamente. * No es posible tener más de 64 ajustes de todas las partes. [Calcular el número de voces utilizado] El número de notas, o "voces," que el SonicCell puede reproducir simultáneamente depende del número de tonos de los Patches que utilice y el número de teclas pulsadas. Por ejemplo, si toca una nota utilizando un Patch que consta de un solo tono, utilizará una voz de polifonía. Los tonos del SonicCell pueden utilizar dos formas de onda. Si el tono de un Patch utiliza dos formas de onda, el número de voces requeridas es el doble. Si pulsa dos teclas con un Patch que tiene cuatro tonos, y cada tono utiliza dos formas de onda, se utiliza un total de dieciséis voces. Este número se obtiene realizando el siguiente cálculo. Cuente el número de tonos con dos formas de onda y multiplíquelo por 2. Añada el número de tonos que utilizan una forma de onda. Multiplique este total por el número de teclas pulsadas. El SonicCell puede tocar hasta 128 tonos simultáneamente. Cuando utilice el SonicCell de forma multitimbrica, tenga en cuenta que debe definir los ajustes de Voice Reserve para que cada parte tenga garantizado como mínimo el número de voces que requiere.
<b>Receive Channel</b>	1-16	Especifica el canal de recepción MIDI para cada parte.
<b>Conmutador Receive</b>	OFF, ON	Para cada parte, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI.
<b>Scale Tune</b>	OFF, ON	El SonicCell permite utilizar temperamentos distintos al temperamento igual. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Scale Tune (p. 72).

### Ajustes Scale Tune (Pantalla Scale Tune)

En el modo Performance, puede especificar una escala de afinación diferente para cada parte. Sin embargo, este ajuste será común a toda la interpretación.

1. En la pantalla Part Edit, seleccione "Scale Tune" y pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá la pantalla Scale Tune.



2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el tono que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].
3. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].
4. Una vez haya acabado de editar, pulse [EXIT].

Parámetro	Valor	Explicación
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, G#, A, Bb, B	-64~+63	Ajusta el tono de cada nota en intervalos centesimales (1/100 parte de un semitono) relativos a su afinación de temperamento igual.

- **Temperamento igual**

Esta afinación divide las octavas en 12 partes iguales, y es el método más utilizado de temperamento utilizado en la música occidental.

- **Temperamento Justo (Tónica de C)**

En comparación con el temperamento igual, las tríadas principales suenan puras en esta afinación. Sin embargo, este efecto sólo se consigue en un tono, y las tríadas pueden parecer ambiguas al transponer.

- **Escala arábica**

En esta escala, E y B son una negra inferior y C#, F# y G# son una negra superior comparadas con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen un intervalo natural entre una tercera mayor y una tercera menor. En el SonicCell, puede utilizar el temperamento árabe en los tres tonos de G, C y F.

#### <Ejemplo>

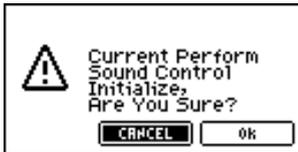
Nombre de nota	Temperamento igual	Temperamento justo (C tónica)	Escala arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

## Sound Control Initialize

Inicializa los valores sólo de los siguientes parámetros relacionados con el sonido para la interpretación actual.

- Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

Cuando seleccione "Ctrl Init" desde la pantalla Performance Menu (p. 58), aparecerá un mensaje de confirmación.



1. Si desea ejecutar la inicialización, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no ejecutarla, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la inicialización, volverá a la pantalla anterior.

## Performance Initialize

Inicializa los ajustes de la interpretación actual.

Cuando seleccione "Perf Init" desde la pantalla Performance Menu (p. 58), aparecerá un mensaje de confirmación.



1. Si desea ejecutar la inicialización, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no ejecutarla, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la inicialización, volverá a la pantalla anterior.

## Performance Write

Guarda la interpretación actual como datos de usuario.

Cuando seleccione "Write" desde la pantalla Performance Menu (p. 58), aparecerá la pantalla Performance Name.

En esta pantalla, puede asignar un nombre (nombre de la interpretación) de hasta doce caracteres a la interpretación que está guardando.

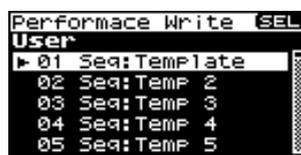


1. Mueva el cursor a la posición en la que desea introducir un carácter, y pulse [CURSOR/VALUE].
2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el carácter deseado y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE] para introducir el carácter.  
Puede pulsar [MENU] para ver funciones útiles para introducir texto.  
Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla anterior.



Función	Explicación
INSERT	Pulse [CURSOR/VALUE] para insertar un espacio (en blanco) en la posición del cursor.
DELETE	Pulse [CURSOR/VALUE] para eliminar el carácter en la posición del cursor; los caracteres subsiguientes avanzarán hacia delante.
UNDO	Vuelva al nombre de la interpretación no editada.

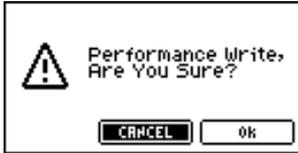
3. Repita los pasos 1 y 2 las veces que sea necesario.
4. Cuando haya introducido el nombre de la interpretación, mueva el cursor a "WRITE" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá la pantalla Performance Write.



## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

5. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar la interpretación de destino para guardar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá un mensaje de confirmación.



6. Para guardar la interpretación en la memoria, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no guardar la interpretación, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

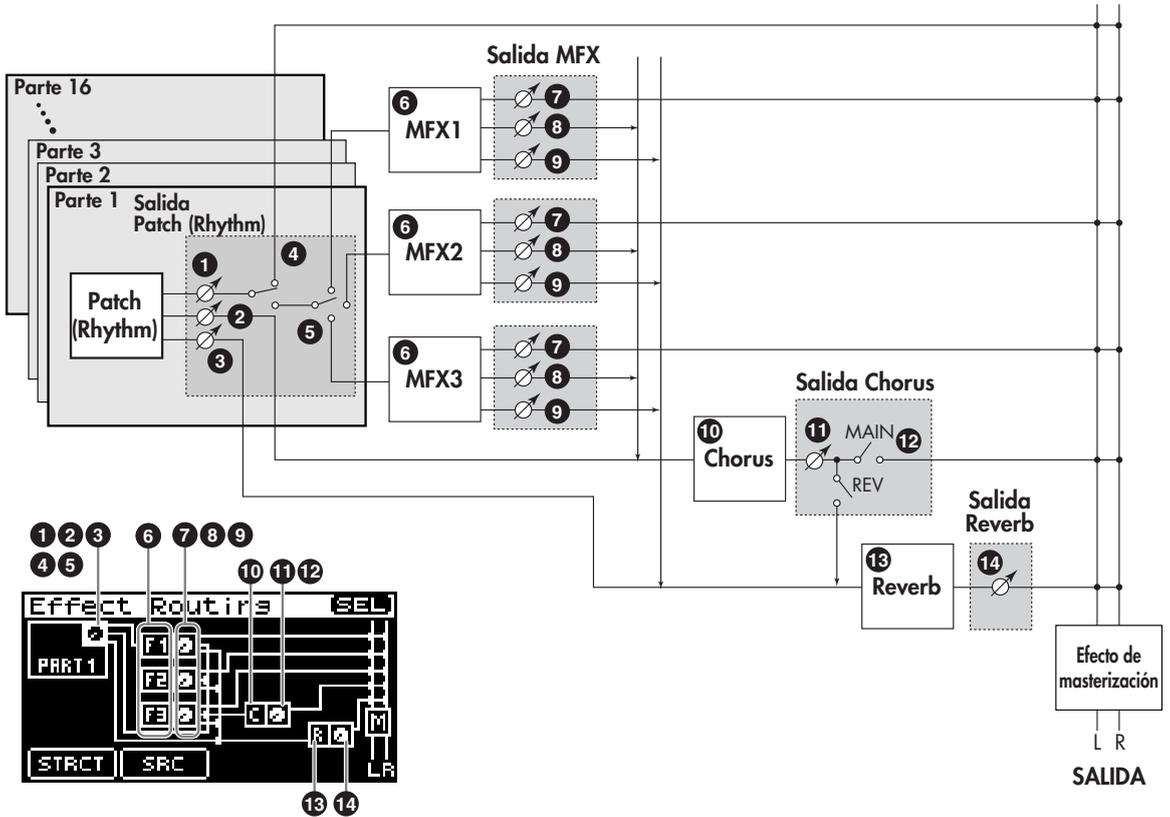
Una vez escritos los datos, volverá a la pantalla anterior.

## Editar efectos

En el modo Performance, puede utilizar tres multiefectos (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus y un reverb. Para cada uno de los tres multiefectos, el chorus, y el reverb, puede especificar si funcionará de acuerdo con los ajustes de efecto de la interpretación, o de acuerdo con los ajustes de efecto del patch o del grupo de percusión asignado a la parte especificada.

Los tres multiefectos se pueden utilizar de forma independiente, o puede conectar dos o tres en serie.

### ■ Flujo de señal.....



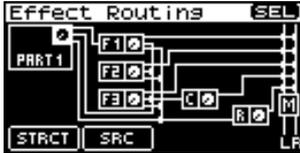
①-⑤	Defina estos ajustes en la pantalla Part Edit. ①: Output Level, ②: Chorus Send, ③: Reverb Send, ④: Output Assign, ⑤: Output MFX	p. 69
⑥	Defina estos ajustes en las pantallas MFX1-MFX3. • Seleccione el tipo de multiefecto y edite los parámetros.	p. 78
⑦-⑨	Defina estos ajustes en las pantallas MFX1-MFX3 Output. ⑦: Output Level, ⑧: Chorus Send Level, ⑨: Reverb Send Level	p. 78
⑩	Defina estos ajustes en la pantalla Chorus. • Seleccione el tipo de chorus y edite los parámetros.	p. 78
⑪-⑫	Defina estos ajustes en la pantalla Chorus Output. ⑪: Output Level, ⑫: Output Select	p. 79
⑬	Defina estos ajustes en la pantalla Reverb. • Seleccione el tipo de reverb y edite los parámetros.	p. 79
⑭	Defina estos ajustes en la pantalla Reverb Output. • Nivel de salida	p. 79

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

### ■ Procedimiento .....

1. Desde la pantalla MIDI INST o la pantalla Part View, pulse [EFFECTS].

Se iluminará el indicador [EFFECTS], y aparecerá la pantalla Effect Routing.



2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.
3. Pulse [CURSOR/VALUE].



4. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.
5. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor. Si hay un indicador "SELECT" para el campo de valor, puede pulsar [CURSOR/VALUE] para pasar a la pantalla de edición para el parámetro.
6. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].
7. Una vez haya acabado de editar, pulse [EXIT]. Aparecerá la pantalla Part View.

### ■ Pantallas de menú durante la edición de efectos .....

En la pantalla Effect Routing, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu.

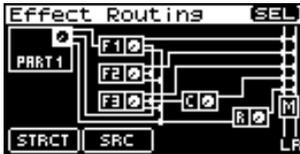
La pantalla Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Effect Routing.



Parámetro	Valor	Explicación
FX1-FX3 (MFX1-MFX3)	OFF, ON	Especifica si MFX 1-3 se utilizará (ON) o no (OFF).
CHO (Chorus Switch)	OFF, ON	Especifica si chorus se utilizará (ON) o no (OFF).
REV (Reverb Switch)	OFF, ON	Especifica si Reverb se utilizará (ON) o no (OFF).
MST (Mastering Effect Switch)	OFF, ON	Especifica si se utilizará (ON) o no (OFF) el efecto Mastering.
CTRL1-CTRL3 (MFX1-3 Control)		Defina los ajustes para controlar los multiefectos a través de MIDI. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX 1-3 Control (p. 81).
Write (Performance Write)		Guarda la interpretación actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Performance Name (p. 73).
System		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
Utility		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
Demo Play		Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
SRX Info (SRX Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
Version (Version Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## Seleccionar el elemento a editar (pantalla Effect Routing)

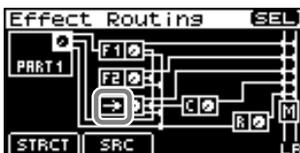


Parámetro	Explicación
<b>Part</b> (Part Output)	Edita los ajustes de la parte. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Part Edit (p. 69).
<b>F1-F3</b> (MFX1-MFX3)	Edita los ajustes de multiefecto 1-3. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX1-3 (p. 78).
<b>F1-F3</b> (MFX1-MFX3 Output)	Edita los ajustes relacionados con la salida para los multiefectos 1-3. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla MFX1-3 Output (p. 78).
<b>C</b> (Chorus)	Edita los ajustes de chorus. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Chorus (p. 78).
<b>C</b> (Chorus Output)	Edita los ajustes relacionados con la salida para el chorus. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Chorus Output (p. 79).
<b>R</b> (Reverb)	Edita los ajustes de reverberación. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Reverb (p. 79).
<b>R</b> (Reverb Output)	Edita los ajustes relacionados con la salida para reverb. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Reverb Output (p. 79).
<b>M</b> (Mastering Effect)	Edita los ajustes de los efectos de masterización. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Mastering Effect (p. 181).
<b>STRCT</b> (MFX Structure)	Especifica cómo se combinarán MFX 1-3. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX Structure (p. 80).
<b>SRC</b> (Effect Source)	Selecciona cómo funcionarán los efectos. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Effect Source (p. 80).

### NOTA

Si ha ajustado MFX3 Location (p. 149) a "Input FX" en In/Out Routing (p. 144), no podrá utilizar MFX3 como efecto de interpretación.

En este caso, aparecerá la indicación MFX3 en la pantalla Effect Routing, como a continuación.

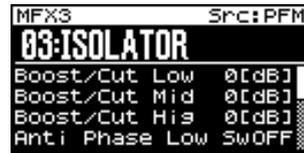
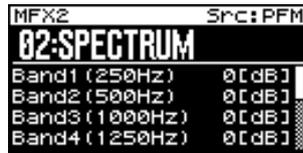


\* Los ajustes relacionados con MFX3 se visualizarán en las pantallas que no sean la Effect Routing, y podrá editar los valores, aunque esto no afectará a la interpretación, mientras MFX3 Location esté ajustado a Input FX.

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

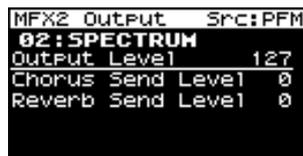
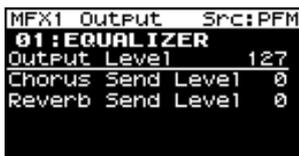
### Editar los ajustes relacionados con los multiefectos (pantallas MFX1–3/MFX1–3 Output)

#### ■ Pantallas MFX1–3 .....



Parámetro	Valor	Explicación
00: THRU–78: SYMRESONANCE (MFX Type)		Selecciona los tipos de multiefectos que utilizarán MFX1–MFX3. Seleccione "00: THRU" si no desea aplicar un multiefecto.
Parámetros para cada tipo MFX		Editar los parámetros para el tipo MFX seleccionado. Consulte la sección "Parámetro multiefectos (MFX1–3, MFX)" (p. 192).

#### ■ Pantallas MFX1–3 Output .....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través de los multiefectos. Si está aplicando un multiefecto, esto especifica la profundidad del multiefecto. Si no está aplicando un multiefecto, especifica el volumen del sonido original.
Chorus Send Level	0–127	Ajusta la cantidad de Chorus para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto Chorus, ajústelo a "0".
Reverb Send Level	0–127	Ajusta la cantidad de Reverb para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto Reverb, ajústelo a "0".

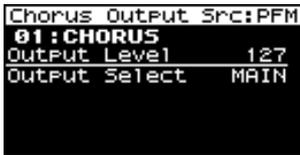
### Ajustes relacionados con el Chorus (pantalla Chorus/Chorus Output)

#### ■ Pantalla Chorus .....



Parámetro	Valor	Explicación
00: OFF–03: GM2 CHORUS (Chorus Type)		Selecciona el tipo de chorus. Seleccione "00: OFF" si no desea aplicar un chorus.
Parámetros para cada tipo de chorus		Edita los parámetros para el tipo de chorus seleccionado. Consulte la sección "Chorus Parameters" (p. 219).

## ■ Pantalla Chorus Output.....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del chorus.
Output Select	MAIN, REV, M+R	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través del chorus. <b>MAIN:</b> Envío a los jacks OUTPUT en estéreo. <b>REV:</b> Envío a reverb en mono. <b>M+R:</b> Envío a los jacks OUTPUT en estéreo, y a reverb en mono.

## Ajustes relacionados con Reverb (pantalla Reverb/Reverb Output)

## ■ Pantalla Reverb.....



Parámetro	Valor	Explicación
00: OFF-03: GM2 REVERB (Chorus Type)		Selecciona el tipo de reverberación. Seleccione "00: OFF" si no desea aplicar reverb.
Parámetros para cada tipo de reverb		Edita los parámetros para el tipo de reverb seleccionado. Consulte la sección "Parámetros Reverb" (p. 220).

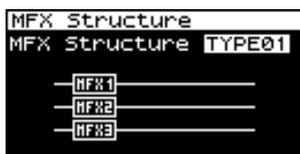
## ■ Pantalla Reverb Output.....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del reverb.

## Utilizar el SonicCell en el modo Performance

### Cambiar cómo se combinan los multiefectos (Pantalla MFX Structure)



Parámetro	Valor	Explicación
MFX Structure	TYPE01– TYPE16	<p>Especifica cómo se conectarán MFX1–3.</p> <p><b>NOTA</b> Al seleccionar TYPE05–TYPE10, el SonicCell puede reproducir un máximo de 64 sonidos simultáneamente.</p>

### Seleccionar cómo funcionarán los efectos (Pantalla Effect Source)



Parámetro	Valor	Explicación
MFX1 Source	PFM, P1–P16	<p>Selecciona los ajustes MFX1 que utilizará la interpretación.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes de interpretación, seleccione “PFM”.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes del patch/grupo de percusión asignado a una de las partes, seleccione el número de la parte (1–16).</p>
MFX2 Source	PFM, P1–P16	<p>Selecciona los ajustes MFX2 que utilizará la interpretación.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes de interpretación, seleccione “PFM”.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes del patch/grupo de percusión asignado a una de las partes, seleccione el número de la parte (1–16).</p>
MFX3 Source	PFM, P1–P16	<p>Selecciona los ajustes MFX3 que utilizará la interpretación.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes de interpretación, seleccione “PFM”.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes del patch/grupo de percusión asignado a una de las partes, seleccione el número de la parte (1–16).</p>
Chorus Source	PFM, P1–P16	<p>Selecciona los ajustes chorus que utilizará la interpretación.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes de interpretación, seleccione “PFM”.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes del patch/grupo de percusión asignado a una de las partes, seleccione el número de la parte (1–16).</p>
Reverb Source	PFM, P1–P16	<p>Selecciona los ajustes reverb que utilizará la interpretación.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes de interpretación, seleccione “PFM”.</p> <p>Si desea utilizar los ajustes del patch/grupo de percusión asignado a una de las partes, seleccione el número de la parte (1–16).</p>

## Utilizar MIDI para controlar los multiefectos (Pantallas MFX1-3 Control)

### Control de multiefectos

Si deseaba cambiar el volumen de los sonidos de multiefectos, el tiempo de retardo de Delay, y similares, utilizando un dispositivo MIDI externo, necesitaba enviar mensajes System Exclusive: mensajes MIDI diseñados exclusivamente para SonicCell. Sin embargo, los mensajes System Exclusive suelen ser complicados, y la cantidad de datos que se deben transmitir puede ser muy grande.

Por esta razón, algunos de los parámetros de multiefectos más comunes de SonicCell se han diseñado para que acepten el uso de mensajes MIDI Control Change (u otros) para permitir realizar cambios en sus valores. Por ejemplo, puede utilizar la palanca Pitch Bend para cambiar la cantidad de distorsión, o utilizar el tacto del teclado para cambiar el tiempo de retardo de Delay. Los parámetros que se pueden cambiar están predeterminados para cada tipo de multiefecto; entre los parámetros descritos en la sección "Parámetro multiefectos (MFX1-3, MFX)" (p. 192), indicados con un "#".

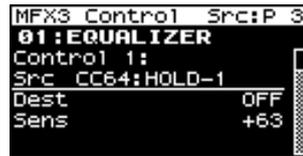
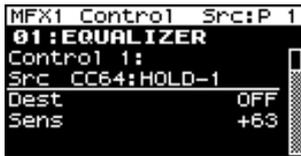
La función que permite utilizar mensajes MIDI para realizar estos cambios a tiempo real en los parámetros de multiefecto se denomina Multi-effects Control.

Puede especificar hasta cuatro controles para cada MFX 1-3 de multiefectos.

Al utilizar Multi-effects Control, puede seleccionar la cantidad de control (Sens) aplicado, el parámetro seleccionado (Dest), y el mensaje MIDI utilizado (Src).

**CONSEJO**

Utilizando Matrix Control (p. 95) en lugar de Multi-effects Control, también puede cambiar los parámetros de los mismos multiefectos populares a tiempo real.



Parámetro	Valor	Explicación
<b>Control 1-4 Src (Source)</b>	OFF, CC01-CC31, CC33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4	Ajusta el mensaje MIDI utilizado para controlar el parámetro de multiefectos con multi-effects control. <b>OFF:</b> No se utilizará Multi-effects control. <b>CC01-31, 33-95:</b> Números del controlador 1-31, 33-95 <b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend <b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch <b>SYS CTRL1-4:</b> Utiliza el ajuste System Control (p. 179).
<b>Control 1-4 Dest (Destination)</b>	Consulte la sección "Parámetro de multiefectos" (p. 192).	Ajuste los parámetros de multiefecto para controlar con Multi-effects Control. Los parámetros de multiefecto disponibles para controlar dependerán del tipo de multiefectos.
<b>Control 1-4 Sens (Sensitivity)</b>	-63--+63	Ajusta la cantidad del efecto de multi-effects control que se aplicará. Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+), es decir, un valor superior, hacia la derecha, o más rápido, etc., desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-), es decir, a un nivel inferior, hacia la izquierda, o más lento, etc., desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números altos producen cambios más notables.
<b>Control Channel</b>	1-16, OFF	Esto determina el canal que se utilizará para la recepción al utilizar Multi-effects Control para modificar los parámetros de multiefectos a tiempo real, cuando MFX1-3 Src está ajustado a "PFM". Ajustelo a "OFF" cuando Multi-effects Control no se esté utilizando.

# Utilizar el SonicCell en modo Patch

## Visualizar la pantalla Patch Play

1. Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.  
Al mismo tiempo, también se iluminará el indicador [PART VIEW], y aparecerá la pantalla Patch Play.



\* Si el modo de sonido (p. 84) está ajustado a "Performance", aparecerá la pantalla MIDI INST (p. 58). En este caso, pulse simultáneamente [MIDI INST] y [PART VIEW] para pasar a la pantalla Patch.

2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.
3. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.



Si selecciona "LIST" o "PATCH" y pulsa [CURSOR/VALUE], aparecerá la pantalla de edición.

4. Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor.
5. Una vez haya acabado de editar, pulse [CURSOR/VALUE].

## Si el tipo de patch es Patch

Si en el modo Patch ha ajustado el tipo de patch actual a "Patch", aparecerá la siguiente pantalla.

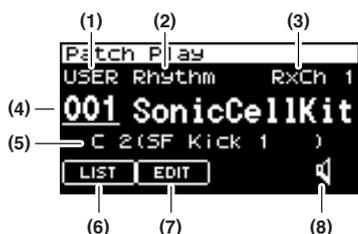


Parámetro	Valor	Explicación
(1) Patch group	USER, PR-A-PR-G, GM XP-A, XP-B	Selecciona el grupo de patch. <b>USER:</b> Usuario <b>PR-A-PR-G:</b> Predefinido A-Predefinido G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, Tarjeta de ampliación de ondas B  * No es posible seleccionar XP-A, XP-B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.
(2) Patch type	Patch, Rhythm	Especifica si la parte actual utilizará un patch o un grupo de percusión.
(3) Current part	Part1-Part 16	Selecciona la parte (parte actual) que quedará afectada por sus operaciones.
(4) Patch number/name	001-	Selecciona el patch.
(5) Category lock	 	Especifica si la categoría se bloqueará (  ) o no (  ) cuando seleccione patches. Si bloquea la categoría, cuando seleccione los patches, sólo aparecerán los sonidos que estén dentro de la categoría.
(6) Categoría del patch	---CMB	Cambia la categoría.
(7) LIST		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (p. 85, p. 86).
(8) EDIT		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Edit (p. 89).

Parámetro	Valor	Explicación
(9) Preview	 , 	Si cambia el icono de previsualización (  ) a (  ), podrá previsualizar el sonido reproducido por el patch. <b>MEMO</b> El ajuste Preview del sistema (p. 179) le permite especificar cómo sonará la previsualización.

### Si el tipo de patch es grupo de percusión

Si en el modo Patch ha ajustado el tipo de patch actual a "Rhythm", aparecerá la siguiente pantalla.



Parámetro	Valor	Explicación
(1) Rhythm Set group	USER, PRST, GM, XP-A, XP-B	Selecciona el conjunto de grupos de percusión. <b>USER:</b> Usuario <b>PRST:</b> Predefinido <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, Tarjeta de ampliación de ondas B  * No es posible seleccionar XP-A, XP-B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.
(2) Patch type	Patch, Rhythm	Especifica si la parte actual utilizará un patch o un grupo de percusión.
(3) Patch mode receive channel	1-16	Especifica el canal de los mensajes MIDI que se recibirán desde un dispositivo MIDI externo.
(4) Rhythm Set number/name	001-	Selecciona el grupo de percusión.
(5) Editing key	A0-C8	Dentro del grupo de percusión seleccionado, selecciona la tono que editará.
(6) LIST		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Set List (p. 87).
(7) EDIT		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Edit (p. 118).
(8) Preview	 , 	Si cambia el icono de previsualización (  ) a (  ), podrá previsualizar el sonido reproducido por el grupo de percusión. <b>MEMO</b> El ajuste Preview del sistema (p. 179) le permite especificar cómo sonará la previsualización.

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Visualizar la pantalla de menú (pantalla Patch Menu)

- Pulse [MIDI INST] hasta que el indicador se ilumine.**  
Aparecerá la pantalla Patch Play.  
Si el modo de sonido está ajustado a "Performance", aparecerá la pantalla MIDI INST (p. 58).
- Pulse [MENU].**  
Aparecerá la pantalla Patch Menu.  
La pantalla Patch Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.**
- Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla correspondiente.**



Parámetro	Explicación
<b>Tone Switch 1-4</b>	Utilizada para especificar individualmente si los tonos 1-4 se utilizarán (ON) o no (OFF).
<b>Snd (Sound) Mode</b>	Le permite cambiar entre el modo Patch y el modo Performance. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Sound Mode.
<b>Patch Init (Patch Initialize)</b>	Inicializa los ajustes del patch actual (p. 115).
<b>Write (Patch Write)</b>	Guarda el patch actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Name (p. 116).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info (SRX Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Version Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

### Cambiar el modo de sonido (Pantalla Sound Mode)

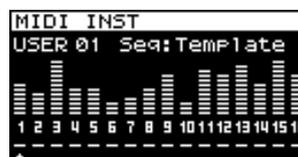


Especifica el modo del generador de sonido MIDI.  
Se selecciona el modo actual.

- Gire [CURSOR/VALUE] para mover el cursor, y pulse [CURSOR/VALUE] para especificar el modo.**  
Si selecciona "Patch" y pulsa [CURSOR/VALUE], aparecerá una de las siguientes pantallas dependiendo del ajuste del tipo Patch (p. 82, p. 83).



Si selecciona "Performance" y pulsa [CURSOR/VALUE], aparecerá la siguiente pantalla.



## Seleccionar patches de una lista de patches

### Seleccionar patches de una lista de patches por categoría (pantalla Patch List (Ctg))

Puede seleccionar el patch desde una lista ordenada por categoría.

\* Al activar el equipo, se selecciona la pantalla Patch List (Ctg).

1. Muestre la pantalla Patch Play.
2. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch List (Ctg).



\* Si anteriormente se visualizaba la pantalla Patch List (Grp), volverá a aparecer esta pantalla. En este caso, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select, seleccione "CATEG LIST", y pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Ctg).

3. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un patch y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
El patch cambiará, y volverá a la pantalla Part View.

## ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Patch List (Ctg), pulse [MENU] para acceder a la pantalla Category Select.  
Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Patch List (Ctg).

Parámetro	Explicación
PNO, KBD, GTR, BAS, ORC, BRS, SYN, VCL, WLD	<p>Cambia la categoría (clasificación superior) y vuelve a la pantalla Patch List organizada por categoría. Puede cambiar la categoría moviendo el cursor a la categoría seleccionada (en la parte superior de la pantalla) y pulsando [CURSOR/VALUE].</p> <p><b>Clasificación Superior</b></p> <p><b>Categoría</b></p> <p><b>PNO:</b> AC.Piano, EL.Piano</p> <p><b>KBD:</b> Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica</p> <p><b>GTR:</b> AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar</p> <p><b>BAS:</b> Bass, Synth Bass</p> <p><b>ORC:</b> Strings, Orchestra, Hit&amp;Stab</p> <p><b>BRS:</b> Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax</p> <p><b>SYN:</b> Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth</p> <p><b>VCL:</b> Bright Pad, Soft Pad, Vox</p> <p><b>WLD:</b> Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&amp;Groove, Drums, Combination</p>
GROUP LIST	<p>Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Grp) (p. 86). * Una vez pase a la pantalla Patch List (Grp), aparecerá la pantalla Patch List (Grp) cuando seleccione "LIST" en la pantalla Patch Play.</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Seleccionar patches desde una lista de patches por grupo (Pantalla Patch List (Grp))

Puede seleccionar el patch desde una lista ordenada por grupo, como en USER o en la tarjeta de ampliación.

\* Al activar el equipo, se selecciona la pantalla Patch List (Ctg).

1. Muestre la pantalla Patch Play.
2. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch List (Ctg).  
\* Si anteriormente se visualizaba la pantalla Patch List (Grp), volverá a aparecer esta pantalla. Pro siga con el paso 5.
3. Pulse [MENU] para acceder a la pantalla Category Select.

4. Seleccione "GROUP LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch List (Grp).



5. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un patch y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
El patch cambiará, y volverá a la pantalla Patch Play.

### ■ Pantalla Menu .....



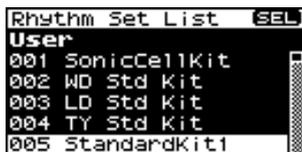
En la pantalla Patch List (Grp), pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select.  
Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Patch List (Grp).

Parámetro	Explicación
USR, A-G, GM, EXA, EXB	<p>Cambia el grupo y vuelve a la pantalla de la lista de patches por grupo.</p> <p><b>USR:</b> Usuario  <b>A-G:</b> Predefinido A-Predefinido G  <b>GM:</b> General MIDI  <b>EXA, EXB:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, tarjeta de ampliación de ondas B</p> <p>* No es posible seleccionar EXA, EXB a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.</p>
CATEG (Category) LIST	<p>Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch List (Ctg) (p. 85).</p> <p>* Una vez pase a la pantalla Patch List (Ctg), aparecerá la pantalla Patch List (Ctg) cuando seleccione "LIST" en la pantalla Patch Play.</p>

## Seleccionar un grupo de percusión de una lista (Pantalla Rhythm Set List)

Si el tipo de patch es "Rhythm", puede seleccionar un grupo de percusión de una lista.

1. Muestre la pantalla Patch Play.
2. Seleccione "LIST" y pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Rhythm Set List.
3. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar un grupo de percusión y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
El patch cambiará, y volverá a la pantalla Patch Play.



## ■ Pantalla Menu .....



En la pantalla Rhythm Set List, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Group Select. Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Rhythm Set List.

Parámetro	Explicación
USR, PRESET, GM, EXA, EXB	<p>Cambia el grupo y vuelve a la pantalla de la lista de patches por grupo.</p> <p><b>USR:</b> Usuario</p> <p><b>PRESET:</b> Predefinido</p> <p><b>GM:</b> General MIDI</p> <p><b>EXA, EXB:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A, tarjeta de ampliación de ondas B</p> <p>* No es posible seleccionar EXA, EXB a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Editar patches (Pantalla Patch Edit)

1. Pulse [MIDI INST].  
[MIDI INST] y [PART VIEW] se iluminarán, y aparecerá la pantalla Patch Play.
2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "PATCH" y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla Patch Edit.



3. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el elemento que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
Aparecerá la pantalla de edición para el elemento seleccionado.
4. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el parámetro que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].  
Se seleccionará el valor del parámetro elegido.
5. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

### ■ Pantallas de menú durante la edición de patches .....

Si pulsa [MENU] mientras edita un patch, aparecerá la pantalla de menú.

La pantalla Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.



Parámetro	Explicación
<b>Tone Select 1-4</b>	Cambia el tono actual (el de destino para editar), y vuelve a la pantalla anterior.
<b>Tone Switch 1-4</b>	Utilizada para especificar individualmente si los tonos 1-4 se utilizarán (ON) o no (OFF).
<b>Tone Copy</b>	Copia los ajustes de tono de un patch a uno de los tonos del patch seleccionado actual. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Tone Copy (p. 115).
<b>Patch Init (Patch Initialize)</b>	Recupera los valores originales del patch actual (p. 115).
<b>Write (Patch Write)</b>	Guarda el patch actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Name (p. 116).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info (SRX Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Version Information)</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## ■ Pantalla Patch Edit.....

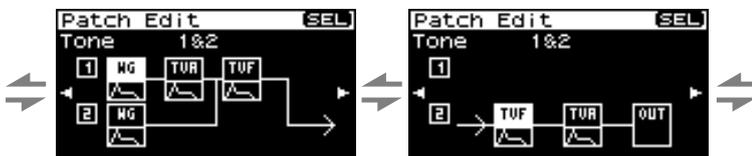
La pantalla Patch Edit está organizada de la forma siguiente.

Puede girar [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar de pantalla.



Parámetro	Valor	Explicación
<b>GENERAL</b>		Edita los ajustes generales para todo el patch. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch General (p. 90).
<b>STRUCTURE</b>		Selecciona la combinación de tonos. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Structure (p. 93).
<b>MATRIX CTRL (Control)</b> 1/2/3/4		Especifica los ajustes de matrix control. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Mtrx Ctrl 1/2/3/4 (p. 95).
<b>Tone</b>	1&2, 3&4	Selecciona tanto 1 & 2 como 3 & 4 como la combinación de tonos que se mostrarán en la pantalla.
<b>WG</b>		Edita los ajustes relacionados con la forma de onda. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch WG (p. 98).
<b>WG</b>  (Pitch Envelope)		Edita los ajustes de la envolvente de tono. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Patch Pitch Env (p. 101).
<b>TVF</b>		Edita los ajustes TVF. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch TVF (p. 102).
<b>TVF</b>  (TVF Envelope)		Edita los ajustes de envolvente de TVF. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Patch TVF Env (p. 104).
<b>TVA</b>		Edita los ajustes TVA. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch TVA (p. 105).
<b>TVA</b>  (TVA Envelope)		Edita los ajustes de envolvente de TVA. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Patch TVA Env (p. 107).
<b>OUT</b> (Output)		Edita los ajustes para la salida de patch/tono. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Output (p. 108).
<b>LFO 1/2</b>		Edita los ajustes LFO 1,2. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch LFO 1/2 (p. 109).
<b>LFO3</b> (Step LFO)		Edita los ajustes LFO por pasos. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Step LFO (p. 112).
<b>TMT</b> (Tone Mix Table)		Especifica cómo se oirán los tonos. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch TMT (p. 112).
<b>CTRL</b> (Control)		Edita los ajustes relacionados con el controlador. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Ctrl (p. 114).

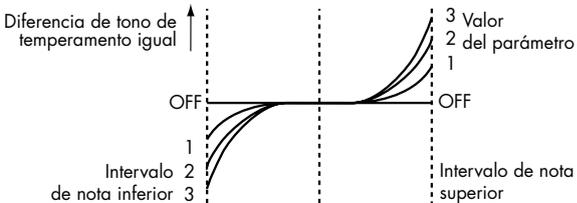
\* Si Str Type (p. 93) está ajustado a cualquier valor distinto a 1, aparecerán dos pantallas para WG-OUT.



## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Ajustes globales para todo el patch (Pantalla Patch General)

Patch General	
Ctg	AC_Piano
Level	127
Pan	0
Priority	LAST
Octave Shift	0
Coarse Tune	0

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Ctg (Category)</b>	consulte la "Categoría del patch" (p. 63)	Especifica el tipo (categoría) del patch.
<b>Level</b>	0-127	Especifica el volumen del Patch. * Puede especificar el nivel de cada tono en un Patch utilizando Tone Level (TVA p. 105).
<b>Pan</b>	L64-63R	Ajusta la posición estéreo del Patch. L64 panoramiza el Patch al máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R lo panoramiza al máximo a la derecha. * Puede especificar el ajuste de panoramización de cada tono en un Patch utilizando Tone Pan (TVA p. 106). * Mientras cada tono de un Patch tiene su propia posición de panoramización, el ajuste de panoramización del patch cambia todo el Patch (incluyendo todos sus tonos) hacia la izquierda o hacia la derecha.
<b>Priority</b>	LAST, LOUDEST	Esto determina cómo se gestionarán las notas cuando se supera la polifonía máxima (128 voces). <b>LAST:</b> Tendrán prioridad las últimas voces reproducidas, y las notas que estén sonando se desactivarán por orden, empezando por la nota reproducida en primer lugar. <b>LOUDEST:</b> Tendrán prioridad las voces con el volumen más alto, y las notas que estén sonando se desactivarán, empezando por la voz de menor volumen.
<b>Octave Shift</b>	-3+3	Ajusta el tono del sonido del patch más agudo o más grave en unidades de una octava (+/-3 octavas).
<b>Coarse Tune</b>	-48+48	Ajusta el tono del sonido del patch más agudo o más grave en pasos de semitono (+/-4 octavas).
<b>Fine Tune ★</b>	-50+50	Ajusta el tono del sonido del patch más agudo o más grave en intervalos de 1 centésima (+/-50 centésimas). ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Strech Tune (Strech Tune Depth)</b>	OFF, 1-3	Este ajuste le permite aplicar un "estiramiento de la afinación" al patch. (El estiramiento de la afinación es un sistema por el cual los pianos acústicos se afinan de forma normal, provocando que el intervalo inferior sea más bajo y el intervalo superior sea más alto que el dictado por las relaciones de afinación matemáticas). Con un ajuste de "OFF", la afinación del patch será de temperamento igual. Un ajuste de "3" produce la mayor diferencia de afinación de los intervalos inferior y superior. El diagrama muestra el cambio de afinación relativo al temperamento igual que se produce en los intervalos inferior y superior. Este ajuste tendrá un efecto sutil en la forma en la que resuenan los acordes. 
<b>Analog Feel (Analog Feel Depth)</b>	0-127	Especifica la profundidad de modulación 1/f que se aplicará al patch. (La modulación 1/f es una relación de modulación agradable que se produce de manera natural que ocurre en un arroyo murmurante de viento susurrante.) Si añade esta "modulación 1/f", podrá simular la inestabilidad natural típica de un sintetizador analógico.

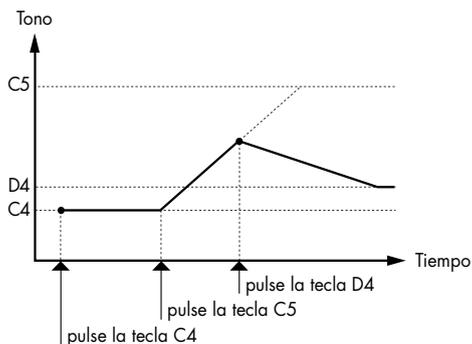
Parámetro	Valor	Explicación
<b>Cutoff Offset</b>	-63+63	<p>Cutoff Offset altera la frecuencia de corte del patch global, pero conserva las diferencias relativas entre los valores de frecuencia de corte ajustados para cada tono en la frecuencia de corte (p. 102).</p> <p><b>NOTA</b> Este valor se añade a la frecuencia de corte de un tono, de forma que si el valor de la frecuencia de corte de un tono ya está ajustado a "127" (máximo), los ajustes positivos "+" aquí no producirán ningún cambio.</p>
<b>Resonance Offset</b>	-63+63	<p>Resonance Offset altera la resonancia del patch global, pero conserva las diferencias relativas entre los valores de resonancia ajustados para cada tono en la resonancia (p. 103).</p> <p>* <b>Resonancia:</b> enfatiza los armónicos en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido.</p> <p><b>NOTA</b> Este valor se añade al valor de resonancia de un tono, de forma que si el valor de resonancia de un tono ya está ajustado a "127" (máximo), los ajustes positivos "+" aquí no producirán ningún cambio.</p>
<b>Attack Offset (Attack Time Offset)</b>	-63+63	<p>Attack Offset altera el tiempo de ataque del patch global, manteniendo las diferencias relativas entre los valores del tiempo de ataque ajustados para cada tono en A-Env Time 1 (p. 107), F-Env Time 1 (p. 105).</p> <p>* <b>Tiempo de Ataque:</b> El tiempo que tarda un sonido en llegar al volumen máximo después de pulsar una tecla y de que empiece el sonido.</p> <p><b>NOTA</b> Este valor se añade al valor de tiempo de ataque de un tono, de forma que si el valor del tiempo de ataque de un tono ya está ajustado a "127" (máximo), los ajustes positivos "+" aquí no producirán ningún cambio.</p>
<b>Release Offset (Release Time Offset)</b>	-63+63	<p>Release Offset altera el tiempo de desvanecimiento del patch global, manteniendo las diferencias relativas entre los valores del tiempo de desvanecimiento ajustados para cada tono en A-Env Time 4 (p. 107), F-Env Time 4 (p. 105).</p> <p>* <b>Tiempo de desvanecimiento:</b> El tiempo desde que se suelta una tecla hasta que el sonido desaparece.</p> <p><b>NOTA</b> Este valor se añade al valor de tiempo de desvanecimiento de un tono, de forma que si el valor del tiempo de desvanecimiento de un tono ya está ajustado a "127" (máximo), los ajustes positivos "+" aquí no producirán ningún cambio.</p>
<b>Velocity Sens (Velocity Sensitivity Offset)</b>	-63+63	<p>Velocity Sensitivity Offset altera la sensibilidad de velocidad del patch global, pero conserva las diferencias relativas entre los valores Velocity Sensitivity ajustados para cada tono en los parámetros siguientes. Cutoff V-Sens (p. 103) Level V-Sens (p. 105)</p> <p>* <b>Velocidad:</b> Presión con la que se pulsa la tecla.</p> <p><b>NOTA</b> Este valor se añade al valor de tiempo de sensibilidad de velocidad de un tono, de forma que si el valor de la sensibilidad de velocidad de un tono ya está ajustado a "+63" (máximo), los ajustes positivos "+" aquí no producirán ningún cambio.</p>
<b>Mono/Poly</b>	MONO, POLY	<p>Especifica si el patch se reproducirá de forma polifónica (POLY) o de forma monofónica (MONO). El ajuste "MONO" es efectivo al reproducir un patch de instrumento solista como el saxo o la flauta.</p> <p><b>MONO:</b> Sólo sonará la última nota tocada. <b>POLY:</b> Se pueden tocar dos notas o más de forma simultánea.</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
Legato Switch	OFF, ON	Este ajuste especifica si el Legato Switch se utilizará (ON) o no (OFF). Legato Switch es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado a "MONO". Si el parámetro Legato Switch está en "ON" y pulsa una tecla mientras sigue pulsando otra, causará que la nota cambie el tono al de la última tecla pulsada, sin que deje de sonar. Crea una transición suave entre las notas, lo cual resulta eficaz cuando desea simular las técnicas de martilleo y pulsación de las cuerdas que utiliza un guitarrista.
Legato Retrigger (Retrigger)	OFF, ON	El ajuste determina si los sonidos se vuelven a reproducir (ON) o no (OFF) al reproducir un legato. Legato Retrigger es válido cuando Mono/Poly se ajusta a "MONO" y Legato Switch se ajusta a "ON". Normalmente este parámetro debe estar en "ON". Si está en "OFF", cuando una tecla se mantiene pulsada y, a continuación, se pulsa otra, sólo cambia el tono, sin el ataque de la última tecla que se toca. Ajústelo a "OFF" cuando interprete frases de viento y cuerda o cuando utilice modulación con el sonido de teclado de sintetizador mono.
Porta Sw (Portamento Switch)	OFF, ON	Especifica si el efecto portamento se aplicará (ON) o no (OFF). * <b>Portamento</b> es un efecto que cambia suavemente el tono desde la primera tecla tocada a la siguiente. Si aplica portamento cuando Mono/Poly está en "MONO", puede simular las técnicas de interpretación "slide" en un violín o en un instrumento similar.
Porta Mode (Portamento Mode)	NORMAL, LEGATO	Especifica las condiciones de interpretación para las que se aplicará portamento. <b>NORMAL:</b> Siempre se aplicará Portamento. <b>LEGATO:</b> Sólo se aplicará Portamento cuando reproduzca en legato (es decir, cuando pulse la tecla siguiente antes de soltar la tecla anterior).
Porta Type (Portamento Type)	RATE, TIME	Especifica el tipo de efecto de portamento. <b>RATE:</b> El tiempo que tarde dependerá de la distancia entre los dos tonos. <b>TIME:</b> El tiempo que tarde será constante, independientemente de la distancia entre el tono de las notas.
Porta Start (Portamento Type)	PITCH, NOTE	Si pulsa otra tecla durante un cambio de afinación producido por portamento, empezará un cambio de afinación nuevo. Este ajuste especifica la afinación a la que empezará el cambio.

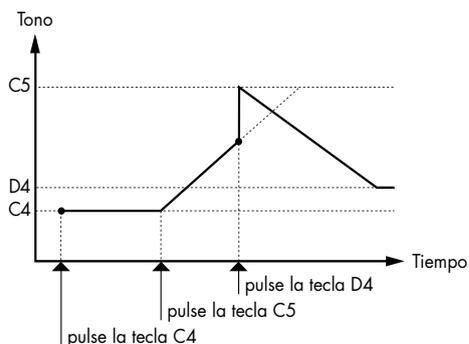
### PITCH:

Inicia un portamento nuevo cuando se pulsa otra tecla mientras cambia la afinación



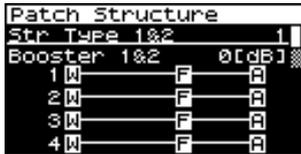
### NOTA:

Portamento empezará de nuevo desde la afinación en la que terminaría el cambio actual.



Porta Time (Portamento Time)	0-127	Cuando se utiliza portamento, especifica el tiempo durante el cual el tono cambiará. Los ajustes superiores harán que el tono de la siguiente nota tarde más en cambiar.
Part Mod Sw (Part Modulation Depth Switch)	OFF, ON	Especifica si el ajuste del intervalo de profundidad de la modulación de la parte (el valor especificado por RPN) se activará (ON) o se desactivará (OFF).

## Seleccionar cómo se combinan los tonos (Pantalla Patch Structure)



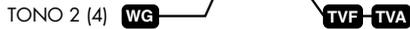
Parámetro	Valor	Explicación
<b>Str (Structure) Type 1&amp;2, 3&amp;4</b>	1-10	Determina cómo se conectan los tonos 1 y 2, y los tonos 3 y 4. Los símbolos visualizados tienen los significados siguientes. <b>B:</b> Booster <b>R:</b> Ring Modulator
<b>Booster 1&amp;2, 3&amp;4</b>	0, +6, +12, +18	Cuando se selecciona un tipo de estructura TYPE 3 o TYPE 4, puede ajustar la profundidad del booster. Los ajustes superiores producirán una distorsión mayor.

### Tipo 1



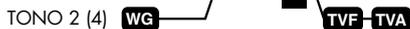
Con este tipo, los tonos 1 y 2 (o 3 y 4) son independientes. Utilice este tipo cuando desee conservar los sonidos PCM o crear y combinar los sonidos para cada tono.

### Tipo 2



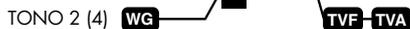
Este tipo coloca los dos filtros juntos para intensificar las características de los filtros. El TVA para el tono 1 (o 3) controla el balance de volumen entre los dos tonos.

### Tipo 3



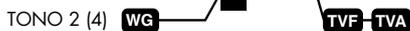
Este tipo mezcla el sonido del tono 1 (3) y del tono 2 (4), aplica un filtro, y luego aplica un booster para distorsionar la forma de onda.

### Tipo 4



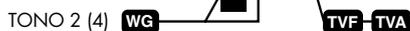
Este tipo aplica un booster para distorsionar la forma de onda y, luego combina los dos filtros. El TVA para el tono 1 (o 3) controla el balance de volumen entre los dos tonos y ajusta el nivel del booster.

### Tipo 5



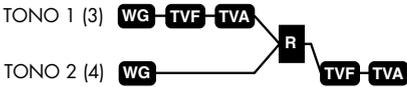
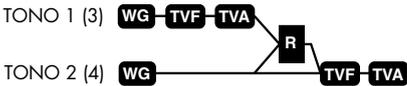
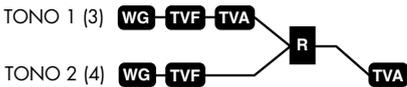
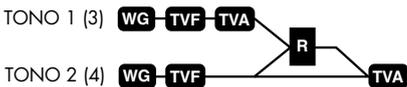
Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y combina los dos filtros. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de volumen de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.

### Tipo 6



Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y además mezcla el sonido del tono 2 (4) y aplica los dos filtros. Puesto que el sonido modulado en anillo se puede mezclar con el tono 2 (4), el TVA del tono 1 (3) puede ajustar la cantidad de sonido modulado en anillo.

# Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tipo 7</b>		Este tipo aplica un filtro al tono 1 (3) y lo modula en anillo con el tono 2 (4) para crear nuevos armónicos.
<b>Tipo 8</b>		Este tipo envía el tono filtrado 1 (3) y el tono 2 (4) a través del modulador en anillo, y luego mezcla el sonido del tono 2 (4) y aplica un filtro al resultado.
<b>Tipo 9</b>		Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tono a través del modulador en anillo para crear nuevos armónicos. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de volumen de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.
<b>Tipo 10</b>		Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tono a través del modulador en anillo para crear nuevos armónicos y también mezcla el sonido del tono 2 (4). Puesto que el sonido modulado en anillo se puede mezclar con el tono 2 (4), el TVA del tono 1 (3) puede ajustar la cantidad de sonido modulado en anillo.

• Cuando se selecciona TYPE 2-10 y se desactiva un tono de un par, el otro tono sonará como TYPE 1 independientemente del ajuste visualizado.

- Si limita el área del teclado en la que sonará un sonido (Keyboard Range p. 112, p. 113) o limita el intervalo de velocidades para el que sonará (Velocity Range p. 113), el resultado en áreas o en intervalos donde el tono no suena, es igual que si el tono se hubiera desactivado. Esto significa que si se selecciona TYPE 2-10 y crea un área del teclado o un intervalo de velocidad en el que no suene un tono de un par, las notas tocadas en ese área o intervalo sonarán en el otro tono como TYPE 1, independientemente del ajuste visualizado.

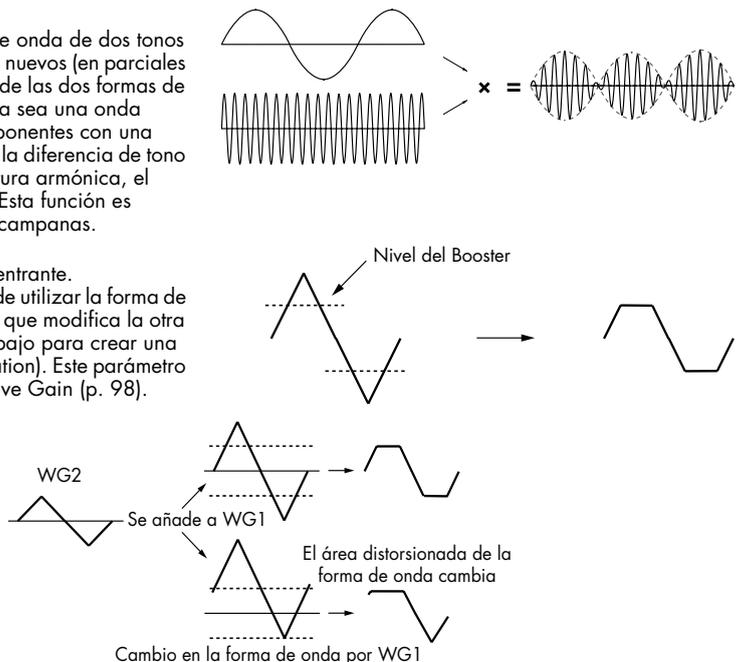
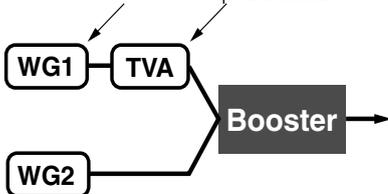
## Modulador en anillo

Un modulador en anillo multiplica las formas de onda de dos tonos respectivamente, generando muchos armónicos nuevos (en parciales armónicos) que no se encontraban en ninguna de las dos formas de onda. (A menos que una de las formas de onda sea una onda sinusoidal, normalmente no se generarán componentes con una frecuencia espaciada uniforme). A medida que la diferencia de tono entre las dos formas de onda cambia la estructura armónica, el resultado será un sonido metálico no afinado. Esta función es adecuada para crear sonidos metálicos como campanas.

## Booster

El Booster se utiliza para distorsionar la señal entrante. Además de utilizarlo para crear distorsión, puede utilizar la forma de onda (WG1) de uno de los tonos como un LFO que modifica la otra forma de onda (WG2) hacia arriba o hacia abajo para crear una modulación similar a PWM (pulse width modulation). Este parámetro funciona mejor cuando se utiliza junto con Wave Gain (p. 98).

Utiliza WG1 como LFO Ajusta la salida WG1



## Ajustes para matrix control (Pantallas Patch Mtrx Ctrl1-4)

### Matrix Control

Habitualmente, para cambiar los parámetros de tono utilizando un dispositivo MIDI externo, es necesario enviar mensajes System Exclusive: mensajes MIDI diseñados exclusivamente para el SonicCell. Sin embargo, los mensajes System Exclusive suelen ser complicados, y la cantidad de datos que se deben transmitir puede ser muy grande.

Por este motivo, algunos de los parámetros de tono más comunes de SonicCell se han diseñado para que acepten el uso de mensajes MIDI Control Change (u otros) para permitir realizar cambios en sus valores. Esto le ofrece una gran variedad de medios para cambiar la forma en que se reproducen los patches. Por ejemplo, puede utilizar la palanca Pitch Bend para cambiar la frecuencia del ciclo LFO, o utilizar el tacto del teclado para abrir y cerrar un filtro.

La función que permite utilizar mensajes MIDI para realizar estos cambios a tiempo real en los parámetros de tono se denomina "Matrix Control". En un único patch, se pueden utilizar hasta cuatro Matrix Controls.

Para utilizar Matrix Control, especifique qué mensaje MIDI (Src) se utilizará para control un parámetro (Dest), y con qué intensidad (Sns), y el tono al que se aplica el efecto (Tone).

Patch Mtrx Ctrl1	Patch Mtrx Ctrl2	Patch Mtrx Ctrl3	Patch Mtrx Ctrl4
Src SYS_CTRL1	Src SYS_CTRL2	Src SYS_CTRL3	Src SYS_CTRL4
Dest1 LFO1 PCH DEPTH	Dest1 OFF	Dest1 LEVEL	Dest1 REVERB SEND
Sens1 +10	Sens1 0	Sens1 +10	Sens1 +20
Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON
Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON
Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON

Parámetro	Valor	Explicación
	Ajusta el mensaje MIDI utilizado para cambiar el parámetro de tono con Matrix Control.	
	<b>OFF:</b>	No se utilizará Matrix Control.
	<b>CC01-31, 33-95:</b>	Números del controlador 1-31, 33-95
	<b>PITCH BEND:</b>	Pitch Bend
	<b>AFTERTOUCH:</b>	Aftersustain
	<b>SYS CTRL1-4:</b>	Mensajes MIDI utilizados como matrix controls comunes.
	<b>VELOCITY:</b>	Velocidad (presión con la que se pulsa una tecla)
	<b>KEYFOLLOW:</b>	Seguimiento del teclado (posición del teclado con C4 como 0)
	<b>TEMPO:</b>	El tempo del sistema (p. 177) o el tempo de un secuenciador MIDI externo.
	<b>LFO1:</b>	LFO 1
	<b>LFO2:</b>	LFO 2
	<b>PITCH ENV:</b>	Envolvente de afinación
	<b>TVF ENV:</b>	Envolvente TVF
	<b>TVA ENV:</b>	Envolvente TVA
	<b>cf.</b>	
		Para más información acerca de los mensajes Control Change, consulte la sección "Implementación MIDI" (p. 246).
	<b>MEMO</b>	
		Velocity y Keyfollow corresponden a mensajes Note.
	<b>CONSEJO</b>	
		Aunque no hay mensajes MIDI para LFO 1 a TVA Envelope, se pueden utilizar como Matrix Control. En este caso, puede cambiar los ajustes de tono a tiempo real reproduciendo patches.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Si desea utilizar controladores comunes para todo el SonicCell, seleccione "SYS CTRL1"- "SYS CTRL4". Los mensajes MIDI utilizados como System Control 1-4 se definen con el Src1-4 (p. 179).</li> </ul>
	<b>NOTA</b>	
		Hay parámetros que determinan si Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) y Controller Number 64 (Hold 1) se reciben o no (p. 114). Cuando estos ajustes están en "ON" y se reciben mensajes MIDI, cuando se realice algún cambio en los ajustes del parámetro deseado, los ajustes de Pitch Bend, Expression y Hold 1 también cambiarán simultáneamente. Si desea cambiar sólo los parámetros de destino, ajústelos a "OFF".
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Hay parámetros que le permiten especificar si los mensajes MIDI específicos se recibirán para cada canal en la interpretación (p. 71). Cuando un patch con ajustes Matrix Control se asigna a una parte, confirme que no se recibirá ningún mensaje MIDI utilizado para Matrix Control. Si SonicCell está configurado de forma que la recepción de mensajes MIDI está desactivado, entonces Matrix Control no funcionará.</li> </ul>

Src  
(Control Source)

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
Dest (Control Destination)		<p>Matrix Control Destination selecciona el parámetro de tono que se controla al utilizar Matrix Control. Podrá controlar los siguientes parámetros. Cuando no controle parámetros con Matrix Control, ajústelo a "OFF". Puede especificar hasta cuatro parámetros para cada Matrix Control y controlarlos simultáneamente.</p> <p><b>MEMO</b></p> <p>En este manual, los parámetros que pueden controlarse utilizando Matrix Control están marcados con una "★."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Si no está utilizando Matrix Control</b></li> <li><b>OFF:</b> No se utilizará Matrix Control.</li> <li>● <b>Cambiar el tono</b></li> <li><b>PITCH:</b> Cambia el tono.</li> <li>● <b>Abrir y cerrar el filtro</b></li> <li><b>CUTOFF:</b> Cambia la frecuencia de corte.</li> <li><b>RESONANCE:</b> Enfatiza los armónicos en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido.</li> <li>● <b>Cambiar el volumen y la panoramización</b></li> <li><b>LEVEL:</b> Cambia el nivel de volumen.</li> <li><b>PAN:</b> Cambia la panoramización.</li> <li>● <b>Cambiar cómo se aplican los efectos</b></li> <li><b>OUTPUT LEVEL:</b> Cambia el volumen de los niveles de salida.</li> <li><b>CHORUS SEND:</b> Cambia la cantidad de chorus.</li> <li><b>REVERB SEND:</b> Cambia la cantidad de reverb.</li> <li>● <b>Aplicar LFO para modular sonidos</b></li> <li><b>LFO1/LFO2 PCH DEPTH:</b> Cambia la profundidad de vibrato.</li> <li><b>LFO1/LFO2 TVF DEPTH:</b> Cambia la profundidad de wah.</li> <li><b>LFO1/LFO2 TVA DEPTH:</b> Cambia la profundidad de tremolo.</li> <li><b>LFO1/LFO2 PAN DEPTH:</b> Cambia el efecto que el LFO produce en la panoramización.</li> <li><b>LFO1/LFO2 RATE:</b> Cambia la frecuencia de ciclo LFO. Cambia la velocidad de los ciclos LFO. La velocidad no cambiará si LFO Rate está ajustado a "nota".</li> <li>● <b>Cambiar la envolvente de tono</b></li> <li><b>PIT ENV A-TIME:</b> Cambia Env Time 1 de la envolvente de tono.</li> <li><b>PIT ENV D-TIME:</b> Cambia Env Time 2 y Env Time 3 de la envolvente de tono.</li> <li><b>PIT ENV R-TIME:</b> Cambia Env Time 4 de la envolvente de tono.</li> <li>● <b>Cambiar la envolvente TVF</b></li> <li><b>TVF ENV A-TIME:</b> Cambia Env Time 1 de la envolvente TVF.</li> <li><b>TVF ENV D-TIME:</b> Cambia Env Time 2 y Env Time 3 de la envolvente TVF.</li> <li><b>TVF ENV R-TIME:</b> Cambia Env Time 4 de la envolvente TVF.</li> <li>● <b>Cambiar la envolvente TVA</b></li> <li><b>TVA ENV A-TIME:</b> Cambia Env Time 1 de la envolvente TVA.</li> <li><b>TVA ENV D-TIME:</b> Cambia Env Time 2 y Env Time 3 de la envolvente TVA.</li> <li><b>TVA ENV R-TIME:</b> Cambia Env Time 4 de la envolvente TVA.</li> <li>● <b>Dividir los tonos reproducidos</b></li> <li><b>TMT</b></li> </ul> <p><b>CONSEJO</b></p> <p>Si se utiliza Matrix Control para dividir tonos, ajuste TMT Velo Ctrl (p. 112) a "OFF" y TMT Control Switch (p. 112) a "ON".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si se utiliza Matrix Control para dividir tonos, le recomendamos ajustar Matrix Control Sens a "+63". Seleccionar un valor inferior puede evitar que se cambie de tono. Además, si desea invertir el efecto, ajuste el valor a "-63".</li> <li>• Si desea utilizar matrix control para cambiar de tono suavemente, utilice Velo Fade Lower y Velo Fade Upper (p. 113). Cuanto más altos son los valores ajustados, más suave será el cambio entre los tonos.</li> </ul>

Parámetro	Valor	Explicación
Dest (Control Destination)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cambiar la profundidad de modulación de frecuencia para FXM</b> FXM DEPTH</li> <li>● <b>Cambiar parámetros de multiefectos específicos</b> MFX CTRL1-4: Cambie el parámetro especificado por el parámetro MFX Control 1-4 Assign.</li> </ul>	
	<p><b>NOTA</b></p> <p>Si no ha realizado los ajustes necesarios para utilizar el multiefecto, éste no se aplicará, aunque intente controlarlo como un destino de Matrix Control.</p>	
Sens (Control Sensitivity)	-63+63	<p>Ajusta la cantidad del efecto Matrix Control que se aplica.</p> <p>Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) (es decir, con un valor más elevado, hacia la derecha, o más rápido, etc.) de su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+).</p> <p>Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) (es decir, con un valor más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc.) de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Tanto para ajustes positivos como negativos, los valores absolutos superiores permitirán una cantidad superior de cambio.</p> <p>Ajústelo a "0" si no desea aplicar el efecto.</p>
Sw1-T1-T4-Sw4-T1-T4 (Tone Control Switch T1-T4)	OFF, ON, REVS	<p>Matrix Control Tone selecciona el tono al que se aplica el efecto al utilizar Matrix Control.</p> <p><b>OFF:</b> No se aplicará el efecto.</p> <p><b>ON:</b> Se aplicará el efecto.</p> <p><b>REVS:</b> Se aplicará el efecto a la inversa.</p>

## ■ Precauciones al seleccionar una forma de onda

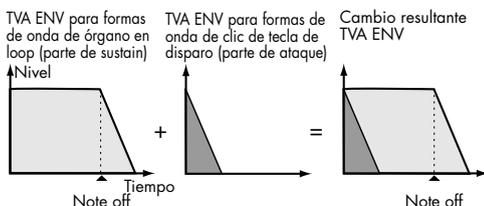
Los sonidos del SonicCell se basan en formas de onda PCM complejas, y si intenta definir ajustes contrarios al tipo de la forma de onda original, los resultados no serán los esperados. Las formas de onda internas del SonicCell recaen en los dos grupos siguientes.

### De disparo:

Estas formas de onda contienen sonidos que tiene caídas cortas. Una forma de onda de disparo graba la subida inicial y caída del sonido. Algunas de las formas de onda de disparo del SonicCell son sonidos completos por sí mismos, como los sonidos de instrumentos de percusión. El SonicCell también contiene muchas otras formas de onda de disparo que son elementos de otros sonidos. Éstos incluyen componentes de ataque como sonidos de piano-martillo y ruidos de traste de guitarra.

### En loop:

Estas formas de onda incluyen sonidos con caídas largas, así como sonidos sostenidos. Las formas de onda en loop reproducen repetidamente (en loop) la parte de la forma de onda, después de que el sonido haya llegado a un estado relativamente fijo. Las formas de onda en loop del SonicCell también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones de resonancia de las cuerdas de piano y los sonidos huecos de los instrumentos de metal. El diagrama siguiente muestra un ejemplo de un sonido (órgano eléctrico) que combina formas de onda de onda de disparo y en loop.

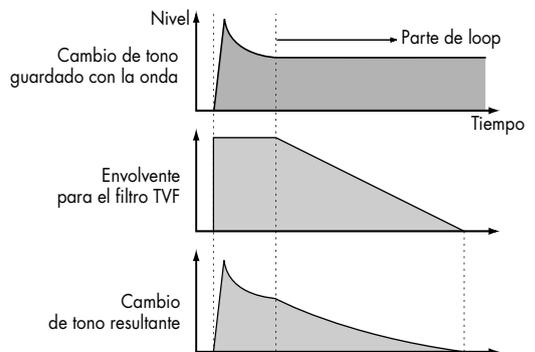


## Precauciones al utilizar formas de onda de disparo

No es posible utilizar la envolvente para modificar una forma de onda de disparo para crear una caída más larga que la forma de onda original, o para convertirla en un sonido sostenido. Si deseara programar una envolvente de este tipo, debería intentar dar forma a una parte del sonido que simplemente no existiera, y la envolvente no tendría efecto.

## Precauciones al utilizar una forma de onda en loop

Con muchos instrumentos acústicos como el piano y el saxo, los cambios extremos de timbre se producen durante los primeros momentos de cada nota. Este ataque inicial es lo que define gran parte del carácter del instrumento. Para este tipo de formas de onda, es preferible utilizar los cambios tonales complejos de la parte del ataque de la forma de onda tal cual, y utilizar la envolvente sólo para modificar la parte de la caída. Si intenta utilizar la envolvente para modificar también la parte del ataque, las características de la forma de onda original pueden evitar que consiga el sonido deseado.



## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Ajustes relacionados con la forma de onda (Pantalla Patch WG/Patch Pitch Env)

#### ■ Pantalla Patch WG .....

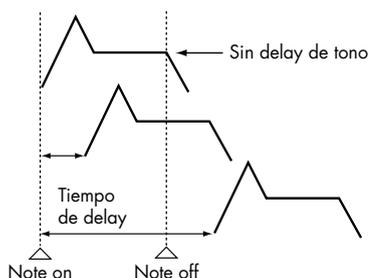


Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP	<p>Selecciona el grupo para la forma de onda que será la base del tono.</p> <p><b>INT:</b> Formas de onda guardadas en la memoria interna</p> <p><b>EXP:</b> Forma de onda guardada en una tarjeta de ampliación de onda (serie SRX) instalada en ranuras EXP.</p> <p>* No es posible seleccionar EXP a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.</p>
Wave Bank	A, B ---	<p>Selecciona el banco de ondas cuando el grupo de ondas está ajustado a "EXP".</p> <p><b>A:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A</p> <p><b>B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas B</p> <p>* Cuando el grupo de ondas está ajustado a "INT", aparece el mensaje "---" y no es posible seleccionar un banco de ondas.</p> <p>* No puede seleccionar un banco de ondas de una tarjeta de ampliación de ondas que no esté instalada.</p>
Wave No. L (MONO)		<p>Selecciona la forma de onda deseada. Puede seleccionar una forma de onda independiente de los canales izquierdo y derecho del SonicCell.</p> <p>* Para los tonos mono, asigne la forma de onda al canal L (izquierdo). Si la forma de onda está ajustada sólo al canal R, no se escuchará ningún sonido.</p> <p>* En el caso de una onda de una tarjeta de ampliación de ondas, el intervalo (número de formas de onda) dependerá de la tarjeta seleccionada.</p>
Wave No. R	1-1401	
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	<p>Ajusta la ganancia (amplificación) de la forma de onda. El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios)—un incremento de 6 dB dobla la ganancia de forma de onda.</p> <p>Si intenta utilizar el Booster (p. 94) para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor máximo.</p>
Wave Tempo Sync	OFF, ON	<p>Si desea sincronizar un loop de frase al reloj (tempo), ajústelo a "ON". Esto es válido sólo si ha instalado una tarjeta de ampliación de ondas que debe adquirir por separado, y ha seleccionado una forma de onda que indica un tempo (BPM) como muestra para un tono.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Si una forma de onda de una tarjeta de ampliación de ondas está seleccionada para el tono, activando el parámetro Wave Tempo Sync (ON) provocará que se ignoren los ajustes relacionados con el tono y los ajustes relacionados con FXM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando Wave Tempo Sync está ajustado a "ON", ajuste Tone Delay Time (p. 100) a "0". Con otros ajustes, se aplicará un efecto delay, y no podrá tocar de la forma esperada.</li> </ul> <p><b>Phrase Loop</b></p> <p>Phrase loop hace referencia a la reproducción repetida de una frase que se ha desconectado de una canción (por ejemplo, utilizando un sampler). Una técnica relacionada con la utilización de loops de frase es la extracción de una frase de una canción pre-existente en un género específico, por ejemplo en música dance, y a continuación, crear una canción nueva utilizando dicha frase como el motif básico. Esto se conoce como "Break Beats".</p>

Parámetro	Valor	Explicación
<b>FXM Switch</b>	OFF, ON	Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF). <b>FXM</b> FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda actualmente seleccionada, creando armónicos complejos. Esto es útil para crear efectos de sonidos o sonidos dramáticos.
<b>FXM Color</b>	1-4	Especifica cómo el FXM realizará la modulación de frecuencia. Los ajustes más altos provocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.
<b>FXM Depth ★</b>	0-16	Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Modo Tone Delay</b>	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Selecciona el tipo de delay de tono. <b>Tone Delay</b> Produce un retardo de tiempo entre el momento en el que se pulsa una tecla (o se suelta) y el momento en el que el tono empieza a sonar realmente. También puede definir ajustes que cambien la temporización en la que suena cada tono. Esto difiere del Delay de los efectos retardados y cambiando la afinación de cada tono, también puede tocar pasajes tipo arpeggio, simplemente pulsando una tecla. También puede sincronizar el tiempo de retardo de tono con el tempo del secuenciador MIDI externo.

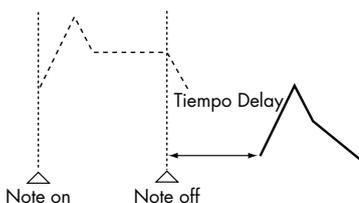
### NORM:

El tono empieza a reproducirse después de que haya transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time.



### OFFN:

En lugar de reproducirse mientras se pulsa la tecla, el tono empieza a sonar cuando ha transcurrido el periodo de tiempo especificado en el parámetro Delay Time, después de soltar la tecla. Esto resulta útil en situaciones como al simular el ruido de la guitarra y otros instrumentos.



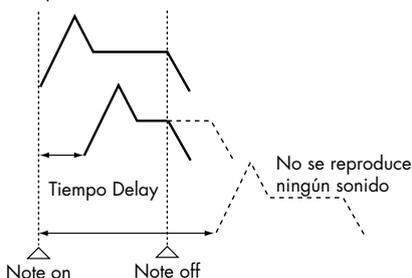
- Si ha seleccionado una forma de onda que es un sonido tipo caída (es decir, un sonido que se desvanece de forma natural incluso si no suelta la tecla), si selecciona "OFFN" u "OFFD" puede provocar que no se oiga ningún sonido.
- Si no desea utilizar Tone Delay, ajuste Tone Delay a "NORM" y Tone Delay Time a "0".

### MEMO

Si Str Type (p. 93) está ajustado dentro del intervalo de "2" a "10", la salida de los tonos 1 y 2 se combinará en el tono 2, y la salida de los tonos 3 y 4 se combinará en el tono 4. Por este motivo, el tono 1 seguirá los ajustes del tono 2, y el tono 3 seguirá los ajustes del tono 4.

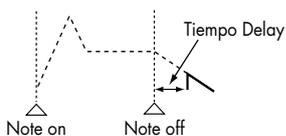
### HOLD:

Aunque el tono empieza a reproducirse después de que haya transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time, si suelta la tecla antes de que haya transcurrido este tiempo, el tono no se reproducirá.

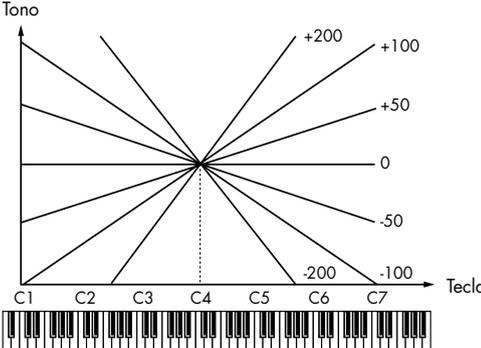


### OFFD:

En lugar de reproducirse mientras se pulsa la tecla, el tono empieza a sonar cuando ha transcurrido el periodo de tiempo especificado en el parámetro Delay Time, después de soltar la tecla. Aquí, sin embargo, los cambios en la envolvente TVA empiezan mientras se pulsa la tecla, lo cual en muchos casos significa que sólo se oye el sonido de la parte



## Utilizar el SonicCell en modo Patch

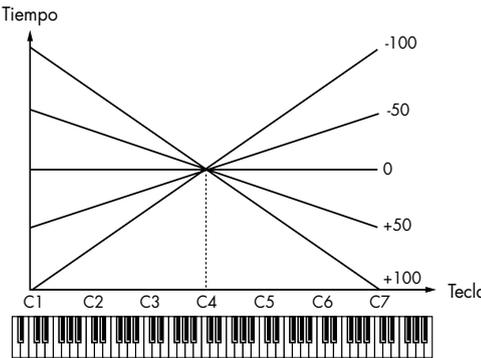
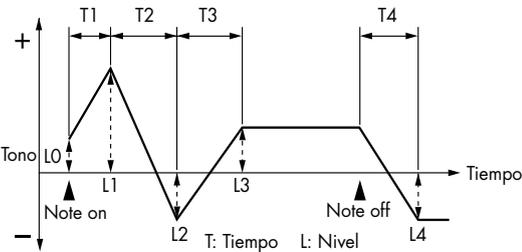
Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tone Delay Time</b>	0127, Nota (* 1)	Especifica el tiempo desde que se pulsa la tecla (o si el parámetro Delay Mode está ajustado a "OFF-N" o "OFF-D", el tiempo desde que se suelta la tecla) hasta que suena el tono. Tone Delay Time especifica la longitud del compás para el tempo sincronizado cuando el tempo que especifica el tiempo transcurrido hasta que suena el tono (Patch Tempo) está sincronizado con el tempo ajustado en un secuenciador MIDI externo. (Ejemplo) Para un tempo de 120 (se producen 120 negras en 1 minuto (60 segundos)) ♩ (blanca) 1 segundo (60/60= 1 (segundo)) ♪ (negra) 0,5 segundos (60/120= 0,5 (segundos)) ♩♪ (corchea) 0,25 segundos (60/240= 0,25 (segundos))
<b>Tone Coarse Tune ★</b>	-48~+48	Ajusta el tono del sonido más agudo o más grave en intervalos de semitono (+/- 4 octavas). ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Tone Fine Tune ★</b>	-50~+50	Ajusta el tono del sonido más agudo o más grave en intervalos de 1 centésima (+/-50 centésimas). * Una centésima es 1/100 parte de un semitono. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Random Pch Dpth (Random Pitch Depth)</b>	0-9, 10-90, 100-1200	Especifica la anchura de la desviación de tono aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla. Si no quiere que el tono cambie aleatoriamente, ajústelo a "0". Estos valores están en unidades centesimales (1/100 parte de un semitono).
<b>Pitch Keyfollow</b>	-200~+200	Especifica la cantidad de cambio de tono que se producirá cuando toque una tecla una octava más alta (es decir, 12 teclas por encima del teclado). Si desea que el tono suba 1 octava como en un teclado convencional, ajústelo a "+ 100". Si desea que el tono suba dos octavas, ajústelo a "+200". De lo contrario, ajústelo a un valor negativo si desea bajar el tono. Con un ajuste de "0", todas las teclas producirán el mismo tono. 
<b>Bend Range Up</b>	0~+48	Especifica el grado del cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend está totalmente hacia la derecha. Por ejemplo, si este parámetro está ajustado a "12", el tono subirá una octava cuando la palanca pitch bend se desplace a la posición del extremo derecho.
<b>Bend Range Down</b>	0- -48	Especifica el grado del cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend está hacia la izquierda. Por ejemplo, si está ajustada a "-48" y mueve la palanca pitch bend totalmente hacia la izquierda, la afinación bajará 4 octavas.

\* 1 Valores de nota

♩ <sub>3</sub>	Tresillo de semifusa	♩	Semifusa	♩ <sub>3</sub>	Tresillo de fusa	♩	Fusa	♩ <sub>3</sub>	Tresillo de semicorchea	♩	Fusa punteada
♩	Semicorchea	♩ <sub>3</sub>	Tresillo de corchea	♩	Semicorchea punteada	♩	Corchea	♩ <sub>3</sub>	Tresillo de negra	♩	Corchea punteada
♩	Negra	♩	Tresillo de blanca	♩	Negra punteada	♩	Blanca	♩	Tresillo de redonda	♩	Blanca punteada
♩	Redonda	♩	Tresillo de doble	♩	Redonda punteada	♩	Doble				

## ■ Pantalla Patch Pitch Env .....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>P-Env Depth</b> (Pitch Envelope Depth)	-12--+12	Ajusta el efecto de la envolvente de afinación. Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente de afinación produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
<b>P-Env V-Sens</b> (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63--+63	La dinámica de interpretación en el teclado se puede utilizar para controlar la profundidad de la envolvente de la afinación. Si desea que la envolvente de tono tenga más efecto para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que la envolvente de tono tenga menos efecto para las notas tocadas con fuerza, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env T1 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente de tono. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env T4 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte a Time 4 de la envolvente de tono. Si desea que Time 4 se acelere para las notas tocadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env Time KF</b> (Pitch Envelope Time Keyfollow)	-100--+100	Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente de tono (Time 2–Time 4) queden afectados por la posición del teclado. Basándose en los tiempos de la envolvente de tono para la tecla C4, los ajustes positivos (+) harán que las notas superiores a C4 tengan cada vez tiempos más cortos, y los ajustes negativos (-) harán que tengan cada vez tiempos más largos. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. 
<b>P-Env Time 1-4 ★</b> (Pitch Envelope Time 1-4)	0-127	Especifica los tiempos de la envolvente de tono (Time 1–Time 4). Unos ajustes más altos resultarán en un tiempo más largo hasta que se alcance el siguiente tono. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que tarda la afinación en cambiar de Level 1 a Level 2.)  ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4)	-63+63	Especifica los niveles de la envolvente de tono (Level 0-Level 4). Determina los cambios de tono desde el tono de referencia (el valor ajustado con Coarse Tune o Fine Tune en la pantalla Pitch) a cada punto. Los ajustes positivos (+) provocan que el tono sea más alto que el tono estándar, y los ajustes negativos (-) provocan que sea más bajo.

## Ajustes TVF (Pantalla Patch TVF/Patch TVF Env)

### ■ Pantalla Patch TVF.....



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type		<p>Selecciona el tipo de filtro. Un filtro corta o realiza una región específica de la frecuencia para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido.</p> <p><b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro.</p> <p><b>LPF:</b> Filtro pasa bajos. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o quitar brillo, al sonido. Éste es el filtro más utilizado en los sintetizadores.</p> <p><b>BPF:</b> Filtro pasa banda. Éste deja sólo las frecuencias de la región de la frecuencia de corte (Cutoff Frequency), y corta las demás. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos.</p> <p><b>HPF:</b> Filtro pasa altos. Corta las frecuencias de la región que se encuentra por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión que enfatizan sus tonos más altos.</p> <p><b>PKG:</b> Filtro de pico. Enfatiza las frecuencias de la región de la frecuencia de corte. Puede utilizarse para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte.</p> <p><b>LPF2:</b> Filtro pasa bajos 2. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro es la mitad del de LPF. Esto crea un filtro pasa bajos comparativamente más cálido. Este filtro es adecuado para utilizarlo con sonidos de instrumentos simulados como, por ejemplo, un piano acústico.</p> <p><b>LPF3:</b> Filtro pasa bajos 3. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro cambia de acuerdo con la frecuencia de corte. Mientras que este filtro también es adecuado para utilizarlo con los sonidos de instrumentos acústicos simulados, los matices que muestra varían de los de LPF2, incluso con los mismos ajustes de la envolvente TVF.</p> <p><b>NOTA</b> Si ajusta "LPF2" o "LPF3", el ajuste para la resonancia (p. 103).</p>
Cutoff Frequency ★	0-127	<p>Selecciona la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con "LPF/LPF2/LPF3" seleccionados para Filter Type, los ajustes menores de frecuencia de corte reducen los armónicos superiores de un tono para un sonido más redondo, más cálido. Los ajustes más altos provocan un sonido más brillante.</li> <li>Si "BPF" está seleccionado, los componentes armónicos cambiarán dependiendo del ajuste TVF Cutoff Frequency. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos.</li> <li>Con "HPF" seleccionado, los ajustes Cutoff Frequency más altos reducirán los armónicos más bajos para enfatizar los componentes más brillantes del sonido.</li> <li>Con "PKG" seleccionado, los armónicos a enfatizar variarán dependiendo del ajuste Cutoff Frequency.</li> </ul> <p><b>CONSEJO</b> Para editar el patch general, conservando las diferencias relativas en los valores de Cutoff Frequency ajustados para cada tono, ajuste Cutoff Offset (p. 91). ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)</p>

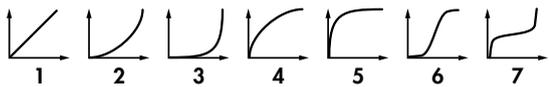
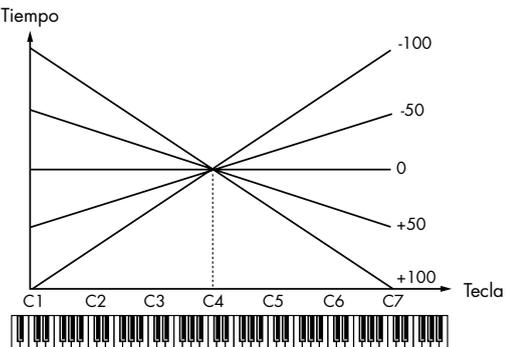
Parámetro	Valor	Explicación
Resonance ★	0-127	<p>Enfatiza la parte del sonido en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido.</p> <p><b>CONSEJO</b> Para editar el patch general, conservando las diferencias relativas en los valores de Resonance ajustados para cada tono, ajuste Resonance Offset (p. 91).</p> <p>★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)</p>
Cutoff Freq KF (Cutoff Frequency keyfollow)	-200+200	<p>Utilice este parámetro si desea que cambie la frecuencia de corte según la tecla que se pulse. En relación a la frecuencia de corte de la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) producirán una subida de volumen para las notas superiores a C4, y los ajustes negativos (-) producirán una caída de volumen para las notas superiores a C4. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.</p> <p>Frecuencia de corte (Octava)</p>
Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIXED, 1-7	<p>Selecciona una de las siguientes siete curvas que determinan cómo influye la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) en la frecuencia de corte. Ajústelo a "FIXED" si no desea que la frecuencia de corte se vea afectada por la velocidad del teclado.</p>
Cutoff V-Sens (Cutoff frequency Velocity Sensitivity)	-63+63	<p>Utilice este parámetro cuando cambie la frecuencia de corte a aplicar como resultado de cambios en la velocidad de reproducción. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban la frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen la frecuencia de corte, utilice ajustes negativos (-).</p> <p><b>CONSEJO</b> Para editar el patch general, conservando las diferencias relativas en los valores de Cutoff V-Sens ajustados para cada tono, ajuste Velocity Sens (p. 91). Sin embargo, Level V-Sens comparte este ajuste (p. 105).</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Resonance V-Sens</b> (Resonance Velocity Sensitivity)	-63~+63	Esto permite que la velocidad del teclado modifique la cantidad de resonancia. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el efecto de resonancia, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen la resonancia, utilice ajustes negativos (-).

### ■ Pantalla Patch TVF Env.....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>F-Env Depth</b> (TVF Envelope Depth)	-63~+63	Especifica la profundidad de la envolvente TVF. Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
<b>F-Env V-Curve</b> (TVF Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	Selecciona una de las siguientes 7 curvas que determinarán cómo la dinámica de reproducción del teclado afectará la envolvente TVF. Ajústelo a "FIX" si no desea que la envolvente TVF se vea afectada por la velocidad del teclado. 
<b>F-Env V-Sens</b> (TVF Envelope Velocity Sensitivity)	-63~+63	Especifica cómo la dinámica de reproducción del teclado afectará la profundidad de la envolvente TVF. Unos ajustes positivos (+) provocarán que la envolvente TVF tenga un mayor efecto para las notas tocadas con mayor intensidad, y unos valores negativos (-) provocarán que el efecto sea menor.
<b>F-Env T1 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente TVF. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>F-Env T4 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63~+63	El parámetro a utilizar cuando desee que la velocidad de liberación de tecla controle el valor de Time 4 de la envolvente TVF. Si desea que Time 4 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>F-Env Time KF</b> (TVF Envelope Time Keyfollow)	-100~+100	Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente TVA (Time 2~Time 4) queden afectados por la posición del teclado. Basándose en los tiempos de la envolvente TVF para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) harán que las notas superiores a C4 tengan cada vez tiempos más cortos, y los ajustes negativos (-) harán que tengan cada vez tiempos más largos. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. 

Parámetro	Valor	Explicación
<b>F-Env Time1-4 ★</b> (TVF Envelope Time 1-4)	0-127	Especifica los tiempos de la envolvente TVF (Time 1-Time 4). Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que se tarda en cambiar de Level 1 a Level 2). <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p style="font-size: small;">T: Tiempo L: Nivel</p> </div> ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>F-Env Level0-4</b> (TVF Envelope Level 0-4)	0-127	Especifica los niveles de la envolvente TVF (Level 0-Level 4). Estos ajustes especifican cómo cambiará la frecuencia de corte en cada punto, relativa a la frecuencia de corte estándar (el valor de frecuencia de corte especificado en la pantalla TVF).

### Ajustes TVA (Pantalla Patch TVA/Patch TVA Env)

#### ■ Pantalla Patch TVA.....

Patch TVA	T1
Tone Level	127
Level V-Curve	1
Level V-Sens	+26
Bias Level	0
Bias Position	C 4
Bias Direction	ALL

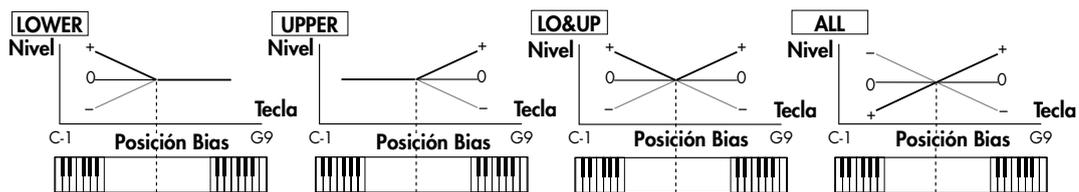
Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tone Level ★</b>	0-127	Ajusta el volumen del tono. Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Level V-Curve</b> (TVA Level Velocity Curve)	FIX, 1-7	Puede seleccionar entre siete curvas que determinan cómo la fuerza de interpretación del teclado afectará el volumen. Si no quiere que el volumen del tono se vea afectado por la fuerza con que toca la tecla, ajústelo a "FIX". <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>
<b>Level V-Sens</b> (TVA Level Velocity Sensitivity)	-63+63	Ajústelo cuando desee que el volumen del tono cambie dependiendo de la fuerza con que pulsa las teclas. Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo a un valor negativo (-). <div style="margin-top: 5px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 5px; padding: 2px; font-size: x-small;">CONSEJO</span> </div> Si desea realizar ajustes en todo el patch, manteniendo los valores relativos de Level V-Sens entre los tonos, ajuste Velocity Sens (p. 91). Sin embargo, Cutoff V-Sens comparte este ajuste (p. 103).
<b>Bias Level</b>	-100+100	Ajusta el ángulo del cambio de volumen que se produce en la dirección Bias seleccionada. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten la dirección de cambio.
<b>Bias Position</b>	C-1-G9	Especifica el tono relativo en el que se modificará el volumen.

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

Parámetro	Valor	Explicación
Bias Direction	LOWER, UPPER, LO&UP, ALL	<p>Selecciona la dirección en la que se producirá el cambio empezando por Bias Position.</p> <p><b>LOWER:</b> El volumen se modificará para el área del teclado por debajo de Bias Point.</p> <p><b>UPPER:</b> El volumen se modificará para el área del teclado por encima de Bias Point.</p> <p><b>LO&amp;UP:</b> El volumen se modificará simétricamente hacia la izquierda y la derecha del Bias Point.</p> <p><b>ALL:</b> El volumen cambia de forma lineal con el Bias Point en el centro.</p>

### Bias

Bias provoca que el volumen se vea afectado por la posición del teclado. Esto resulta útil para cambiar el volumen a través de la posición del teclado (tono) al tocar instrumentos acústicos.



Tone Pan ★	L64–0–63R	<p>Ajusta la panoramización del tono. "L64" está a la izquierda, "0" está en el centro, y "63R" está a la derecha.</p> <p>★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)</p>
Pan Keyfollow	-100–+100	<p>Utilice este parámetro si desea que la posición de la tecla afecte a la panoramización. Los ajustes positivos (+) producirán notas superiores a la tecla C4 (C central) para panoramizar cada vez más hacia la derecha, y los negativos (-) producirán notas superiores a la tecla C4 (C central) para panoramizar hacia la izquierda. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.</p>
Random Pan Depth	0–63	<p>Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables.</p>
Alter (Alternate) Pan Depth	L63–63R	<p>Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden con que la panoramización se alternará entre la izquierda y la derecha. Por ejemplo, si dos tonos se ajustan a "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tonos se alternará cada vez que se interpreten.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Cuando se selecciona algún valor de Type "2" a "10" para Str Type (p. 93) en los ajustes Pan Keyfollow, Random Pan Depth, Alter Pan Depth, la salida de los tonos 1 y 2 se combinan en el tono 2, y la salida de los tonos 3 y 4 se combinan en el tono 4. Por este motivo, el tono 1 seguirá los ajustes del tono 2, y el tono 3 seguirá los ajustes del tono 4.</p>

## ■ Pantalla Patch TVA Env .....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>A-Env T1 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente TVA. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>A-Env T4 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63~+63	El parámetro a utilizar cuando desee que la velocidad de liberación de tecla controle el valor de Time 4 de la envolvente TVA. Si desea que Time 4 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>A-Env Time KF</b> (TVA Envelope Time Keyfollow)	-100~+100	<p>Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente TVA (Time 2–Time 4) queden afectados por la posición del teclado. Basándose en los tiempos de la envolvente TVA para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) harán que las notas superiores a C4 tengan cada vez tiempos más cortos, y los ajustes negativos (-) harán que tengan cada vez tiempos más largos. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.</p>
<b>A-Env Time1-4 ★</b> (TVA Envelope Time 1-4)	0-127	<p>Especifica los tiempos de la envolvente TVA (Time 1–Time 4). Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de volumen. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que se tarda en cambiar de Level 1 a Level 2).</p> <p>★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)</p>
<b>A-Env Level1-3</b> (TVA Envelope Level 1-3)	0-127	<p>Especifica los niveles de la envolvente TVA (Level 1–Level 3). Estos ajustes especifican cómo cambiará el volumen en cada punto, relativo al volumen estándar (el valor de Tone Level especificado en la pantalla TVA).</p> <p style="text-align: center;">T: Tiempo L: Nivel</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

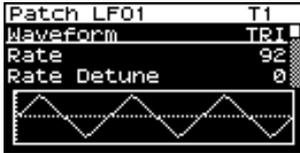
### Ajustes relacionados con la salida de Patch/Tone (pantalla Patch Output)

Patch Output	T1
Pat Out Assign	MFx
Tone Out Assign	MFx
Tone Out Level	127
Cho Send (MFx)	0
Rev Send (MFx)	0
Cho Send (nonMFx)	127

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Pat Out Assign</b> (Patch Output Assign)	MFx, L+R, L, R, TONE	<p>Especifica cómo se transmitirá el sonido directo de cada patch.</p> <p><b>MFx:</b> Enviado en estéreo a través de multiefectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos.</p> <p><b>L+R:</b> Enviado a los jacks OUTPUT en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>L, R:</b> Enviado al jack OUTPUT L o al jack OUTPUT R en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>TONE:</b> Emite de acuerdo con los ajustes de cada tono.</p> <p>* Si ha definido ajustes de manera que los sonidos se direccionen por separado al jack OUTPUT L y al jack OUTPUT R, pero no ha insertado ningún conector en el jack OUTPUT R, los sonidos direccionados a OUTPUT L y a OUTPUT R se mezclarán y se enviarán desde el jack OUTPUT L.</p>
<b>Tone Out (Output) Assign</b>	MFx, L+R, L, R	<p>Especifica cómo se transmitirá el sonido directo de cada tono.</p> <p><b>MFx:</b> Enviado en estéreo a través de multiefectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos.</p> <p><b>L+R:</b> Enviado a los jacks OUTPUT en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>L, R:</b> Enviado al jack OUTPUT L o al jack OUTPUT R en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p>* Si Pat Out Assign no está ajustado a "TONE", estos ajustes se ignorarán.</p> <p>* Cuando Str Type tenga un ajuste de Type "2"-"10", las salidas de tonos 1 y 2 se combinarán con el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinarán con el tono 4. Por esta razón, el tono 1 seguirá los ajustes.</p> <p>* Si ha definido ajustes de manera que los sonidos se direccionen por separado al jack OUTPUT L y al jack OUTPUT R, pero no ha insertado ningún conector en el jack OUTPUT R, los sonidos direccionados a OUTPUT L y a OUTPUT R se mezclarán y se enviarán desde el jack OUTPUT L.</p> <p>* Los sonidos se emiten al chorus y al reverb siempre en mono.</p> <p>* El destino de salida de la señal después de pasar a través del chorus se ajusta con Output Select (p. 135).</p>
<b>Tone Out (Output) Level</b>	0-127	Ajuste el nivel de la señal que se envía al destino de salida especificado por Tone Out Assign.
<b>Cho Send (MFx)</b> (Tone Chorus Send Level (Output=MFx))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al chorus para cada tono si el tono se envía a través de MFx.
<b>Rev Send (MFx)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=MFx))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada a la reverberación para cada tono si el tono se envía a través de MFx.
<b>Cho Send (nonMFx)</b> (Tone Chorus Send Level (Output=non MFx))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al chorus para cada tono si el tono no se envía a través de MFx.
<b>Rev Send (nonMFx)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=non MFx))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada a la reverberación para cada tono si el tono no se envía a través de MFx.

## Ajustes LFO (pantalla Patch LFO1, 2/Patch Step LFO)

### ■ Pantallas Patch LFO1, 2 .....



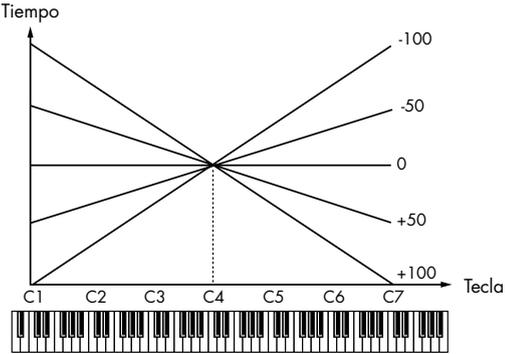
un sonido durante un ciclo. Cada tono dispone de dos LFOs (LFO1/LFO2), que se pueden utilizar para cambiar cíclicamente el tono, la frecuencia de corte y el volumen para crear los efectos de tipo modulación como vibrato, wah y tremolo. Ambos LFOs disponen de los mismos parámetros, por lo tanto, sólo es necesaria una explicación.

**MEMO**

Un LFO (Oscilador de frecuencia baja) produce cambios en

Parámetro	Valor	Explicación								
Waveform		Selecciona la forma de onda del LFO. <b>SIN:</b> Onda sinusoidal <b>TRI:</b> Onda triangular <b>SAW-U:</b> Onda con diente de sierra <b>SAW-D:</b> Onda con diente de sierra (polaridad negativa) <b>SQR:</b> Onda cuadrada <b>RND:</b> Onda aleatoria <b>BND-U:</b> Cuando el ataque de la salida de forma de onda del LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. <b>BND-D:</b> Cuando la caída de la salida de forma de onda del LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. <b>TRP:</b> Onda trapezoidal <b>S&amp;H:</b> Onda de muestreo y retención (una vez por ciclo, cambia el valor LFO) <b>CHAOS:</b> Onda caos <b>VSIN:</b> Onda sinusoidal modificada. La amplitud de la onda sinusoidal varía aleatoriamente una vez por ciclo de la forma de onda. <b>STEP:</b> Una forma de onda generada por los datos especificados en LFO Step 1-16. Esto produce un patrón fijo del cambio paso a paso, como los que crea un modulador por pasos.								
		<p><b>NOTA</b></p> Si lo ajusta a "BND-U" o a "BND-D," debe ajustar Key Trigger a "ON". Si está ajustado a "OFF", no tendrá efecto.								
Rate ★	0-127, Note (Consulte p. 100 para los valores de nota disponibles).	Ajusta la frecuencia de modulación o la velocidad del LFO. LFO Rate ajusta la longitud del compás para que el tempo sincronizado se sincronice con el tempo ajustado en un secuenciador MIDI externo. (Ejemplo) Para un tempo de 120 (se producen 120 negras en 1 minuto (60 segundos)) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ajuste</th> <th>LFO Rate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♩ (blanca)</td> <td>1 segundo (60/60= 1 (segundo))</td> </tr> <tr> <td>♪ (negra)</td> <td>0,5 segundos (60/120= 0,5 (segundos))</td> </tr> <tr> <td>♫ (corchea)</td> <td>0,25 segundos (60/240= 0,25 (segundos))</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>NOTA</b></p> Este ajuste se ignorará si el parámetro Waveform se ajusta a "CHAOS". ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)	Ajuste	LFO Rate	♩ (blanca)	1 segundo (60/60= 1 (segundo))	♪ (negra)	0,5 segundos (60/120= 0,5 (segundos))	♫ (corchea)	0,25 segundos (60/240= 0,25 (segundos))
Ajuste	LFO Rate									
♩ (blanca)	1 segundo (60/60= 1 (segundo))									
♪ (negra)	0,5 segundos (60/120= 0,5 (segundos))									
♫ (corchea)	0,25 segundos (60/240= 0,25 (segundos))									
Rate Detune	0-127	LFO Rate Detune provoca cambios sutiles en la frecuencia de ciclo LFO (parámetro Rate) cada vez que se pulsa una tecla. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. Este parámetro no es válido cuando Rate se ajusta a "note".								

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

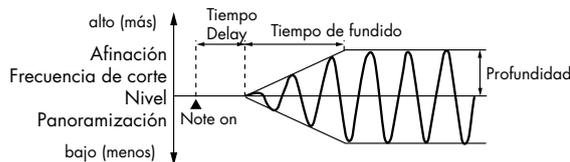
Parámetro	Valor	Explicación
Offset	-100, -50, 0, +50, +100	Aumenta o disminuye la forma de onda LFO relativa al valor central (tono o frecuencia de corte). Los ajustes positivos (+) desplazarán la forma de onda para que la modulación se produzca desde el valor central hacia arriba. Los ajustes negativos (-) desplazarán la forma de onda para que la modulación se produzca desde el valor central hacia abajo.
Delay Time	0-127	<p>El Delay Time (Tiempo de retardo LFO) especifica el tiempo transcurrido antes de que se aplique el efecto LFO (el efecto continúa) después de pulsar la tecla (o de soltarla).</p> <p><b>CONSEJO</b></p> <p>Cuando utilice sonidos de violín, de instrumento de viento o de algún instrumento en particular, en lugar de añadir el vibrato inmediatamente después de tocar el sonido, puede ser efectivo añadir el vibrato después de ampliar la nota de alguna manera. Si ajusta el Delay Time junto con Pitch Depth y Rate, el vibrato se aplicará automáticamente siguiendo un cierto intervalo después de pulsar la tecla. Este efecto se conoce como Delay Vibrato.</p> <p><b>cf.</b> ➤</p> <p>Después de consultar "Cómo aplicar el LFO" (p. 111), cambie el ajuste hasta que consiga el efecto deseado.</p>
Delay Time KF (Keyfollow)	-100-100	<p>Ajusta el valor para el parámetro Delay Time dependiendo de la posición de la tecla, relativa a la tecla C4 (C central). Para disminuir el tiempo transcurrido antes de aplicar el efecto LFO (el efecto es continuo) con cada tecla superior que pulse en los registros superiores, seleccione un valor positivo; para disminuir el tiempo transcurrido, seleccione un valor negativo. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. Si no desea que cambie el tiempo transcurrido antes de que se aplique el efecto LFO (el efecto es continuo) según la tecla que pulse, ajústelo a "0."</p> <p>Tiempo</p>  <p>Tecla</p>
Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >	<p>Especifica cómo se aplicará el LFO.</p> <p><b>cf.</b> ➤</p> <p>Después de consultar "Cómo aplicar el LFO" (p. 111), cambie el ajuste hasta que consiga el efecto deseado.</p>
Fade Time	0-127	<p>Especifica el tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo (mínimo).</p> <p><b>cf.</b> ➤</p> <p>Después de consultar "Cómo aplicar el LFO" (p. 111), cambie el ajuste hasta que consiga el efecto deseado.</p>

Parámetro	Valor	Explicación
-----------	-------	-------------

## Cómo aplicar el LFO

### ● Aplicar el LFO gradualmente después de pulsar la tecla

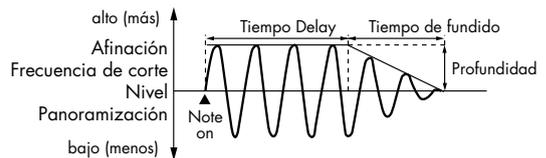
**Fade Mode:** ON <  
**Delay Time:** El tiempo que transcurre desde que toca el teclado hasta que empieza a aplicarse el LFO.  
**Fade Time:** El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo cuando



haya transcurrido el tiempo de retardo.

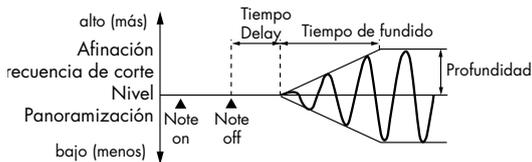
### ● Aplicar el LFO inmediatamente al pulsar la tecla, y luego empezar a disminuir gradualmente el efecto

**Fade Mode:** ON >  
**Delay Time:** El tiempo que seguirá el LFO después de tocar el teclado.  
**Fade Time:** El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el mínimo cuando



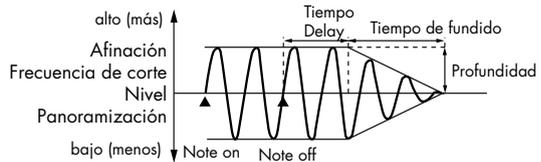
### ● Aplicar el LFO gradualmente después de soltar la tecla

**Fade Mode:** OFF <  
**Delay Time:** El tiempo que transcurre desde que suelta el teclado hasta que empieza a aplicarse el LFO.  
**Fade Time:** El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo.



### ● Aplicar el LFO desde que pulsa la tecla hasta que la suelta, y luego empezar a disminuir gradualmente el efecto al soltar la tecla

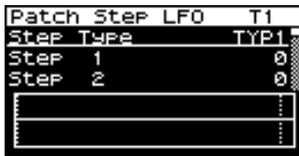
**Fade Mode:** OFF >  
**Delay Time:** El tiempo que seguirá el LFO después de soltar el teclado.  
**Fade Time:** El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el mínimo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo.



<b>Key Trigger</b>	OFF, ON	Especifica si el ciclo LFO se sincronizará para empezar cuando se pulse la tecla (ON) o no (OFF).
<b>Pitch Depth ★</b>	-63~+63	Especifica en qué profundidad el LFO afectará al tono. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>TVF Depth ★</b>	-63~+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO a la frecuencia de corte. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>TVA Depth ★</b>	-63~+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO al volumen. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)
<b>Pan Depth ★</b>	-63~+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO a la panoramización. <b>CONSEJO</b> Los valores positivos (+) y negativos (-) para Depth (profundidad) provocan cambios diferentes en el tono y el volumen. Por ejemplo, si ajusta Depth a un valor positivo (+) para un tono, y ajusta otro tono al mismo valor numérico, pero lo convierte en negativo(-), la fase de modulación para los dos tonos será inversa la una de la otra. Esto permite retroceder y avanzar entre dos tonos diferentes, o combinarlos con el ajuste de panoramización para cambiar cíclicamente la posición de la imagen de sonido. <b>NOTA</b> Si Str Type (p. 93) está ajustado a cualquier valor de "2" a "10", la salida de los tonos 1 y 2 se combinarán en el tono 2, y la salida de los tonos 3 y 4 se combinarán en el tono 4. Esto se aplica a los ajustes Pan Depth. Por este motivo, el tono 1 seguirá los ajustes del tono 2, y el tono 3 seguirá los ajustes del tono 4. ★ Puede utilizar matrix control para modificarlo. (p. 95)

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### ■ Pantalla Patch Step LFO .....



Parámetro	Valor	Explicación
Step Type	TYP1, TYP2	Al generar una forma de onda LFO a partir de los datos especificados en LFO Step 1-16, especifique si el nivel cambiará bruscamente en cada paso (TYP1) o si se conectará linealmente (TYP2).
Step 1-16	-36~+36	Especifica los datos para Step LFO. Si LFO Pitch Depth es +63, cada unidad +1 de los datos de paso corresponde a un tono de +50 centésimas.

### Especifica cómo se escucharán los tonos (pantalla Patch TMT)

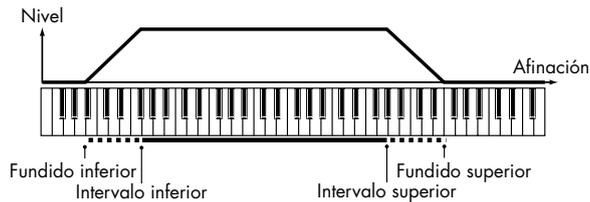


#### MEMO

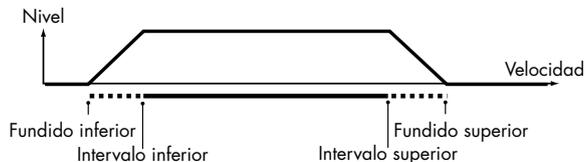
Puede variar la forma como suenan los tonos según la fuerza con que toque el teclado, el intervalo de notas en el teclado y por medio de mensajes MIDI. Estos ajustes se denominan colectivamente "Tone Mix Table (TMT)".

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Parámetros comunes a todos los tonos</b>		
TMT Velo Ctrl (TMT Velocity Control Switch)	OFF, ON RANDOM, CYCLE	TMT Velo Ctrl determina si un tono diferente se reproduce (ON) o no (OFF) dependiendo de la fuerza con que toca la tecla (velocidad). Cuando está ajustado a "RANDOM", los tonos que forman el patch suenan aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad. Cuando está ajustado a "CYCLE", los tonos que forman el patch suenan consecutivamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad. <b>NOTA</b> También puede cambiar de tonos con el control de matriz (p. 95) como alternativa a TMT Velo Ctrl. No obstante, no puede utilizar TMT Velo Ctrl y el matriz de control al mismo tiempo. Si desea utilizar el control de matriz, desactive TMT Velo Ctrl (OFF). Si desea utilizar TMT Velo Control, desactive la matriz de control (OFF).
TMT Ctrl Switch (TMT Control Switch)	OFF, ON	Utilice el control de matriz para activar (ON), o desactivar (OFF) el sonido de diferentes tonos. <b>NOTA</b> Alternativamente, puede activar/desactivar los tonos con TMT Velo Ctrl. No obstante, no puede utilizar TMT Velo Ctrl y el matriz de control al mismo tiempo. Si desea utilizar el control de matriz, desactive TMT Velo Ctrl (OFF). Si desea utilizar TMT Velo Control, desactive la matriz de control (OFF).
<b>Parámetros ajustados en base a un tono individual</b>		
Key Fade Lower (Keyboard Fade Width Lower)	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se toca una nota inferior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduzca una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a "0".
Key (Keyboard) Range Lower	C-1-UPPER	Especifica la nota más baja en la que sonará el tono para cada tono.

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Key (Keyboard) Range Upper</b>	Lower-G9	Especifica la nota más alta en la que sonará el tono para cada tono. <b>NOTA</b> Si intenta subir el tono inferior por encima del tono superior, o bajar el tono superior por debajo del tono inferior, el otro valor se modificará automáticamente al mismo ajuste.
<b>Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)</b>	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se toca una nota superior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduce una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a "0".



<b>Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)</b>	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce a una velocidad inferior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad de tecla especificado no se oigan en absoluto, ajústelo a "0".
<b>Velo (Velocity) Range Lower</b>	1-UPPER	Ajusta la velocidad más baja a la que suena el tono. Determine estos ajustes si desea que se oigan diferentes tonos como respuesta a notas tocadas con fuerzas diferentes.
<b>Velo (Velocity) Range upper</b>	LOWER-127	Ajusta la velocidad más alta a la que suena el tono. Determine estos ajustes si desea que se oigan diferentes tonos como respuesta a notas tocadas con fuerzas diferentes. <b>NOTA</b> Si ajusta la velocidad inferior a un valor mayor al del límite de velocidad superior, o el superior por debajo del inferior, el otro valor se ajustará automáticamente al mismo ajuste. <b>MEMO</b> Cuando utilice el control de matriz para reproducir diferentes tonos, ajuste los valores inferior (Lower) y superior (Upper) del valor del mensaje MIDI utilizado.
<b>Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)</b>	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce a una velocidad superior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad de tecla especificado no se oigan en absoluto, ajústelo a "0".



## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Ajustes relacionados con el controlador (pantalla Patch Ctrl)

Patch Ctrl	T1
Tone Env Mode	SUSTAIN
Tone Rx Bender	ON
Tone Rx Xpr	ON
Tone Rx Hold-1	ON
Tone Rx Pan Mode	CONT
Tone Redamper Sw	ON

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tone Env (Envelope) Mode</b>	NO-SUS, SUSTAIN	<p>Cuando se selecciona una forma de onda de tipo loop (p. 97), normalmente continuará sonando mientras mantenga pulsada la tecla. Si desea que un sonido caiga de forma natural incluso cuando mantenga pulsada la tecla, ajústelo a "NO-SUS".</p> <p><b>NOTA</b> Si se selecciona una onda de tipo de disparo (p. 97), no se sostendrá aunque este parámetro esté ajustado a "SUSTAIN".</p>
<b>Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)</b>	OFF, ON	Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Pitch Bend.
<b>Tone Rx Xpr (Tone Receive Expression Switch)</b>	OFF, ON	Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Expression.
<b>Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)</b>	OFF, ON	<p>Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Hold-1.</p> <p><b>NOTA</b> Si se ha seleccionado "NO-SUS" para Tone Env Mode, este ajuste no tendrá efecto.</p>
<b>Tone Rx Pan Mode (Tone Receive Pan Mode)</b>	CONT, K-ON	<p>Para cada tono, especifica cómo se recibirán los mensajes de panoramización.</p> <p><b>CONT:</b> Cada vez que se reciban mensajes Pan, la posición estéreo del tono cambiará.</p> <p><b>K-ON:</b> La panoramización del tono sólo cambiará cuando se reproduzca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras está sonando una nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla.</p> <p><b>NOTA</b> Los canales no se pueden ajustar para que no reciban mensajes Pan.</p>
<b>Tone Redamper Sw (Switch)</b>	OFF, ON	Puede especificar, en base a un tono individual, si se sostendrá o no un sonido cuando se reciba un mensaje Hold 1 después de soltar una tecla, pero antes de que el sonido haya bajado hasta el punto de quedar en silencio. Si desea sostener el sonido, ajústelo a "ON". Cuando utilice esta función, ajuste también Rx Hold-1 a "ON". Esta función es efectiva para sonidos de piano.

## Tone Copy

Esta operación copia los ajustes de tono de un patch a uno de los tonos del patch seleccionado.

En la pantalla de menú Patch Edit (p. 88), seleccione "Tone Copy". Aparecerá la pantalla Patch Tone Copy.



1. Seleccione el tono fuente de copia y el tono de destino de copia.

Parámetro	
(1)	Grupo del patch fuente de copia
(2)	Patch fuente de copia
(3)	Tono fuente de copia
(4)	Tono destino de copia

\* El patch de destino de la copia es el patch seleccionado en el área temporal (p. 57).

2. Mueva el cursor a "COPY" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá un mensaje de confirmación.



3. Para ejecutar la copia, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

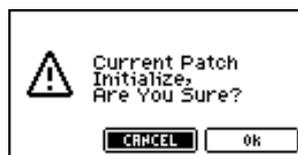
Si decide no ejecutar la copia, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez se haya completado la copia, volverá a la pantalla anterior.

## Patch Initialize

Recupera los valores originales del patch actual.

En la pantalla de menú Patch Edit (p. 88), seleccione "Patch Init". Aparecerá un mensaje de confirmación.



1. Para ejecutar la inicialización, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no inicializar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la inicialización, volverá a la pantalla anterior.

## Patch Write

Guarda el patch actual como datos de usuario.

En la pantalla de menú Patch Edit (p. 88), seleccione "Write" para acceder a la pantalla Patch Name.

En esta pantalla, puede asignar un nombre (nombre del patch) de hasta doce caracteres al patch que guardará.



1. Mueva el cursor a la posición en la que desea introducir un carácter, y pulse [CURSOR/VALUE].
2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el carácter deseado y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE] para introducir el carácter.

Puede pulsar [MENU] para ver funciones útiles para introducir texto.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla anterior.



Función	Explicación
INSERT	Pulse [CURSOR/VALUE] para insertar un espacio (en blanco) en la posición del cursor.
DELETE	Pulse [CURSOR/VALUE] para eliminar el carácter en la posición del cursor; los caracteres subsiguientes avanzarán hacia delante.
UNDO	Vuelva al nombre del patch no editado.

3. Repita los pasos 1 y 2 las veces que sea necesario.
4. Cuando haya introducido el nombre del patch, mueva el cursor a "WRITE" y pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá la pantalla Patch Write.



5. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el patch de destino para guardar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá un mensaje de confirmación.



6. Para escribir el patch en la memoria, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no guardar la interpretación, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez escritos los datos, volverá a la pantalla anterior.

## Editar grupos de percusión (pantalla Rhythm Edit)

- 1. Pulse [MIDI INST].**  
[MIDI INST] y [PART VIEW] se iluminarán, y aparecerá la pantalla Patch Play.  
Si el tipo de patch está ajustado a "Patch", cámbielo a "Rhythm".
- 2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar "EDIT" y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**  
Aparecerá la pantalla Rhythm Edit.



- 3. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el elemento que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**  
Aparecerá la pantalla de edición para el elemento seleccionado.
- 4. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el parámetro que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**  
Se seleccionará el valor del parámetro elegido.
- 5. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**

### ■ Pantallas de menú durante la edición de ritmo .....

Si pulsa [MENU] mientras edita un patch, aparecerá la pantalla de menú.

La pantalla Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.



Parámetro	Explicación
<b>Sel 1-4</b> (Wave Select 1-4)	Cambia la onda actual (la destinada a editar), y vuelve a la pantalla anterior.
<b>Sw 1-4</b> (Wave Switch 1-4)	Utilizada para especificar individualmente si las ondas 1-4 se utilizarán (ON) o no (OFF).
Key Select	Selecciona el tono que editará.
<b>TON COPY</b> (Rhythm Tone Copy)	Copia los ajustes de un tono de ritmo a un tono de ritmo del grupo de percusión seleccionado. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Tone Copy (p. 130).
<b>TON INIT</b> (Rhythm Tone Initialize)	Recupera los ajustes originales de sólo un tono específico del grupo de percusión actual (p. 130).
<b>RHY INIT</b> (Rhythm Set Initialize)	Recupera los valores originales del grupo de percusión actual (p. 130).
<b>Write</b> (Rhythm Set Write)	Guarda el grupo de percusión actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Set Name (p. 131).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### ■ Pantalla Rhythm Edit.....



Parámetro	Explicación
<b>General</b>	Edita los ajustes generales para todo el grupo de percusión. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm General.
<b>WG</b>	Edita los ajustes relacionados con la forma de onda. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Wave (p. 120).
<b>WMT</b>	Especifica cómo sonará cada tono de percusión. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm WMT (p. 122).
<b>PCH</b>	Edita los ajustes relacionados con el tono para cada tono de percusión. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Pitch (p. 122).
<b>PCH</b>  (Pitch Envelope)	Edita los ajustes de la envolvente de tono. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Rhythm Pitch Env (p. 123).
<b>TVF</b>	Edita los ajustes TVF. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm TVF (p. 124).
<b>TVF</b>  (TVF Envelope)	Edita los ajustes de envolvente de TVF. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Rhythm TVF Env (p. 126).
<b>TVA</b>	Edita los ajustes TVA. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm TVA (p. 127).
<b>TVA</b>  (TVA Envelope)	Edita los ajustes de envolvente de TVA. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Rhythm TVA Env (p. 128).
<b>OUT</b> (Output)	Edita los ajustes relacionados con la salida para el grupo de percusión/tonos de percusión. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Rhythm Output (p. 129).

### Edita los ajustes generales para todo el grupo de percusión (pantalla Rhythm General).



Parámetro	Valor	Explicación
<b>Rhythm Level</b> (Rhythm Set Level)	0-127	Ajusta el volumen del grupo de percusión. <b>CONSEJO</b> Los niveles de volumen de los tonos a partir de los cuales se compone el grupo de percusión se ajusta con Tone Level (p. 127). Los niveles de volumen de las ondas a partir de las cuales se compone el tono de percusión se ajusta con Wave Level (p. 121).
<b>Assign Type</b>	MULTI, SINGLE	Especifica cómo se producirán los sonidos al pulsar la misma tecla sucesivamente. <b>MULTI:</b> Los nuevos sonidos se superpondrán a los sonidos que se reproducen actualmente. <b>SINGLE:</b> El sonido que se reproduce actualmente se detendrá antes de que el nuevo sonido empiece.

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Mute Group</b>	OFF, 1-31	En un grupo de percusión real, no pueden ocurrir un sonido charles abierto y un sonido charles cerrado simultáneamente. Par reproducir la realidad de esta situación, puede configurar un Mute Group. La función Mute Group permite designar dos o más tonos de percusión que no pueden sonar simultáneamente. Se pueden usar hasta 31 Mute Groups. Los tonos de percusión que no pertenecen a ningún grupo de este tipo deben ajustarse a "OFF".
<b>Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)</b>	NO-SUS, SUSTAIN	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo loop (p. 97), normalmente continuará sonando mientras mantenga pulsada la tecla. Si desea que un sonido caiga de forma natural incluso cuando mantenga pulsada la tecla, ajústelo a "NO-SUS". <b>NOTA</b> Si el modo One Shot está activado (ON) (p. 97), no se sostendrá aunque este parámetro esté ajustado a "SUSTAIN".
<b>Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)</b>	0-48	Especifica la cantidad de cambio de tono en semitonos (4 octavas) que se producirá cuando se desplace la palanca Pitch Bend. La cantidad de cambio cuando se inclina la palanca se ajusta al mismo valor para los lados izquierdo y derecho.
<b>Rx Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)</b>	OFF, ON	Para cada tono de percusión, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Expression.
<b>Rx Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch)</b>	OFF, ON	Para cada tono de percusión, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Hold-1. <b>NOTA</b> Si se ha seleccionado "NO-SUS" para Env Mode, este ajuste no tendrá efecto.
<b>Rx Pan (Rhythm Tone Receive Pan Mode)</b>	CONTINUOUS, KEY-ON	Para cada tono de percusión, especifica cómo se recibirán los mensajes de panoramización. <b>CONTINUOUS:</b> Cada vez que se reciban mensajes Pan, la posición estéreo del tono cambiará. <b>KEY-ON:</b> La panoramización del tono sólo cambiará cuando se reproduzca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras está sonando una nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla. <b>NOTA</b> Los canales no se pueden ajustar para que no reciban mensajes Pan.
<b>One Shot Mode</b>	OFF, ON	El sonido se reproducirá hasta el final de la forma de onda (o hasta el final de la envolvente, la que se produzca primero). El resultado será el mismo que cuando Tone Env Mode de la envolvente está ajustada a NO-SUS.
<b>Relative Level</b>	-64+63	Corrige el volumen del tono de percusión. Este parámetro se ajusta por medio del mensaje exclusivo del sistema del controlador basado en las teclas. Normalmente, debería dejarlo ajustado a 0. <b>NOTA</b> Si el nivel del tono de percusión está ajustado a 127, el volumen no aumentará por encima de dicho punto.
<b>Rhythm Tone Name</b>	12 caracteres	Puede asignar un nombre de hasta doce caracteres al tono de percusión actualmente seleccionado. <b>1. Mueva el cursor a la posición en la que desea introducir un carácter, y pulse [CURSOR/VALUE].</b> <b>2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el carácter que desea introducir y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].</b>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Ajustes relacionados con la forma de onda (pantalla Rhythm Wave)



Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP	<p>Seleccione los grupos que contengan las ondas que comprenden el tono de percusión.</p> <p><b>INT:</b> Formas de onda guardadas en la memoria interna</p> <p><b>EXP:</b> Forma de onda guardada en una tarjeta de ampliación de onda (serie SRX) instalada en ranuras EXP.</p> <p>* No es posible seleccionar EXP a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.</p>
Wave Bank	A, B ---	<p>Selecciona el banco de ondas cuando el grupo de ondas está ajustado a "EXP".</p> <p><b>A:</b> Tarjeta de ampliación de ondas A</p> <p><b>B:</b> Tarjeta de ampliación de ondas B</p> <p>* Cuando el grupo de ondas está ajustado a "INT", aparece el mensaje "- -" y no es posible seleccionar un banco de ondas.</p> <p>* No puede seleccionar un banco de ondas de una tarjeta de ampliación de ondas que no esté instalada.</p>
Wave No. L (MONO)	1-1401	<p>Selecciona las ondas que comprenden el tono de percusión. Puede seleccionar una forma de onda independiente de los canales izquierdo y derecho del SonicCell.</p> <p>* Para los tonos mono, asigne la forma de onda al canal L (izquierdo). Si la forma de onda está ajustada sólo al canal R, no se escuchará ningún sonido.</p> <p>* En el caso de una onda de una tarjeta de ampliación de ondas, el intervalo (número de formas de onda) dependerá de la tarjeta seleccionada.</p>
Wave No. R		
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	<p>Ajusta la ganancia (amplificación) de la forma de onda. El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios)—un incremento de 6 dB dobla la ganancia de forma de onda.</p>
Wave Tempo Sync	OFF, ON	<p>Si desea sincronizar un loop de frase al reloj (tempo), ajústelo a "ON". Esto es válido sólo si ha instalado una tarjeta de ampliación de ondas que debe adquirir por separado, y ha seleccionado una forma de onda que indica un tempo (BPM) como tono de percusión.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Si una forma de onda de una tarjeta de ampliación de ondas está seleccionada para el tono, activando el parámetro Wave Tempo Sync (ON) provocará que se ignoren los ajustes relacionados con el tono y los ajustes relacionados con FXM.</p> <p><b>Phrase Loop</b></p> <p>Phrase loop hace referencia a la reproducción repetida de una frase que se ha desconectado de una canción (por ejemplo, utilizando un sampler). Una técnica relacionada con la utilización de loops de frase es la extracción de una frase de una canción pre-existente en un género específico, por ejemplo en música dance, y a continuación, crear una canción nueva utilizando dicha frase como el motif básico. Esto se conoce como "Break Beats".</p>
FXM Switch	OFF, ON	<p>Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF).</p> <p><b>FXM</b></p> <p>FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda actualmente seleccionada, creando armónicos complejos. Esto es útil para crear efectos de sonidos o sonidos dramáticos.</p>

Parámetro	Valor	Explicación
<b>FXM Color</b>	1-4	Especifica cómo el FXM realizará la modulación de frecuencia. Los ajustes más altos provocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.
<b>FXM Depth</b>	0-16	Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM. <b>NOTA</b> Cuando Tempo Sync está ajustado a "ON", los ajustes relacionados con Pitch (p. 122) y FXM están desactivados.
<b>Wave Coarse Tune</b>	-48-+48	Produce un tono más agudo o más grave del sonido de la forma de onda en intervalos de semitono (+/-4 octavas). <b>CONSEJO</b> La sintonización aproximada de todo el tono de percusión se ajusta con Tone Coarse Tune (p. 122).
<b>Wave Fine Tune</b>	-50-+50	Ajusta el tono del sonido de la forma de onda más agudo o más grave en intervalos de 1 centésima (+/-50 centésimas). * Una centésima es 1/100 parte de un semitono. <b>CONSEJO</b> La sintonización precisa de todo el tono de percusión se ajusta con Tone Fine Tune (p. 123).
<b>Wave Level</b>	0-127	Puede ajustar el volumen de la forma de onda. <b>CONSEJO</b> El nivel de volumen de cada tono de percusión se ajusta con Tone Level; los niveles de volumen de todo el grupo de percusión se ajusta con Rhythm Level (p. 118).
<b>Wave Pan</b>	L64-0-63R	Especifica la panoramización de la forma de onda. "L64" está a la izquierda, "0" está en el centro, y "63R" está a la derecha.
<b>Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)</b>	OFF, ON	Utilice este ajuste para que la panoramización de la forma de onda cambie (ON) o no (OFF) de manera aleatoria cada vez que pulse una tecla. * El intervalo de cambio de la panoramización se determina con el ajuste Random Pan Depth (p. 127).
<b>Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)</b>	OFF, ON, REVS	Este ajuste provoca que la panoramización de la forma de onda se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Ajuste Alter Pan Sw a "ON" para panoramizar la onda de acuerdo con los ajustes Alter Pan Depth, o a "REV" si desea invertir la panoramización. Si no desea cambiar la panoramización cada vez que pulsa una tecla, seleccione "OFF".

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

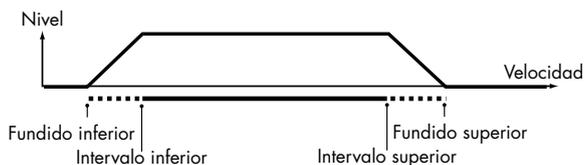
### Especificar cómo se escuchará un tono de percusión (pantalla Rhythm WMT)



#### MEMO

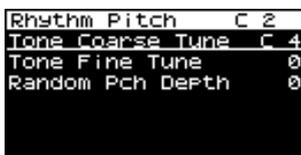
Puede utilizar la dinámica de interpretación en el teclado para controlar las cuatro formas de onda asignadas al tono de percusión. Estos ajustes se denominan colectivamente "Wave Mix Table (WMT)".

Parámetro	Valor	Explicación
<b>WMT Velo Ctrl</b> (WMT Velocity Control Switch)	OFF, ON RANDOM	WMT Velocity Control determina si un tono de percusión diferente se reproduce (ON) o no (OFF) dependiendo de la fuerza con que toca la tecla (velocidad). Cuando está ajustado a "RANDOM", los tonos de percusión que forman el grupo de percusión suenan aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad.
<b>Velo Fade Lower</b> (Velocity Fade Width Lower)	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce a una velocidad inferior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad de tecla especificado no se oigan en absoluto, ajústelo a "0".
<b>Velo (Velocity) Range Lower</b>	1-UPPER	Ajusta la velocidad más baja a la que suena la forma de onda. Determine estos ajustes si desea que se oigan diferentes formas de onda como respuesta a notas tocadas con fuerzas diferentes.
<b>Velo (Velocity) Range Upper</b>	LOWER-127	Ajusta la velocidad más alta a la que suena la forma de onda. Determine estos ajustes si desea que se oigan diferentes formas de onda como respuesta a notas tocadas con fuerzas diferentes. <b>NOTA</b> Si ajusta la velocidad inferior a un valor mayor al del límite de velocidad superior, o el superior por debajo del inferior, el otro valor se ajustará automáticamente al mismo ajuste.
<b>Velo Fade Upper</b> (Velocity Fade Width Upper)	0-127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce a una velocidad superior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad de tecla especificado no se oigan en absoluto, ajústelo a "0".



### Ajustes del tono de percusión relacionados con el tono (pantalla Rhythm Pitch/Rhythm Pch Env)

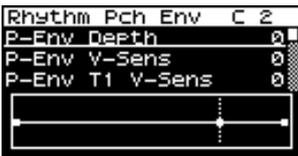
#### ■ Pantalla Rhythm Pitch .....

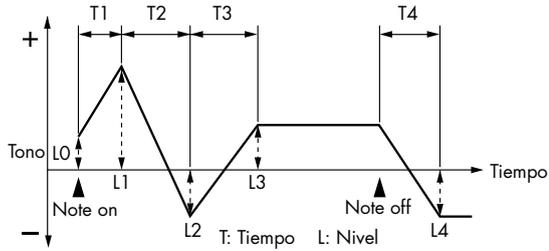


Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tone Coarse Tune</b> (Rhythm Tone Coarse Tune)	C-1-G9	Selecciona la afinación en la que suena el tono de percusión. <b>CONSEJO</b> Ajuste la afinación aproximada para las ondas que comprenden los tonos de percusión con Wave Coarse Tune (p. 121).

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Tone Fine Tune</b> (Rhythm Tone Fine Tune)	-50+50	Ajusta el tono del sonido del tono de percusión más agudo o más grave en intervalos de 1 centésima (+/-50 centésimas). * Una centésima es 1/100 parte de un semitono. <b>CONSEJO</b> Ajuste la afinación precisa para las ondas que comprenden los tonos de percusión con Wave Fine Tune (p. 121).
<b>Random Pch Dpth</b> (Random Pitch Depth)	0-9, 10-90, 100-1200	Especifica la anchura de la desviación de tono aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla. Si no quiere que el tono cambie aleatoriamente, ajústelo a "0". Estos valores están en unidades centesimales (1/100 parte de un semitono).

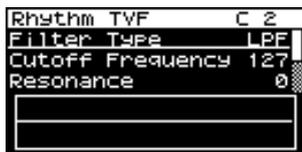
### ■ Pantalla Rhythm Pch Env.....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>P-Env Depth</b> (Pitch Envelope Depth)	-12+12	Ajusta el efecto de la envolvente de afinación. Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente de afinación produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
<b>P-Env V-Sens</b> (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63+63	La dinámica de interpretación en el teclado se puede utilizar para controlar la profundidad de la envolvente de la afinación. Si desea que la envolvente de tono tenga más efecto para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que la envolvente de tono tenga menos efecto para las notas tocadas con fuerza, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env T1 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente de tono. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env T4 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte a Time 4 de la envolvente de tono. Si desea que Time 4 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>P-Env Time 1-4</b> (Pitch Envelope Time 1-4)	0-127	Especifica los tiempos de la envolvente de tono (Time 1-Time 4). Unos ajustes más altos resultarán en un tiempo más largo hasta que se alcance el siguiente tono. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que tarda la afinación en cambiar de Level 1 a Level 2.) 
<b>P-Env Level 0-4</b> (Pitch Envelope Level 0-4)	-63+63	Especifica los niveles de la envolvente de tono (Level 0-Level 4). Determina los cambios de tono desde el tono de referencia (el valor ajustado con Coarse Tune o Fine Tune en la pantalla Pitch) a cada punto. Los ajustes positivos (+) provocan que el tono sea más alto que el tono estándar, y los ajustes negativos (-) provocan que sea más bajo.

## Ajustes TVF (pantalla Rhythm TVF/Rhythm TVF Env)

### ■ Pantalla Rhythm TVF.....

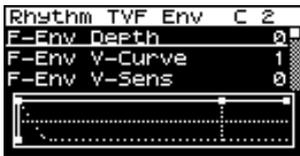


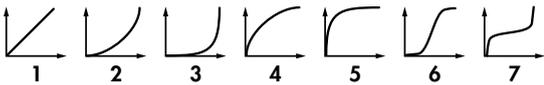
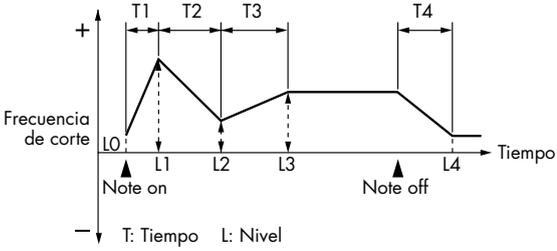
Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type		<p>Selecciona el tipo de filtro. Un filtro corta o realza una región específica de la frecuencia para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido.</p> <p><b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro.</p> <p><b>LPF:</b> Filtro pasa bajos. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o quitar brillo, al sonido. Éste es el filtro más utilizado en los sintetizadores.</p> <p><b>BPF:</b> Filtro pasa banda. Éste deja sólo las frecuencias de la región de la frecuencia de corte (Cutoff Frequency), y corta las demás. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos.</p> <p><b>HPF:</b> Filtro pasa altos. Corta las frecuencias de la región que se encuentra por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión que enfatizan sus tonos más altos.</p> <p><b>PKG:</b> Filtro de pico. Enfatiza las frecuencias de la región de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte.</p> <p><b>LPF2:</b> Filtro pasa bajos 2. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro es la mitad del de LPF. Esto crea un filtro pasa bajos comparativamente más cálido. Este filtro es adecuado para utilizarlo con sonidos de instrumentos simulados como, por ejemplo, un piano acústico.</p> <p><b>LPF3:</b> Filtro pasa bajos 3. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro cambia de acuerdo con la frecuencia de corte. Mientras que este filtro también es adecuado para utilizarlo con los sonidos de instrumentos acústicos simulados, los matices que muestra varían de los de LPF2, incluso con los mismos ajustes de la envolvente TVF.</p> <p><b>NOTA</b> Si ajusta "LPF2" o "LPF3", el ajuste para la resonancia (p. 125).</p>
Cutoff Frequency	0-127	<p>Selecciona la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con "LPF/LPF2/LPF3" seleccionados para Filter Type, los ajustes menores de frecuencia de corte reducen los armónicos superiores de un tono para un sonido más redondo, más cálido. Los ajustes más altos provocan un sonido más brillante.</li> <li>• Si "BPF" está seleccionado, los componentes armónicos cambiarán dependiendo del ajuste TVF Cutoff Frequency. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos.</li> <li>• Con "HPF" seleccionado, los ajustes Cutoff Frequency más altos reducirán los armónicos más bajos para enfatizar los componentes más brillantes del sonido.</li> <li>• Con "PKG" seleccionado, los armónicos a enfatizar variarán dependiendo del ajuste Cutoff Frequency.</li> </ul>

Parámetro	Valor	Explicación
Resonance	0-127	<p>Enfatiza la parte del sonido en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido.</p>
Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIXED, 1-7	<p>Selecciona una de las siguientes siete curvas que determinan cómo influye la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) en la frecuencia de corte. Ajústelo a "FIXED" si no desea que la frecuencia de corte se vea afectada por la velocidad del teclado.</p>
Cutoff V-Sens (Cutoff frequency Velocity Sensitivity)	-63--+63	<p>Utilice este parámetro cuando cambie la frecuencia de corte a aplicar como resultado de cambios en la velocidad de reproducción. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban la frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen la frecuencia de corte, utilice ajustes negativos (-).</p>
Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63--+63	<p>Esto permite que la velocidad del teclado modifique la cantidad de resonancia. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el efecto de resonancia, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen la resonancia, utilice ajustes negativos (-).</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### ■ Pantalla Rhythm TVF Env .....

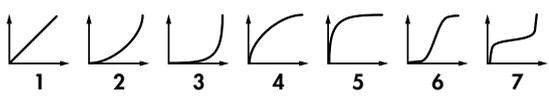


Parámetro	Valor	Explicación
<b>F-Env Depth</b> (TVF Envelope Depth)	-63~+63	Especifica la profundidad de la envolvente TVF. Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
<b>F-Env V-Curve</b> (TVF Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	Selecciona una de las siguientes 7 curvas que determinarán cómo la dinámica de reproducción del teclado afectará la envolvente TVF. Ajústelo a "FIX" si no desea que la envolvente TVF se vea afectada por la velocidad del teclado. 
<b>F-Env V-Sens</b> (TVF Envelope Velocity Sensitivity)	-63~+63	Especifica cómo la dinámica de reproducción del teclado afectará la profundidad de la envolvente TVF. Unos ajustes positivos (+) provocarán que la envolvente TVF tenga un mayor efecto para las notas tocadas con mayor intensidad, y unos valores negativos (-) provocarán que el efecto sea menor.
<b>F-Env T1 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente TVF. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>F-Env T4 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63~+63	El parámetro a utilizar cuando desee que la velocidad de liberación de tecla controle el valor de Time 4 de la envolvente TVF. Si desea que Time 4 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>F-Env Time 1-4</b> (TVF Envelope Time 1-4)	0-127	Especifica los tiempos de la envolvente TVF (Time 1-Time 4). Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que se tarda en cambiar de Level 1 a Level 2). 
<b>F-Env Level 0-4</b> (TVF Envelope Level 0-4)	0-127	Especifica los niveles de la envolvente TVF (Level 0-Level 4). Estos ajustes especifican cómo cambiará la frecuencia de corte en cada punto, relativa a la frecuencia de corte estándar (el valor de frecuencia de corte especificado en la pantalla TVF).

## Ajustes TVA (pantalla Rhythm TVA/Rhythm TVA Env)

### ■ Pantalla Rhythm TVA.....

Rhythm TVA	C 2
Tone Level	118
Level V-Curve	1
Level V-Sens	+25
Tone Pan	0
Random Pan Depth	0
Alter Pan Depth	0

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Level	0-127	<p>Ajusta el volumen del tono de percusión. Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos de percusión.</p> <p><b>CONSEJO</b> Los niveles de volumen de las ondas a partir de las cuales se compone el tono de percusión se ajusta con Wave Level (p. 121).</p>
Level V-Curve (TVA Level Velocity Curve)	FIX, 1-7	<p>Puede seleccionar entre siete curvas que determinan cómo la fuerza de interpretación del teclado afectará el volumen. Si no quiere que el volumen del tono se vea afectado por la fuerza con que toca la tecla, ajústelo a "FIXED".</p> 
Level V-Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)	-63-+63	<p>Ajústelo cuando desee que el volumen del tono cambie dependiendo de la fuerza con que pulsa las teclas. Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo a un valor negativo (-).</p>
Tone Pan	L64-0-63R	<p>Ajusta la panoramización del tono. "L64" está a la izquierda, "0" está en el centro, y "63R" está a la derecha.</p> <p><b>CONSEJO</b> Ajuste la panoramización para las ondas que comprenden los tonos de percusión con Wave Pan (p. 121).</p>
Random Pan Depth	0-63	<p>Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables.</p> <p><b>NOTA</b> Esto sólo afecta a las ondas cuyo parámetro Wave Rnd Pan Sw (p. 121) está activado (ON).</p>
Alter (Alternate) Pan Depth	L63-63R	<p>Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden con que la panoramización se alternará entre la izquierda y la derecha. Por ejemplo, si dos tonos se ajustan a "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tonos se alternará cada vez que se interpreten.</p> <p><b>NOTA</b> Esto sólo afecta a las ondas cuyo parámetro Alter Pan Sw (p. 121) está ajustado a ON o a REVS.</p>

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### ■ Pantalla Rhythm TVA Env.....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>A-Env T1 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al Time 1 de la envolvente TVA. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>A-Env T4 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63~+63	El parámetro a utilizar cuando desee que la velocidad de liberación de tecla controle el valor de Time 4 de la envolvente TVA. Si desea que Time 4 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
<b>A-Env Time1-4</b> (TVA Envelope Time 1-4)	0-127	Especifica los tiempos de la envolvente TVA (Time 1-Time 4). Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de volumen. (Por ejemplo, Time 2 es el tiempo que se tarda en cambiar de Level 1 a Level 2).
<b>A-Env Level1-3</b> (TVA Envelope Level 1-3)	0-127	Especifica los niveles de la envolvente TVA (Level 1-Level 3). Estos ajustes especifican cómo cambiará el volumen en cada punto, relativo al volumen estándar (el valor de Tone Level especificado en la pantalla TVA). <div style="text-align: center;"> <p>T: Tiempo L: Nivel</p> </div>

### Los ajustes relacionados con la salida para el grupo de percusión y tonos de percusión (pantalla Rhythm Output)

Rhythm Output	C 2
Rhy Out Assign	TONE
Tone Out Assign	MFX
Tone Out Level	127
Cho Send (MFX)	0
Rev Send (MFX)	20
Cho Send (nonMFX)	0

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Rhy Out Assign</b> (Rhythm Output Assign)	MFX, L+R, L, R, TONE	<p>Especifica para cada grupo de percusión cómo se enviará el sonido directo.</p> <p><b>MFX:</b> Enviado en estéreo a través de multiefectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos.</p> <p><b>L+R:</b> Enviado a los jacks OUTPUT en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>L, R:</b> Enviado al jack OUTPUT L o al jack OUTPUT R en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>TONE:</b> Emite de acuerdo con los ajustes de cada tono.</p> <p>* Si ha definido ajustes de manera que los sonidos se direccionen por separado al jack OUTPUT L y al jack OUTPUT R, pero no ha insertado ningún conector en el jack OUTPUT R, los sonidos direccionados a OUTPUT L y a OUTPUT R se mezclarán y se enviarán desde el jack OUTPUT L.</p>
<b>Tone Out (Output) Assign</b>	MFX, L+R, L, R	<p>Especifica cómo se transmitirá el sonido directo de cada tono.</p> <p><b>MFX:</b> Enviado en estéreo a través de multiefectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos.</p> <p><b>L+R:</b> Enviado a los jacks OUTPUT en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p><b>L, R:</b> Enviado al jack OUTPUT L o al jack OUTPUT R en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p>* Si Rhy Out Assign no está ajustado a "TONE", estos ajustes se ignorarán.</p> <p>* Cuando Str Type tenga un ajuste de Type "2"-"10", las salidas de tonos 1 y 2 se combinarán con el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinarán con el tono 4. Por esta razón, el tono 1 seguirá los ajustes.</p> <p>* Si ha definido ajustes de manera que los sonidos se direccionen por separado al jack OUTPUT L y al jack OUTPUT R, pero no ha insertado ningún conector en el jack OUTPUT R, los sonidos direccionados a OUTPUT L y a OUTPUT R se mezclarán y se enviarán desde el jack OUTPUT L.</p> <p>* Los sonidos se emiten al chorus y al reverb siempre en mono.</p> <p>* El destino de salida de la señal después de pasar a través del chorus se ajusta con Output Select (p. 135).</p>
<b>Tone Out Level</b> (Rhythm Tone Output Level)	0-127	Ajuste el nivel de la señal que se envía al destino de salida especificado por Tone Out Assign.
<b>Cho Send (MFX)</b> (Rhythm Tone Chorus Send Level (Output=MFX))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al chorus para cada tono de percusión si el tono de percusión se envía a través de MFX.
<b>Rev Send (MFX)</b> (Rhythm Tone Reverb Send Level (Output=MFX))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al reverb para cada tono de percusión si el tono de percusión se envía a través de MFX.
<b>Cho Send (nonMFX)</b> (Rhythm Tone Chorus Send Level (Output=non MFX))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al chorus para cada tono de percusión si el tono de percusión no se envía a través de MFX.
<b>Rev Send (nonMFX)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=non MFX))	0-127	Especifica el nivel de la señal enviada al reverb para cada tono de percusión si el tono de percusión no se envía a través de MFX.

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Rhythm Tone Copy

Copia los ajustes de un tono de ritmo a un tono de ritmo del grupo de percusión seleccionado.

En la pantalla de menú Rhythm Edit (p. 117), seleccione "TON COPY". Aparecerá la pantalla Rhythm Tone Copy.



1. Seleccione el tono fuente de copia y el tono de destino de copia.

Parámetro	
(1)	Grupo del grupo de percusión fuente de la copia
(2)	Grupo del grupo de percusión fuente de la copia
(3)	Tono de percusión fuente de la copia
(4)	Tono de percusión destino de la copia

\* El grupo de percusión de destino de la copia es el grupo de percusión seleccionado en el área temporal (p. 57).

2. Mueva el cursor a "COPY" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá un mensaje de confirmación.



3. Para ejecutar la copia, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no ejecutar la copia, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez se haya completado la copia, volverá a la pantalla anterior.

### Rhythm Tone Initialize

Recupera los ajustes originales de sólo un tono específico del grupo de percusión actual.

En la pantalla de menú Rhythm Edit (p. 117), seleccione "TON INIT". Aparecerá la pantalla Rhythm Tone Init.



1. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el tono (A0-C8) que desea inicializar.

2. Mueva el cursor a "INIT" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá un mensaje de confirmación.



3. Para ejecutar la inicialización, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no inicializar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la inicialización, volverá a la pantalla anterior.

### Rhythm Set Initialize

Recupera los valores originales del grupo de percusión actual.

En la pantalla de menú Rhythm Edit (p. 117), seleccione "RHY INIT". Aparecerá un mensaje de confirmación.



1. Para ejecutar la inicialización, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no inicializar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la inicialización, volverá a la pantalla anterior.

## Rhythm Set Write

Guarda el grupo de percusión actual como datos de usuario.

En la pantalla de menú Rhythm Edit (p. 117), seleccione "Write" para acceder a la pantalla Rhythm Set Name.

En esta pantalla, puede asignar un nombre (nombre del grupo de percusión) de hasta doce caracteres al grupo de percusión que guardará.



1. Mueva el cursor a la posición en la que desea introducir un carácter, y pulse [CURSOR/VALUE].
2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el carácter deseado y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE] para introducir el carácter.

Puede pulsar [MENU] para ver funciones útiles para introducir texto.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla anterior.



Función	Explicación
INSERT	Pulse [CURSOR/VALUE] para insertar un espacio (en blanco) en la posición del cursor.
DELETE	Pulse [CURSOR/VALUE] para eliminar el carácter en la posición del cursor; los caracteres subsiguientes avanzarán hacia delante.
UNDO	Vuelva al nombre del grupo de percusión no editado.

3. Repita los pasos 1 y 2 las veces que sea necesario.
4. Cuando haya introducido el nombre grupo de percusión, mueva el cursor a "WRITE" y pulse [CURSOR/VALUE]. Aparecerá la pantalla Rhythm Set Write.



5. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el grupo de percusión de destino para guardar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá un mensaje de confirmación.



6. Para guardar el grupo de percusión en la memoria, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

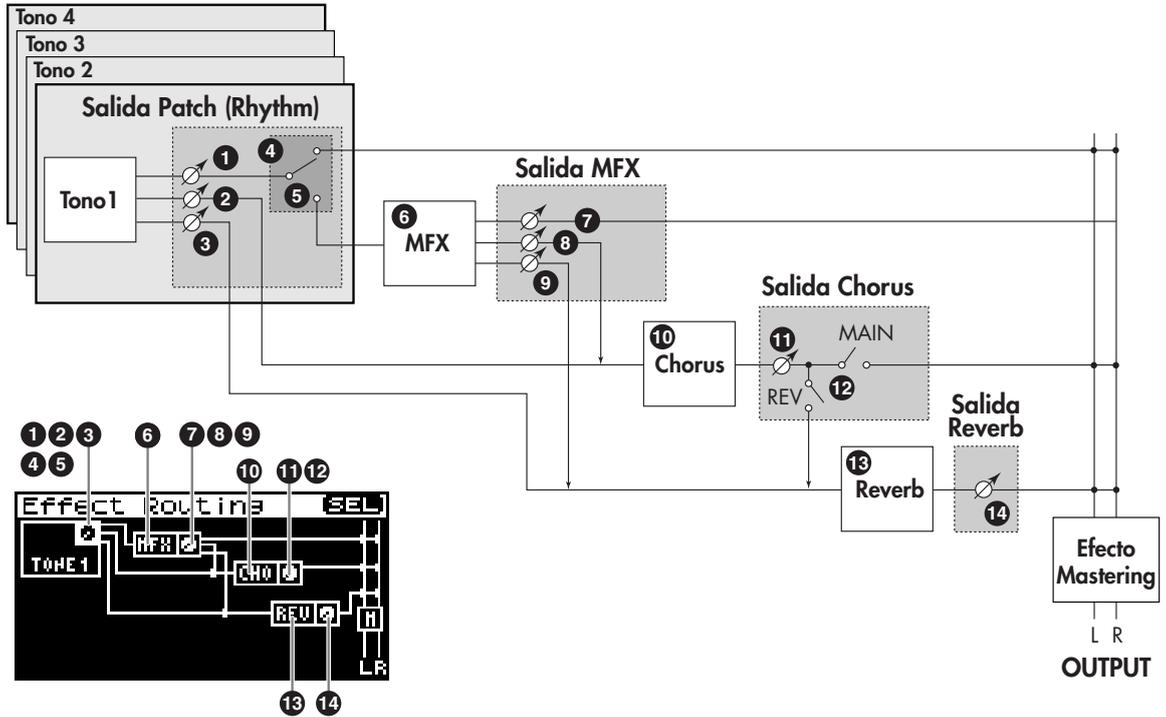
Si decide no guardar la interpretación, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez escritos los datos, volverá a la pantalla anterior.

## Editar los efectos (Patch/Rhythm Set)

En modo Patch puede utilizar multi-effects, chorus y reverb.

### ■ Flujo de señal.....

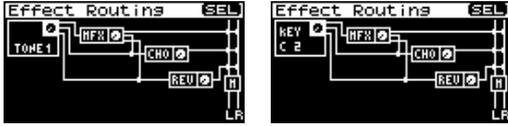


1 - 5	Si el tipo de patch es Patch, defina estos ajustes en la pantalla Patch Output. 1: Tone Out Level, 2: Cho Send (MFX) / Cho Send (non MFX), 3: Rev Send (MFX) / Rev Send (non MFX), 4: Pat Out Assign, 5: Tone Out Assign	p. 108
	Si el tipo de patch es Rhythm, defina estos ajustes en la pantalla Rhythm Output. 1: Tone Out Level, 2: Cho Send (MFX) / Cho Send (non MFX), 3: Rev Send (MFX) / Rev Send (non MFX), 4: Rhy Out Assign, 5: Tone Out Assign	p. 129
6	Defina estos ajustes en la pantalla MFX. • Seleccione el tipo de multiefecto y edite los parámetros.	p. 134
7 - 9	Defina estos ajustes en la pantalla MFX Output. 7: Output Level, 8: Chorus Send Level, 9: Reverb Send Level	p. 135
10	Defina estos ajustes en la pantalla Chorus. • Seleccione el tipo de chorus y edite los parámetros.	p. 135
11 - 12	Defina estos ajustes en la pantalla Chorus Output. 11: Output Level, 12: Output Select	p. 135
13	Defina estos ajustes en la pantalla Reverb. • Seleccione el tipo de reverb y edite los parámetros.	p. 136
14	Defina estos ajustes en la pantalla Reverb Output. • Output Level	p. 136

## ■ Procedimiento .....

### 1. En la pantalla Patch Edit, pulse [EFFECTS].

Se iluminará el indicador [EFFECTS], y aparecerá la pantalla Effect Routing.



### 2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.

### 3. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.

Si el parámetro tiene una indicación "SELECT" en el campo de valor, puede pulsar [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla de ajustes.

### 4. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

### 5. Una vez haya acabado de editar, pulse [EXIT].

Aparecerá la pantalla Patch Edit.

## ■ Pantallas de menú para la edición de efectos .....

Desde la pantalla Effect Edit, puede pulsar [MENU] para acceder a la pantalla de menú Patch Effect o en la pantalla de menú Rhythm Effect.

La pantalla de menú Patch Effect y la pantalla de menú Rhythm Effect están estructuradas como se muestra a la derecha.

Puede girar [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar de pantalla.

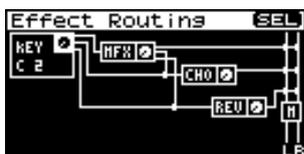
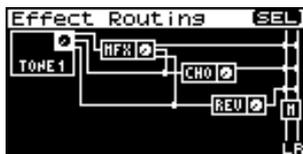
Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla anterior.



Parámetro	Valor	Explicación
<b>MFX</b> (MFX Switch)	OFF, ON	Especifica si MFX se utilizará (ON) o no (OFF).
<b>CHO</b> (Chorus Switch)	OFF, ON	Especifica si chorus se utilizará (ON) o no (OFF).
<b>REV</b> (Reverb Switch)	OFF, ON	Especifica si Reverb se utilizará (ON) o no (OFF).
<b>MST</b> (Mastering Effect Switch)	OFF, ON	Especifica si se utilizará (ON) o no (OFF) el efecto Mastering.
<b>MFX CTRL</b> (MFX Control)		Edita los ajustes de control de MFX. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX Control (p. 137).
<b>Write</b> (Patch/Rhythm Set Write)		Guarda el grupo de percusión o patch actual como datos de usuario. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Name (p. 116) o a la pantalla Rhythm Set Name (p. 131).
<b>System</b>		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>		Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Seleccionar el elemento a editar (pantalla Effect Routing)



Parámetro	Explicación
<b>Tone</b> (Tone Output) * Tipo de patch: Patch	Edita los ajustes relacionados con la salida para el patch/tono. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Patch Output (p. 108).
<b>Key</b> (Rhythm Output) * Tipo de patch: Rhythm	Edita los ajustes relacionados con la salida para el grupo de percusión/tono de percusión. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Rhythm Output (p. 129).
<b>MFX</b>	Edita los ajustes de multiefectos. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX (p. 134).
<b>MFX</b> (MFX Output)	Edita los ajustes para la salida multiefectos. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla MFX Output (p. 135).
<b>CHO</b> (Chorus)	Edita los ajustes de chorus. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Chorus (p. 135).
<b>CHO</b> (Chorus Output)	Edita los ajustes para la salida de chorus. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Chorus Output (p. 135).
<b>REV</b> (Reverb)	Edita los ajustes de reverberación. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Reverb (p. 136).
<b>REV</b> (Reverb Output)	Edita los ajustes para la salida de reverberación. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Reverb Output (p. 136).
<b>M</b> (Mastering Effect)	Edita los ajustes de los efectos de masterización. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Mastering Effect (p. 181).

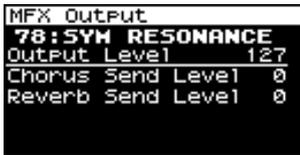
### Ajustes de multiefectos (pantalla MFX/MFX Output)

#### ■ Pantalla MFX.....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>00: THRU-78: SYMRESONANCE</b> (MFX Type)		Selecciona el tipo de multiefectos utilizados por MFX. Seleccione "00: THRU" si no desea aplicar un multiefecto.
Parámetros para cada tipo MFX		Editar los parámetros para el tipo MFX seleccionado. Consulte la sección "Parámetro multiefectos (MFX1-3, MFX)" (p. 192).

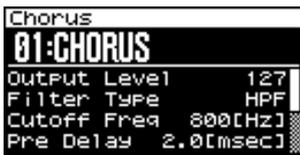
■ Pantalla MFX Output .....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través de los multiefectos. Si está aplicando un multiefecto, esto especifica la profundidad del multiefecto. Si no está aplicando un multiefecto, especifica el volumen del sonido original.
Chorus Send Level	0-127	Ajusta la cantidad de Chorus para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto Chorus, ajústelo a "0".
Reverb Send Level	0-127	Ajusta la cantidad de Reverb para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto Reverb, ajústelo a "0".

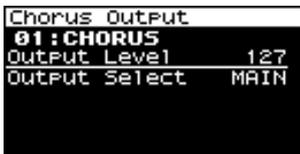
Ajustes Chorus (pantallas Chorus/Chorus Output)

■ Pantalla Chorus .....



Parámetro	Valor	Explicación
00: OFF-03: GM2 CHORUS (Chorus Type)		Selecciona el tipo de chorus. Seleccione "00: OFF" si no desea aplicar un chorus.
Parámetros para cada tipo de chorus		Edita los parámetros para el tipo de chorus seleccionado. Consulte la sección "Chorus Parameters" (p. 219).

■ Pantalla Chorus Output .....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del chorus.
Output Select	MAIN, REV, M+R	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través del chorus. <b>MAIN:</b> Envío a los jacks OUTPUT en estéreo. <b>REV:</b> Envío a reverb en mono. <b>M+R:</b> Envío a los jacks OUTPUT en estéreo, y a reverb en mono.

## Utilizar el SonicCell en modo Patch

### Ajustes Reverb (pantallas Reverb/Reverb Output)

#### ■ Pantalla Reverb .....



Parámetro	Valor	Explicación
00: OFF-03: GM2 REVERB (Reverb Type)		Selecciona el tipo de reverberación. Seleccione "00: OFF" si no desea aplicar reverb.
Parámetros para cada tipo de reverb		Edita los parámetros para el tipo de reverb seleccionado. Consulte la sección "Parámetros Reverb" (p. 220).

#### ■ Pantalla Reverb Output.....



Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del reverb.

## Controlar los multiefectos por medio de MIDI (pantalla MFX Control)

### Control de multiefectos

Si deseaba cambiar el volumen de los sonidos de multiefectos, el tiempo de retardo de Delay, y similares, utilizando un dispositivo MIDI externo, necesitaba enviar mensajes System Exclusive: mensajes MIDI diseñados exclusivamente para SonicCell. Sin embargo, los mensajes System Exclusive suelen ser complicados, y la cantidad de datos que se deben transmitir puede ser muy grande.

Por esta razón, algunos de los parámetros de multiefectos más comunes de SonicCell se han diseñado para que acepten el uso de mensajes MIDI Control Change (u otros) para permitir realizar cambios en sus valores. Por ejemplo, puede utilizar la palanca Pitch Bend para cambiar la cantidad de distorsión, o utilizar el tacto del teclado para cambiar el tiempo de retardo de Delay. Los parámetros que se pueden cambiar están predeterminados para cada tipo de multiefecto; entre los parámetros descritos en la sección "Parámetro multiefectos (MFX1-3, MFX)" (p. 192), indicados con un "#".

La función que permite utilizar mensajes MIDI para realizar estos cambios a tiempo real en los parámetros de multiefecto se denomina Multi-effects Control.

Puede utilizar hasta cuatro controles multiefectos en un grupo de percusión o patch.

Al utilizar Multi-effects Control, puede seleccionar la cantidad de control (Sens) aplicado, el parámetro seleccionado (Dest), y el mensaje MIDI utilizado (Source).

#### CONSEJO

Utilizando Matrix Control (p. 95) en lugar de Multi-effects Control, también puede cambiar los parámetros de los mismos multiefectos populares a tiempo real.



Parámetro	Valor	Explicación
<b>Control 1-4 Src (Source)</b>	OFF, CC01-CC31, CC33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-4	Ajusta el mensaje MIDI utilizado para controlar el parámetro de multiefectos con multi-effects control. <b>OFF:</b> No se utilizará Multi-effects control. <b>CC01-31, 33-95:</b> Números del controlador 1-31, 33-95 <b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend <b>AFTERTOUCHE:</b> Aftertouch <b>SYS CTRL1-4:</b> Utiliza el ajuste System Control (p. 179).
<b>Control 1-4 Dest (Destination)</b>	Consulte: "Parámetro Multi- Effects" (p. 192)	Ajuste los parámetros de multiefecto para controlar con Multi-effects Control. Los parámetros de multiefecto disponibles para controlar dependerán del tipo de multiefectos.
<b>Control 1-4 Sens</b>	-63-+63	Ajusta la cantidad del efecto de multi-effects control que se aplicará. Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+), es decir, un valor superior, hacia la derecha, o más rápido, etc., desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) —por ejemplo, con un nivel más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc.—de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números altos producen cambios más notables.



# Conexiones de audio

---

# Utilizar el SonicCell con el ordenador (USB AUDIO)

## Funcionamiento básico

1. Pulse [USB AUDIO] hasta que el indicador se ilumine. Aparecerá la pantalla de audio USB.



2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.

3. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.



4. Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor.

5. Una vez haya acabado de editar el valor, pulse [CURSOR/VALUE].

### MEMO

Para guardar el ajuste, pulse [MENU] para acceder a la pantalla del menú, y seleccione "Write" (System Write) para ejecutar la operación de escritura (System Write: p. 150).

Parámetro	Valor	Explicación
Audio Level	0-127	Especifica el volumen de la entrada de la USB, y el volumen en que el reproductor de archivos de audio/SMF (p. 167) reproducirá los archivos de audio.
Assign	To Output, To Input FX	<p><b>Especifica dónde se debe enviar la señal de entrada.</b></p> <p><b>A SALIDA:</b> Enviado a SALIDA.</p> <pre> graph LR     A[Audio USB] --&gt; B[Efecto de entrada]     B --&gt; C[SALIDA]             </pre> <p><b>To Input FX:</b> Enviado al efecto de entrada.</p> <pre> graph LR     A[Audio USB] --&gt; B[Efecto de entrada]     B -.-&gt; C[SALIDA]             </pre> <p><b>MEMO</b>                      Utilice "In/Out Routing" (p. 144) para especificar cómo la señal que ha pasado por el efecto de entrada será enviada.</p>

### NOTA

Input/output de audio USB y los mensajes MIDI no se pueden utilizar al mismo tiempo que se reproduzca el reproductor de archivos de audio/SMF (p. 167).

### Acceder a la pantalla Menu



En la pantalla Audio USB, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu. Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Audio USB.

Parámetro	Explicación
<b>Write</b> (System Write)	Guarda los ajustes actuales como ajustes de usuario (p. 150).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

# Introducir sonido de un dispositivo externo (INPUT)

## Funcionamiento básico

1. Pulse [INPUT] hasta que el indicador se ilumine.  
Aparecerá la pantalla Input.



2. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.
3. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.



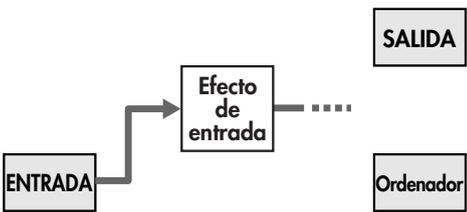
4. Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor.
5. Una vez haya acabado de editar el valor, pulse [CURSOR/VALUE].

### MEMO

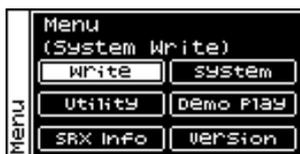
Para guardar el ajuste, pulse [MENU] para acceder a la pantalla del menú, y seleccione "Write" (System Write) para ejecutar la operación de escritura (System Write: p. 150).

Parámetro	Valor	Explicación
Phantom Power	OFF, ON	<p>Activa/desactiva la alimentación virtual. "ACTÍVELO" si ha conectado un micro condensador con alimentación virtual al jack MIC INPUT.</p> <p><b>NOTA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe desactivar la alimentación virtual excepto si ha conectado un micro condensador que requiera alimentación virtual. Suministrar alimentación virtual a micrófonos dinámicos o a un dispositivo de reproducción de audio puede causar funcionamientos erróneos. Para más información, consulte el manual del usuario del micrófono que utiliza.</li> <li>• Antes de activar/desactivar la alimentación, debe girar el mando [VOLUME] del panel frontal a "0." Si activa/desactiva la alimentación con el volumen alto, se producirá un ruido, posiblemente dañando el amplificador o altavoces.</li> <li>• Cuando active el equipo, la alimentación virtual siempre estará desactivada.</li> </ul>
Assign	To COM+Output, To COM, To Input FX	<p><b>Especifica dónde se debe enviar la señal de entrada.</b></p> <p><b>To COM+ Output:</b> Enviado al ordenador y SALIDA.</p> <p><b>To COM:</b> Enviado al ordenador.</p>

## Introducir sonido de un dispositivo externo (INPUT)

Parámetro	Valor	Explicación
Assign	To COM+Output, To COM, To Input FX	<p><b>To Input FX:</b> Enviado al efecto de entrada.</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph LR     ENTRADA[ENTRADA] --&gt; Efecto[Efecto de entrada]     Efecto -.-&gt; SALIDA[SALIDA]     Efecto -.-&gt; Ordenador[Ordenador]             </pre> </div> <p><b>MEMO</b> Utilice "In/Out Routing" (p. 144) para especificar cómo la señal que ha pasado por el efecto de entrada será enviada.</p>

## Acceder a la pantalla Menu



En la pantalla Input, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu.  
Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Input.

Parámetro	Explicación
<b>Write</b> (System Write)	Guarda los ajustes actuales como ajustes de usuario (p. 150).
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

# Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)

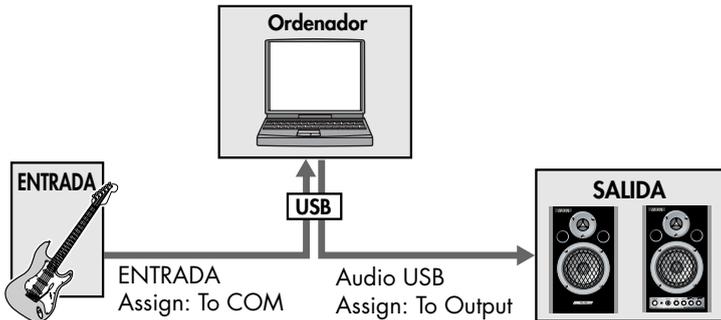
Puede especificar cómo se procesará la señal de entrada de una fuente externa o USB mediante los efectos y después enviarla cuando esté iluminado el indicador [INPUT] o [USB AUDIO]. Estos ajustes se conocen como "In/Out Routing".

A continuación encontrará algunos ejemplos de lo que puede hacer.

## Puede utilizar el ordenador para aplicar un efecto al audio recibido mediante INPUT

Puede utilizar un efecto en el ordenador para procesar el sonido de la guitarra, y escuchar el sonido resultante de monitores (altavoces) conectados a OUTPUT.

(Ejemplo)



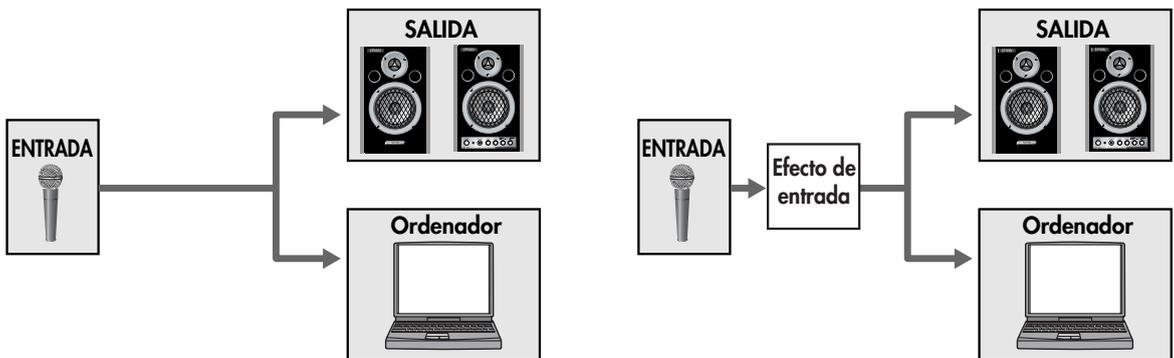
### Ajustes

INPUT: Assign (p. 142) = To COM  
Audio USB Assign (p. 140) = To Output

## Utilice un "efecto entrada" específico a INPUT/USB

El sonido recibido en INPUT o USB se puede enviar directamente sin cambio, o procesarlo mediante un "efecto de entrada" específico.

(Ejemplo)



### Ajustes

INPUT: Assign (p. 142) = To COM+ Output

Assign (p. 142) = To Input FX  
Input Effect (p. 147)

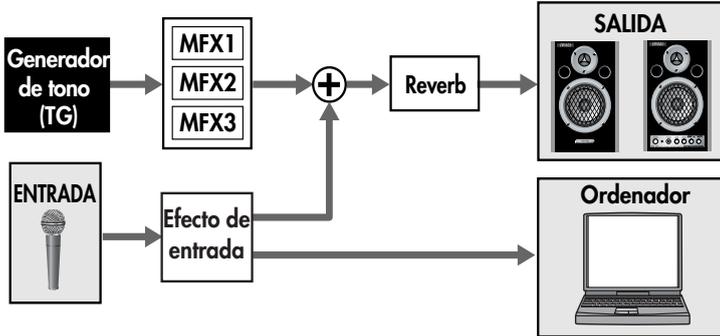
## Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)

### Escuche el sonido procesado de efectos de los altavoces, mientras se graba el sonido no procesado en el ordenador

Puede utilizar el chorus/reverb que se asigna a una interpretación/patch. En otras palabras, el efecto dependerá de la interpretación/patch seleccionados.

También puede utilizar el efecto de masterización. Además, puede seleccionar cómo la señal que pasa a través del efecto de entrada será enviada. Por ejemplo, podría escuchar las voces con reverberación, mientras graba las voces "secas" (sin reverberación) para el proceso posterior.

(Ejemplo)



#### Ajustes

Generador de sonido: Modo Performance

INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX

To Computer: Type (p. 148) = Input FX

Input Effect (p. 147)

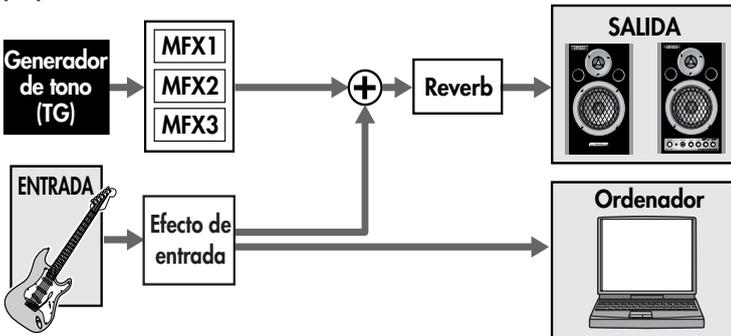
MFX1-3 (p. 78)

Reverb (p. 79)

### Aplicar un efecto como distorsión al sonido de una guitarra conectada a INPUT

Al utilizar el modulo de sonido en el modo Performance, el MFX3 (efecto múltiple 3) de la interpretación se puede utilizar como un efecto para la entrada INPUT/USB. Puesto que los efectos múltiples ofrecidos incluyen efectos de tipo guitarra, como distorsión, saturación, y simulador de amplificador de guitarra, esto es útil cuando desea aplicar un efecto a la guitarra conectada a INPUT. También puede grabar el sonido distorsionado de guitarra en el ordenador, o también aplicar reverberación.

(Ejemplo)



#### Ajustes

Generador de sonido: Modo Performance

INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX

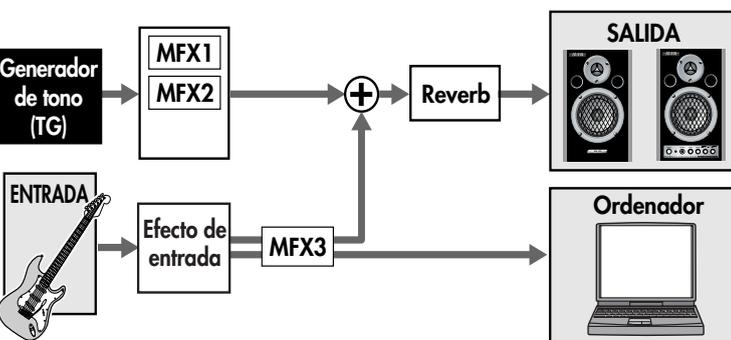
To Computer: Type (p. 148) = Input FX

MFX3 Location: Type (p. 149) = TG

Input Effect (p. 147)

MFX1-3 (p. 78)

Reverb (p. 79)



#### Ajustes

Generador de sonido: Modo Performance

INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX

To Computer: Type (p. 148) = Input FX

MFX3 Location: Type (p. 149) = Input FX

Input Effect (p. 147)

MFX1-3 (p. 78)

Reverb (p. 79)

# Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)

## ■ Procedimiento .....

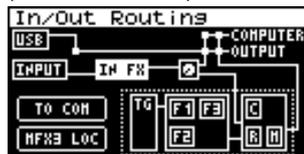
1. Pulse [INPUT] o [USB AUDIO] hasta que el indicador se ilumine.

Aparecerá la pantalla Input o de audio USB.

2. Pulse [EFFECTS] hasta que el indicador se ilumine.

Aparecerá la pantalla In/Out Routing.

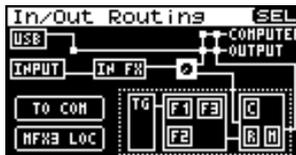
(Modo Performance)



(Modo patch)



3. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.



4. Gire [CURSOR/VALUE] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee editar.



5. Pulse [CURSOR/VALUE] para seleccionar el valor.

6. Gire [CURSOR/VALUE] para editar el valor.

7. Una vez haya acabado de editar, pulse [CURSOR/VALUE]. Pulse [EXIT] o [EFFECTS] para acceder a la pantalla In/Out Routing.

## ■ Pantallas Menu al editar In/Out Routing.....

Si está en una pantalla relacionada a In/Out Routing, al pulsar [MENU] aparecerá la pantalla Effect Switch. La pantalla Effect Switch se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda. Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla anterior.



Parámetro	Valor	Explicación
Input Effect (Input Effect) Switch	OFF, ON	Especifica si se utilizarán o no efectos de entrada (ON) o (OFF).
Write (System Write)		Guarda los ajustes actuales como ajustes de usuario (p. 150).
System		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
Utility		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
Demo Play		Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
SRX Info (SRX Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
Version (Version Information)		Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

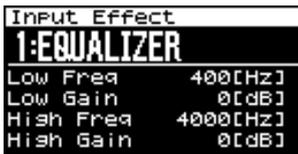
## Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)

### Seleccionar el elemento a editar (Pantalla In/Out Routing)

Parámetro	Explicación
<b>IN FX</b> (Input Effect)	Edita los ajustes de los efectos de entrada Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Input Effect.
 (Input Effect output)	Edita los ajustes de salida para el efecto de entrada. Al mover el cursor a  y pulsar [CURSOR/VALUE] puede desplazarse a la pantalla Input FX Output (p. 148).
<b>F3</b> (MFX3)	Edita los ajustes MFX3. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX3 (p. 78). * No se visualiza en el modo Patch. * No se visualiza si la posición MFX 3 "Type" (p. 149) está ajustado a TG.
<b>TO COM</b> (To Computer)	Selecciona la señal que se envía al ordenador. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla To Computer (p. 148).
<b>MFX3 LOC</b> (MFX3 Location)	Especifica cómo se utilizará MFX3. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla MFX3 Location (p. 149). * No se visualiza en el modo Patch.

### Ajustes de efecto Input (Pantalla Input Effect/Input FX Output)

#### ■ Pantalla Input Effect.....



Parámetro	Valor	Explicación
<b>Input effect type</b>	<p>Selecciona el tipo de efecto de entrada.</p> <p><b>1: EQUALIZER</b> Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja y de frecuencia alta.</p> <p><b>2: ENHANCER</b> Modifica la estructura armónica de la gama de frecuencias altas para añadir brillo al sonido.</p> <p><b>3: COMPRESSOR</b> Restringe los niveles altos y fomenta los niveles bajos para realizar un volumen global más consistente.</p> <p><b>4: LIMITER</b> Comprime el sonido cuando excede un volumen especificado, para evitar la distorsión.</p> <p><b>5: NOISE SUPPRESSOR</b> Suprime el ruido durante periodos de silencio.</p> <p><b>6: CENTER CANCELER</b> Elimina los sonidos que se han localizado en el centro de la entrada estéreo. Éste es un modo útil de eliminar una vocal.</p>	
<b>Parámetros para cada tipo de efecto de entrada</b>	Aquí puede editar los parámetros del tipo de efecto de entrada seleccionado. Consulte la sección "Parámetros Input Effect" (p. 221).	

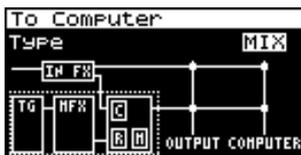
## Ajustes de efectos de entrada/salida (In/Out Routing)

### ■ Pantalla Input FX Output.....



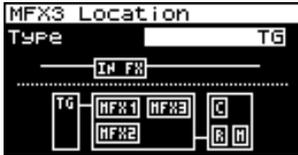
Parámetro	Valor	Explicación
Output Level	0-127	Ajuste el nivel de la señal que se envía a OUTPUT.
Chorus Send Level	0-127	Especifica la cantidad de chorus para el sonido. Si no desea añadir el efecto Chorus, seleccione "0".
Reverb Send Level	0-127	Especifica la cantidad de reverberación para el sonido. Si no desea añadir el efecto Reverb, ajústelo a "0".

## Seleccionar la señal enviado al ordenador (Pantalla To Computer)



Parámetro	Valor	Explicación
		<p><b>Selecciona la señal enviada al ordenador.</b></p> <p><b>MIX:</b> Se enviarán las señales del generador de sonidos internos y salida externa (audio USB, INPUT).</p> <p><b>Input FX:</b> Se enviará la señal de entrada externa (audio USB, INPUT) sin procesar mediante los efectos de chorus/reverb/mastering.</p> <p>*1 Si está en el modo Patch, sólo será MFX.</p>
Type	MIX, Input FX	

## Especifica cómo se utilizará MFX3 (Pantalla MFX3 Location)



**NOTA**

Esta pantalla no aparecerá en el modo Patch.

Parámetro	Valor	Explicación
Type	TG, Input FX	<p><b>Especifica cómo se utilizará MFX3.</b></p> <p><b>TG:</b> MFX3 se utilizará como el efecto aplicado al generador de sonido SonicCell (TG).</p> <p><b>Audio USB</b> and <b>ENTRADA</b> blocks have arrows pointing to an 'Efecto de entrada' block. A line extends from the right side of the 'Efecto de entrada' block.</p> <p><b>Input FX:</b> MFX3 se conectará al siguiente efecto de entrada. Podrá utilizar MFX3 en la entrada de audio mediante INPUT y USB.</p> <p><b>NOTA</b> Si se ajusta a Input FX, no podrá utilizar MFX3 en la interpretación.</p> <p><b>Editar los ajustes MFX3.</b> Si ha seleccionado el ajuste Input FX, la pantalla In/Out Routing visualizará "F3." Al seleccionar "F3" podrá desplazarse hasta la pantalla MFX3 y editar los ajustes MFX3. Sin embargo, esto editará los ajustes MFX3 de la interpretación seleccionada.</p>

### Guardar los ajustes MFX3.

Si ha editado los valores de tipo de efecto MFX3 o del parámetro, aquellos ajustes se guardarán como ajustes de la **interpretación seleccionada**.

Para guardar los ajustes, de la pantalla MFX3, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Menu, y seleccione "Write" (Performance Write).

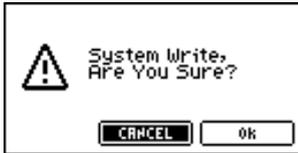
(Performance Write: p. 73)

\* Los ajustes In/Out routing se guardan como ajustes del sistema. (System Write): p. 150)

### System Write

Guarda los ajustes del sistema actual.

En la pantalla Menu (p. 141, p. 143, p. 146), seleccione "Write" (System Write) y verá un mensaje de confirmación.



1. Si desea escribir los ajustes, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no escribir los ajustes, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez escritos los ajustes, volverá a la pantalla anterior.

# Utilizar la versión plug-in de SonicCell Editor

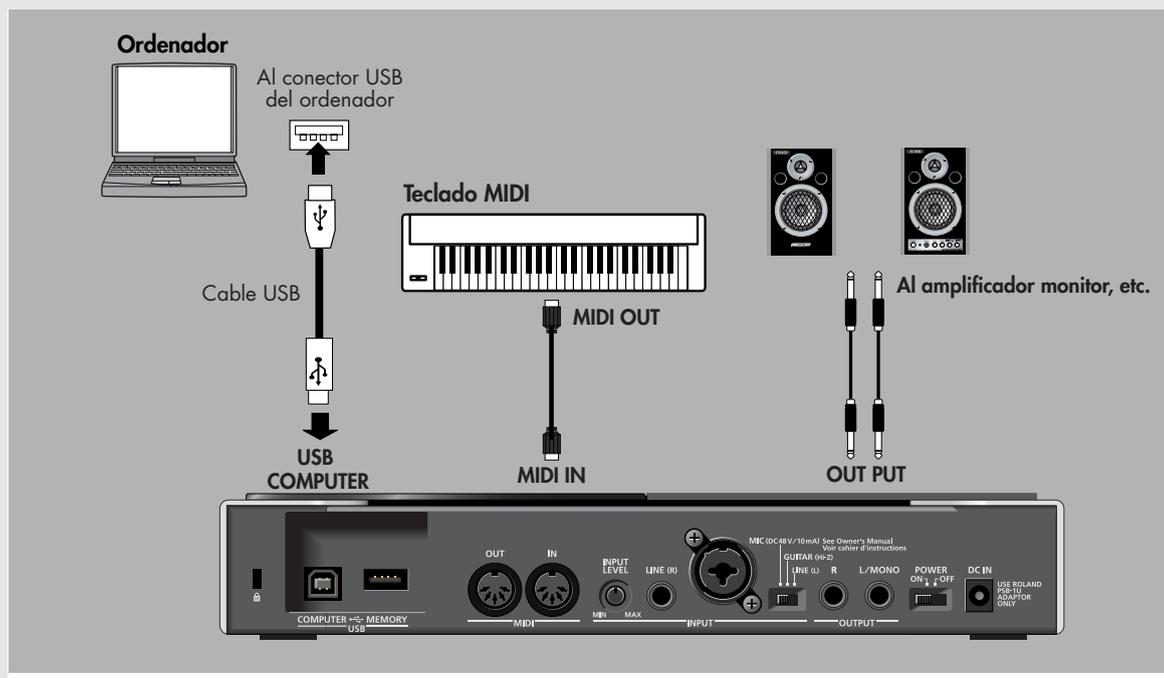
Este capítulo explica cómo utilizar la versión plug-in de SonicCell Editor como módulo plug-in en la aplicación host compatible con AU o VSTi.

La versión plug-in de SonicCell Editor es un módulo plug-in que permite editar los parámetros de SonicCell desde la propia aplicación host. Los resultados de la edición se pueden guardar en un archivo de proyecto de la aplicación host.

## NOTA

- En el modo Performance, la parte 'n' de SonicCell será normalmente el canal MIDI 'n'.
- En el modo Patch, el canal MIDI de SonicCell será normalmente 1.
- Si ha cambiado el ajuste del canal MIDI, sustituya el canal actual por cualquier canal MIDI que aparezca en esta explicación.
- La funcionalidad puede estar limitada dependiendo de la aplicación host que utilice. Para más información, consulte el manual del usuario de la aplicación host.
- No puede utilizar la versión autónoma y la versión plug-in de SonicCell Editor al mismo tiempo.
- La versión plug-in de SonicCell Editor no puede conectarse a múltiples pistas del mismo proyecto al mismo tiempo.
- La versión plug-in de SonicCell Editor no puede conectarse a múltiples pistas del mismo proyecto al mismo tiempo.

## Ejemplo de conexión



## Instalar el controlador y SonicCell Editor

Antes de continuar, instale el controlador, SonicCell Editor, Librarian, y Playlist Editor, como se describe en las p. 33–p. 36.

- La versión autónoma del editor, de librarian, y del editor de la lista de reproducción se instalarán en C:\Archivos de programa\Roland\SonicCellEditor.
- La versión plug-in del editor (denominada a partir de ahora “el plug-in”) se copiará en C:\Archivos de programa\Roland.

## Instalar SONAR LE

A continuación, se explica cómo instalar el SONAR LE incluido en el ordenador.

### NOTA

Para ejecutar el procedimiento siguiente, necesitará registrarse en Windows como usuario con un tipo de cuenta de Administrador.

### 1. Inserte el CD-ROM de instalación de SONAR LE en la unidad de CD-ROM.

El instalador se iniciará automáticamente. Proceda con la instalación tal como indican las instrucciones en pantalla.

- \* Si el instalador no se inicia automáticamente, inícielo utilizando el procedimiento siguiente.

1. Desde el menú Inicio de Windows, seleccione “Mi PC”.
2. Aparecerá el controlador detectado por su ordenador; haga doble clic en la unidad de CD-ROM.

### Usuarios de Windows Vista:

Aparecerá el mensaje “Un programa no identificado desea tener acceso a este equipo”. Haga clic en [Permitir].

- \* Cuando aparezca el cuadro de diálogo “Installation Complete” (La instalación se ha completado), desmarque la casilla de verificación “Launch SONAR LE” (Ejecutar SONAR LE), y haga clic en [Finalizar]. Si no desmarca esta casilla de verificación y el programa se inicia, salga de SONAR LE.

## Usuarios de Windows Vista:

Si está utilizando SONAR LE en Windows Vista, deberá realizar los ajustes de control de la cuenta del usuario después de instalar SONAR LE.

1. Cuando finalice la instalación de SONAR LE, haga clic con el botón derecho del ratón en el icono “SONAR LE” en su escritorio, y seleccione “Propiedades” del menú que aparece.
2. Haga clic en la ficha “Compatibilidad” para acceder a la página Compatibilidad.
3. En el área “Nivel de privilegio”, seleccione “Ejecutar este programa como un administrador”.
4. Haga clic en “Aceptar” para cerrar las Propiedades.

### NOTA

Cuando inicie SONAR LE en Windows Vista, aparecerá el mensaje “Un programa no identificado desea tener acceso a este equipo”. Haga clic en [Permitir] para iniciar SONAR LE.

## Actualizar el Adaptador VST

Para poder registrar el software en SONAR LE, deberá actualizar el Adaptador VST.

### NOTA

Para ejecutar el procedimiento siguiente, necesitará registrarse en Windows como usuario con un tipo de cuenta de Administrador.

1. Cierre todos los programas que esté ejecutando.
2. En el CD SonicCell Editor, navegue hasta la carpeta “Sonar Utility\VST Adapter updater” y haga doble clic en “VSTAdapter453Update\_E.exe” para iniciar el instalador.

### Usuarios de Windows Vista:

Aparecerá el mensaje “Un programa no identificado desea tener acceso a este equipo”; haga clic en [Permitir].

3. Proceda con la instalación tal como indican las instrucciones en pantalla.
4. Cuando la actualización se haya completado, los “plug-ins Wrap VST” se ejecutarán automáticamente. En este caso, haga clic en [Cancelar] para salir del asistente.

## Ajustes iniciales para dispositivos de audio y MIDI para SONAR LE

1. Haga doble clic en el icono SONAR LE del escritorio para iniciar SONAR LE. Aparecerá el cuadro de diálogo “Wave Profiler (WDM Kernel Streaming)”.
2. Haga clic en [Sí] para ejecutar la detección de un dispositivo de audio. Cuando el proceso se haya completado, haga clic en [Cerrar].
  - \* Si el cuadro de diálogo “Perfilador de ondas (WDM Kernel Streaming)” no se abre automáticamente, seleccione el comando “Audio” del menú “Opciones” de SONAR LE para abrir el cuadro de diálogo “Opciones de audio”, y en la ficha “General”, haga clic en [Perfilador de ondas (WDM Kernel Streaming)].
3. Se abrirá el cuadro de diálogo “Registrarse on-line”. Seleccione “Recordármelo más tarde.” y haga clic en [Aceptar]. Para más información sobre la activación, consulte la Ayuda on-line para SONAR LE.
4. Aparecerá el “Consejo del día”; haga clic en [Cerrar] para cerrar el cuadro de diálogo.

5. Aparecerá un mensaje informándole de que no hay "Ninguna salida MIDI seleccionada"; haga clic en [Seleccionar salidas MIDI ahora] para abrir el cuadro de diálogo "Dispositivos MIDI".

\* Si no aparece el mensaje "Ninguna salida MIDI seleccionada", seleccione el comando "Dispositivos MIDI" del menú Opciones de SONAR LE para abrir el cuadro de diálogo "Dispositivos MIDI".

6. En el cuadro de diálogo Dispositivos MIDI, haga clic para seleccionar sólo los siguientes elementos.

Entrada	Salida
Roland SonicCell	Roland SonicCell

7. Cuando los haya seleccionado, haga clic en [Aceptar] para cerrar el cuadro de diálogo.

8. Se abrirá el cuadro de diálogo "Comienzo rápido"; haga clic en "Cerrar".

SONAR LE ya se ha iniciado. A continuación, deberá definir los ajustes del dispositivo de audio.

9. Desde el menú "Opciones", seleccione el comando "Audio" para abrir el cuadro de diálogo "Opciones de audio".

10. Abra la ficha "Controladores".

Tanto para "Controladores de entrada" como para "Controladores de salida", haga clic en los nombres de los dispositivos de forma que sólo esté seleccionado "Roland SonicCell" para cada uno.

11. Cuando haya definido los ajustes del dispositivo, haga clic en [Aceptar] para cerrar el cuadro de diálogo.

\* Cuando un mensaje sugiere que reinicie SONAR LE, reinicie SONAR LE.

12. De nuevo, seleccione el comando "Audio" del menú "Opciones" para abrir el cuadro de diálogo "Opciones de audio".

13. En la ficha "General", ajuste "Profundidad de bits del controlador de audio" a "24".

Este proceso completa los ajustes del dispositivo.

14. En el cuadro de diálogo "Opciones de audio", haga clic en [Aceptar] para cerrar el cuadro de diálogo.

\* Cuando un mensaje sugiere que reinicie SONAR LE, reinicie SONAR LE.

## Registrar el plug-in en SONAR LE

Si desea más información para registrar un plug-in en SONAR LE, consulte la ayuda on-line del Adaptador VST de Cakewalk.

1. Abra el cuadro de diálogo "Asistente de configuración VST de Cakewalk: Buscar rutas".

### Usuarios de Windows XP

Desde el menú Inicio, seleccione "Todos los programas" - "Cakewalk" - "Cakewalk VST Adapter 4" - "Cakewalk VST Adapter 4" y haga clic en [Siguiente].

### Usuarios de Windows Vista

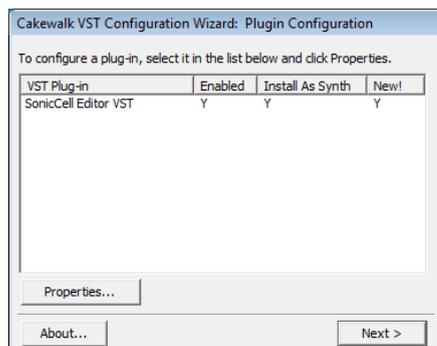
Desde el menú Inicio, seleccione "Todos los programas" - "Cakewalk" - "Cakewalk VST Adapter 4" - y dentro, haga clic con el botón derecho en "Cakewalk VST Adapter 4". En el menú que aparece, seleccione [Ejecutar como administrador].

Aparecerá el mensaje "Un programa no identificado desea tener acceso a este equipo"; haga clic en [Permitir] y luego en [Siguiente].

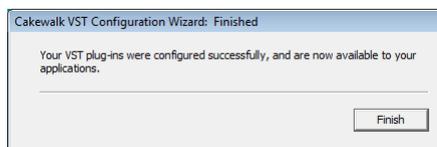
2. Haga clic en [Añadir], añada "(la carpeta en la que ha copiado el plug-in)\Roland" y haga clic en [Siguiente].

En general, suele ser C:\Archivos de programa\Roland. Si un mensaje indica "MIDI devices aren't set up correctly", haga clic en [OK].

3. Cuando se abra el cuadro de diálogo "Asistente de configuración VST de Cakewalk: Configuración de plug-ins", haga clic en [Siguiente].



4. Cuando aparezca el cuadro de diálogo "Asistente de configuración VST de Cakewalk: Terminado", haga clic en [Finalizar].



## Conexiones y ajustes

1. Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador.
2. Si es necesario, utilice un cable MIDI para conectar el teclado MIDI a SonicCell.
3. Active el SonicCell.  
Si SonicCell no está conectado correctamente, es posible que SonicCell Editor no funcione correctamente. Asegúrese de activar el SonicCell antes de iniciar SONAR LE.  
\* No desconecte el cable USB conectado a SonicCell mientras se esté ejecutando SONAR LE.

## Ajustes para SonicCell

Si ha conectado un teclado MIDI o algún otro dispositivo MIDI a la entrada MIDI IN de SonicCell, establezca el ajuste de USB-MIDI Thru (p. 177) del módulo SonicCell a ON.

Si está en la posición ON, los mensajes MIDI procedentes de la entrada MIDI IN se enviarán sin cambios al ordenador a través de USB MIDI.

## Ajustes para SONAR LE

Aquí utilizaremos el SonicCell como un interface USB-MIDI para SONAR LE. Active el ajuste MIDI Thru.

Si está activado, los mensajes MIDI recibidos por SONAR LE se enviarán de nuevo al generador de sonido del SonicCell. Para más información acerca de los ajustes de SONAR LE, consulte la ayuda on-line para SONAR LE.

1. Inicie SONAR LE.
2. Especifique el SonicCell como interface USB-MIDI para SONAR LE.  
Para más detalles sobre este ajuste, consulte la ayuda on-line para SONAR LE.
3. En el menú, seleccione "Opciones" - "Global" para abrir el cuadro de diálogo "Opciones globales".
4. Seleccione la ficha "General".
5. Marque la casilla de verificación "Aplicar eco en la pista MIDI actual siempre", y haga clic en [Aceptar].

## Iniciar SonicCell Editor

1. Inicie SONAR LE.
2. En el menú, seleccione "Archivo" - "Cerrar" para cerrar el proyecto que se ha cargado al iniciar.
3. En el menú, seleccione "Archivo" - "Nuevo" para abrir el cuadro de diálogo "Nuevo archivo de proyecto".
4. Seleccione "En blanco (sin pistas ni buses)" como plantilla, y haga clic en [Aceptar].
5. En el menú, seleccione "Insertar" - "Pista de audio" para añadir una pista de audio.
6. Haga clic con el botón derecho en el campo FX situado en la parte derecha del panel Pista de la pista de audio.
7. En el menú que aparece, seleccione "Sintetizador DXi" - "VST SonicCell Editor VST".  
Se iniciará la versión plug-in de SonicCell Editor.
8. Si un mensaje indica "MIDI devices aren't set up correctly", haga clic en [OK].
9. En SonicCell Editor, seleccione el botón de menú "Setup" - "Set Up MIDI Devices" para abrir el cuadro de diálogo "Set Up MIDI Devices".
10. En SonicCell Input/Output, seleccione "Roland SonicCell" y haga clic en [OK].
11. En SonicCell Editor, haga clic en [READ].  
Esto cargará los ajustes de SonicCell en el editor.

### NOTA

Los pasos 8-11 son necesarios sólo la primera vez que inicie el editor. Posteriormente, los ajustes de SonicCell se cargarán en el editor desde el puerto que especifique.

## Añadir una pista MIDI

1. En el menú, seleccione "Insertar" - "Pista MIDI" para añadir una pista MIDI.
2. Especifique el canal de la pista MIDI.  
**Si utiliza el modo Performance:**  
Como entrada de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell" - "n Can. MIDI (el número de la parte que desea grabar)".  
Como salida de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell".  
Como Can. MIDI de la pista MIDI, seleccione 'n' (el número de la parte que desea grabar).  
**Si utiliza el modo Patch:**  
Como entrada de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell" - "Can. MIDI 1".  
Como salida de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell".  
Como Can. MIDI de la pista MIDI, seleccione "1".
3. Haga clic en el botón activar grabación de la ventana Pista.

## Seleccionar un patch

Si utiliza el modo Performance:

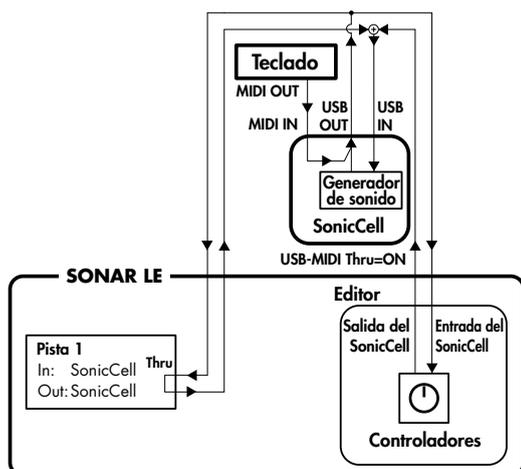
1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PART" [n (número de la parte que desea grabar)].
2. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
3. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

Si utiliza el modo Patch:

1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
2. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

## Editar parámetros de patch

Puede editar los parámetros de patch, de la forma deseada. La siguiente ilustración muestra la relación entre el módulo SonicCell, el teclado MIDI, SonicCell Editor y SONAR LE.



Puede editar los valores haciendo clic (y arrastrando) los botones, deslizadores y mandos.

Para más información sobre la edición de parámetros, consulte el Manual de SonicCell Editor.

Seleccione el botón de menú "Ayuda" - "SonicCell Editor Manual"

La "Pista 2" de SONAR LE (la pista MIDI que ha añadido) corresponde a la "Pista 1" de la ilustración.

### MEMO

Si al tocar el teclado no se produce sonido, asegúrese de que ha seleccionado la pista MIDI que ha añadido. MIDI Thru está activado para la pista MIDI seleccionada.

## Grabar datos MIDI

A continuación, se explica cómo grabar la interpretación. Si conecta un teclado MIDI a SonicCell, podrá grabar datos musicales desde el teclado.

Si utiliza el modo Performance:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI para que coincida con el número de la parte que desea grabar.

Si utiliza el modo Patch:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI a "1".

1. Haga clic en el botón de grabación de la barra de herramientas Transportar, y toque el teclado MIDI.
2. Haga clic en el botón stop de la barra de herramientas Transportar para detener la grabación.

## Guardar un archivo de proyecto

El archivo de proyecto de SONAR LE también incluye los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor. Esto significa que si guarda el archivo de proyecto, en general no tendrá que guardar los datos en SonicCell Editor.

En el menú, seleccione "Archivo" - "Guardar".

### Abrir un archivo de proyecto

Los archivos de proyecto de SONAR LE incluyen los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor.

Esto significa que cuando abra un archivo de proyecto, en general no tendrá que abrir los datos en SonicCell Editor.

#### Si utiliza el modo Performance:

1. **Cierre SONAR LE.**
2. **En el módulo SonicCell, seleccione una interpretación diferente a la que está utilizando.**  
El objetivo es comprobar que los datos de interpretación se reproducen al abrir un proyecto.
3. **Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; SONAR LE se iniciará.**  
SonicCell Editor se iniciará junto con el proyecto. Los datos de interpretación guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

#### Si utiliza el modo Patch:

1. **Cierre SONAR LE.**
2. **En el módulo SonicCell, seleccione un patch diferente al que está utilizando.**  
El objetivo es comprobar que los datos de patch se reproducen al abrir un proyecto.
3. **Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; SONAR LE se iniciará.**  
SonicCell Editor se abrirá junto con el proyecto. Los datos de patch guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

#### NOTA

Si está utilizando Windows Vista y hace doble clic en un archivo de proyecto para iniciar SONAR LE, aparecerá el siguiente error.

“Windows no puede encontrar ‘(ruta del archivo de proyecto)’. Asegúrese de que el nombre está escrito correctamente y, a continuación, vuelva a intentarlo”.

Cierre el mensaje de error visualizado, y siga utilizando SONAR LE.

### Grabar múltiples partes

Si utiliza el modo Performance, puede editar y guardar los parámetros para múltiples partes de SonicCell.

1. **Repita los pasos siguientes para el número de partes deseadas.**  
“Añadir una pista MIDI” (p. 154)  
“Seleccionar un patch” (p. 155)  
“Editar parámetros de patch” (p. 155)  
“Grabar datos MIDI” (p. 155)
2. **Finalmente, ejecute “Save the project file” para guardar las múltiples partes de SonicCell junto con los datos musicales.**

# SONAR 6.2

## Instalar el controlador y SonicCell Editor

Antes de continuar, instale el controlador, SonicCell Editor, Librarian, y Playlist Editor, como se describe en las p. 33–p. 36.

- La versión autónoma del editor, de librarian, y del editor de la lista de reproducción se instalarán en C:\Archivos de programa\Roland\SonicCellEditor.
- La versión plug-in del editor (denominada a partir de ahora “el plug-in”) se copiará en C:\Archivos de programa\Roland.

## Registrar el plug-in en SONAR 6.2

Para más información acerca de cómo registrar el plug-in en SONAR 6.2, consulte el manual del usuario de SONAR 6.2.

1. **Inicie SONAR 6.2.**
2. En el menú, seleccione “Herramientas” - “Gestor de plug-ins de Cakewalk” para abrir el cuadro de diálogo “Gestor de plug-ins de Cakewalk”.
3. En el cuadro de grupo “Configuración VST”, haga clic en [Opciones] para abrir el cuadro de diálogo “Rutas de exploración VST de Cakewalk”.
4. Haga clic en [Añadir], y añada “(la carpeta en la que ha copiado el plug-in)\Roland”.  
En general, suele ser C:\Archivos de programa\Roland.
5. Haga clic en [Aceptar] para cerrar el cuadro de diálogo [Rutas de exploración VST de Cakewalk].
6. En el cuadro de grupo “Ajustes VST”, haga clic en [Buscar plug-ins VST] para registrar la versión de plug-in de SonicCell Editor. Luego haga clic en [Cerrar].

## Conexiones y ajustes

1. Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador.
2. Si es necesario, utilice un cable MIDI para conectar el teclado MIDI a SonicCell.
3. **Active el SonicCell.**  
Si SonicCell no está conectado correctamente, es posible que SonicCell Editor no funcione correctamente.  
Asegúrese de activar el SonicCell antes de iniciar SONAR 6.2.  
\* No desconecte el cable USB conectado a SonicCell mientras se esté ejecutando SONAR 6.2.

## Ajustes para SonicCell

Si ha conectado un teclado MIDI o algún otro dispositivo MIDI a la entrada MIDI IN de SonicCell, establezca el ajuste de USB-MIDI Thru (p. 177) del módulo SonicCell a ON.

Si está en la posición ON, los mensajes MIDI procedentes de la entrada MIDI IN se enviarán sin cambios al ordenador a través de USB MIDI.

## Ajustes para SONAR 6,2

Aquí utilizaremos el SonicCell como un interface USB-MIDI para SONAR 6.2. Active el ajuste MIDI Thru.

Si está activado, los mensajes MIDI recibidos por SONAR 6.2 se enviarán de nuevo al generador de sonido del SonicCell.

1. **Inicie SONAR 6.2.**
2. **Especifique el SonicCell como interface USB-MIDI para SONAR 6.2.**  
Si desea más información para definir este ajuste, consulte el manual del usuario de SONAR 6.2.
3. En el menú, seleccione “Opciones” - “Global” para abrir el cuadro de diálogo “Opciones globales”.
4. Seleccione la ficha “General”.
5. Marque la casilla de verificación “Aplicar eco en la pista MIDI actual siempre”, y haga clic en [Aceptar].

## Iniciar SonicCell Editor

1. **Inicie SONAR 6.2.**
2. En el menú, seleccione “Archivo” - “Nuevo” para abrir el cuadro de diálogo “Nuevo archivo de proyecto”.
3. Seleccione “En blanco (sin pistas ni buses)” como plantilla, asigne un nombre y haga clic en [Aceptar].
4. En el menú, seleccione “Insertar” - “Pista de audio” para añadir una pista de audio.
5. Haga clic con el botón derecho en el campo FX situado en la parte derecha del panel Pista de la pista de audio.
6. En el menú que aparece, seleccione “Sintetizadores en formato software” - “roland” - “SonicCell Editor VST”.
7. Si un mensaje indica “MIDI devices aren't set up correctly”, haga clic en [OK].
8. En SonicCell Editor, seleccione el botón de menú “Setup” - “Set Up MIDI Devices” para abrir el cuadro de diálogo “Set Up MIDI Devices”.
9. En SonicCell Input/Output, seleccione “Roland SonicCell” y haga clic en [OK].
10. En SonicCell Editor, haga clic en [READ].

Esto cargará los ajustes de SonicCell en el editor.

### NOTA

Los pasos 7-10 son necesarios sólo la primera vez que inicie el editor. Posteriormente, los ajustes de SonicCell se cargarán en el editor desde el puerto que especifique.

## Añadir una pista MIDI

1. En el menú, seleccione "Insertar" - "Pista MIDI" para añadir una pista MIDI.
2. Especifique el canal de la pista MIDI.

### Si utiliza el modo Performance:

Como entrada de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell" - "n Can. MIDI (el número de la parte que desea grabar)".

Como salida de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell".

### Si utiliza el modo Patch:

Como entrada de la pista MIDI, en general seleccionará "Roland SonicCell" - "Can. MIDI 1".

Como salida de la pista MIDI, seleccione "Roland SonicCell".

3. Haga clic en el botón activar grabación de la ventana Pista.

## Seleccionar un patch

### Si utiliza el modo Performance:

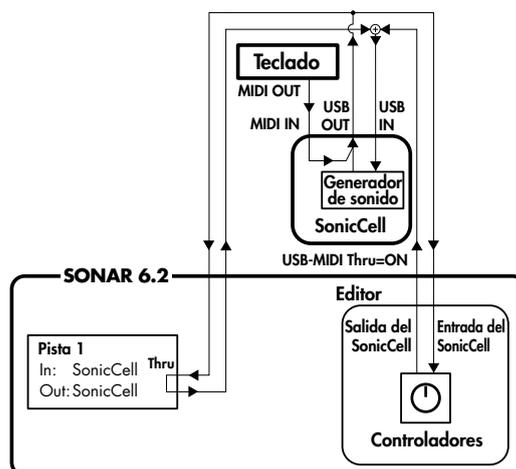
1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PART" [n (número de la parte que desea grabar)].
2. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
3. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

### Si utiliza el modo Patch:

1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
2. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

## Editar parámetros de patch

Puede editar los parámetros de patch, de la forma deseada. La siguiente ilustración muestra la relación entre el módulo SonicCell, el teclado MIDI, SonicCell Editor y SONAR 6.2.



Puede editar los valores haciendo clic (y arrastrando) los botones, deslizadores y mandos.

Para más información sobre la edición de parámetros, consulte el Manual de SonicCell Editor.

Seleccione el botón de menú "Ayuda" - "SonicCell Editor Manual".

La "Pista 2" (la pista MIDI que ha añadido) de SONAR 6.2 corresponde a la "Pista 1" de la ilustración.

### MEMO

Si al tocar el teclado no se produce sonido, asegúrese de que ha seleccionado la pista MIDI que ha añadido. MIDI Thru está activado para la pista MIDI seleccionada.

## Grabar datos MIDI

A continuación, se explica cómo grabar la interpretación. Si conecta un teclado MIDI a SonicCell, podrá grabar datos musicales desde el teclado.

### Si utiliza el modo Performance:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI para que coincida con el número de la parte que desea grabar.

### Si utiliza el modo Patch:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI a "1".

1. Haga clic en el botón de grabación de la barra de herramientas Transportar, y toque el teclado MIDI.
2. Haga clic en el botón stop de la barra de herramientas Transportar para detener la grabación.

## Guardar un archivo de proyecto

El archivo de proyecto de SONAR 6.2 también incluye los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor. Esto significa que si guarda el archivo de proyecto, en general no tendrá que guardar los datos en SonicCell Editor.

En el menú, seleccione **"Archivo" - "Guardar"**.

## Abrir un archivo de proyecto

Los archivos de proyecto de SONAR 6.2 incluyen los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor. Esto significa que cuando abra un archivo de proyecto, en general no tendrá que abrir los datos en SonicCell Editor.

**Si utiliza el modo Performance:**

1. **Cierre SONAR 6.2.**
2. **En el módulo SonicCell, seleccione una interpretación diferente a la que está utilizando.**  
El objetivo es comprobar que los datos de interpretación se reproducen al abrir un proyecto.
3. **Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; SONAR 6.2 se iniciará.**  
SonicCell Editor se abrirá junto con el proyecto. Los datos de interpretación guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

**Si utiliza el modo Patch:**

1. **Cierre SONAR 6.2.**
2. **En el módulo SonicCell, seleccione un patch diferente al que está utilizando.**  
El objetivo es comprobar que los datos de patch se reproducen al abrir un proyecto.
3. **Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; SONAR 6.2 se iniciará.**  
SonicCell Editor se abrirá junto con el proyecto. Los datos de patch guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

### NOTA

Si está utilizando Windows Vista y hace doble clic en un archivo de proyecto para iniciar SONAR 6.2, aparecerá el siguiente error.

"Windows no puede encontrar '(ruta del archivo de proyecto)'. Asegúrese de que el nombre está escrito correctamente y, a continuación, vuelva a intentarlo". Cierre el mensaje de error visualizado, y siga utilizando SONAR 6.2.

## Grabar múltiples partes

Si utiliza el modo Performance, puede editar y guardar los parámetros para múltiples partes de SonicCell.

1. **Repita los pasos siguientes para el número de partes deseadas.**  
"Añadir una pista MIDI" (p. 158)  
"Seleccionar un patch" (p. 158)  
"Editar parámetros de patch" (p. 158)  
"Grabar datos MIDI" (p. 158)
2. **Finalmente, ejecute "Save the project file" para guardar las múltiples partes de SonicCell junto con los datos musicales.**

# Cubase 4

## Instalar el controlador y SonicCell Editor

Antes de continuar, instale el controlador, SonicCell Editor, Librarian, y Playlist Editor, como se describe en las p. 33–p. 39.

### Windows:

- La versión autónoma del editor, de librarian, y del editor de la lista de reproducción se instalarán en C:\Archivos de programa\Roland\SonicCellEditor.
- La versión plug-in del editor (denominada a partir de ahora "el plug-in") se copiará en C:\Archivos de programa\Roland.

### Mac:

- La versión autónoma del editor, de librarian y del editor de la lista de reproducción se instalará en \Aplicaciones\Roland\SonicCell Editor.
- La versión VSTi del módulo plug-in se copiará en \Librería\Audio\Plug-Ins\VST\Roland.

## Registrar el plug-in en Cubase 4

Para más información acerca de cómo registrar un plug-in en Cubase 4, consulte el manual del usuario de Cubase 4.

### Windows:

1. Inicie Cubase 4.
2. En el menú, seleccione "Devices" - "Plug-in Information" para abrir la ventana "Plug-in Information".
3. Seleccione la ficha "VST PlugIns".
4. Haga clic en "VST 2.x Plug-in Paths" para abrir el cuadro de diálogo [VST 2.x Plug-in Paths].
5. Haga clic en [Add], añada "(la carpeta en la que ha copiado el plug-in)\Roland" y haga clic en [OK].  
En general, suele ser C:\Archivos de programa\Roland.
6. Haga clic en [Update].  
Si en la lista no aparece SonicCell Editor VST, intente reiniciar Cubase 4.

### Mac:

En general, el plug-in se registrará automáticamente cuando inicie Cubase 4.

## Conexiones y ajustes

1. Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador.
2. Si es necesario, utilice un cable MIDI para conectar el teclado MIDI a SonicCell.
3. Active el SonicCell.  
Si SonicCell no está conectado correctamente, es posible que SonicCell Editor no funcione correctamente. Asegúrese de activar el SonicCell antes de iniciar Cubase 4.  
\* No desconecte el cable USB conectado a SonicCell mientras se esté ejecutando Cubase 4.

## Ajustes para SonicCell

Si ha conectado un teclado MIDI o algún otro dispositivo MIDI a la entrada MIDI IN de SonicCell, establezca el ajuste de USB-MIDI Thru (p. 177) del módulo SonicCell a ON.

Si está en la posición ON, los mensajes MIDI procedentes de la entrada MIDI IN se enviarán sin cambios al ordenador a través de USB MIDI.

## Ajustes para Cubase 4

A continuación, vamos a utilizar el SonicCell como un interface USB-MIDI para Cubase 4. Active el ajuste MIDI Thru. Si está activado, los mensajes MIDI recibidos por Cubase 4 se enviarán de nuevo al generador de sonido del SonicCell.

1. Inicie Cubase 4.
2. Especifique el SonicCell como interface USB-MIDI para Cubase 4.  
Si desea más información para definir este ajuste, consulte el manual del usuario de Cubase 4.
3. Abra el cuadro de diálogo "Preferences".

### Windows:

En el menú, seleccione "File" - "Preferences".

### Mac:

En el menú, seleccione "Cubase" - "Preferences".

4. En la lista de la izquierda, seleccione "MIDI" para ver las preferencias MIDI.
5. Marque la casilla de verificación "MIDI Thru Active", y haga clic en [OK].

## Iniciar SonicCell Editor

1. Inicie Cubase 4.
  2. En el menú, seleccione "File" - "New Project" para abrir el cuadro de diálogo "New Project".
  3. Seleccione "Empty" como plantilla, y haga clic en [OK]. Se abrirá el cuadro de diálogo "Set Project Folder".
  4. Especifique la carpeta del proyecto deseado y haga clic en [OK].
  5. En el menú, seleccione "Devices" - "VST Instruments" para abrir la ventana "VST Instruments".
  6. Haga clic en la primera ranura y seleccione "SonicCell Editor VST".
  7. Si un mensaje indica "MIDI devices aren't set up correctly", haga clic en [OK].
  8. Si un mensaje le pregunta "Do you want to create a MIDI track assigned to plugin "SonicCell Editor VST"?", haga clic en [Cancel].
  9. En SonicCell Editor, seleccione el botón de menú "Setup" - "Set Up MIDI Devices" para abrir el cuadro de diálogo "Set Up MIDI Devices".
  10. En SonicCell Input/Output, seleccione "Roland SonicCell" y haga clic en [OK].
  11. En SonicCell Editor, haga clic en [READ].  
Esto cargará los ajustes de SonicCell en el editor.
- \* Los pasos 7 y 9-11 son necesarios sólo la primera vez que inicie el editor. Posteriormente, los ajustes de SonicCell se cargarán en el editor desde el puerto que especifique.

## Añadir una pista MIDI

1. En el menú, seleccione "Project" - "Add Track" - "MIDI" para añadir una pista MIDI.
2. Seleccione "Roland SonicCell" como la entrada/salida de la pista MIDI.
3. Especifique el canal de la pista MIDI.

### Si utiliza el modo Performance:

Como canal de la pista MIDI, especifique el número de la parte que desea grabar.

### Si utiliza el modo Patch:

Especifique el canal 1 para la pista MIDI.

## Seleccionar un patch

### Si utiliza el modo Performance:

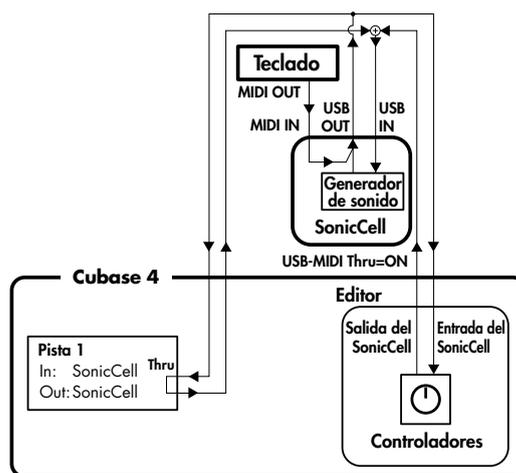
1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PART" [n (número de la parte que desea grabar)].
2. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
3. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

### Si utiliza el modo Patch:

1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
2. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

## Editar parámetros de patch

Puede editar los parámetros de patch, de la forma deseada. La siguiente ilustración muestra la relación entre el módulo SonicCell, el teclado MIDI, SonicCell Editor y Cubase 4.



Puede editar los valores haciendo clic (y arrastrando) los botones, deslizadores y mandos.

Para más información sobre la edición de parámetros, consulte el Manual de SonicCell Editor.

Seleccione el botón de menú "Help" - "SonicCell Editor Manual".

### MEMO

Si al tocar el teclado no se produce sonido, asegúrese de que ha seleccionado la pista MIDI que ha añadido. MIDI Thru está activado para la pista MIDI seleccionada.

### Grabar datos MIDI

A continuación, se explica cómo grabar la interpretación. Si conecta un teclado MIDI a SonicCell, podrá grabar datos musicales desde el teclado.

#### Si utiliza el modo Performance:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI para que coincida con el número de la parte que desea grabar.

#### Si utiliza el modo Patch:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI a "1".

1. Haga clic en el botón de grabación del panel Transport, y toque el teclado MIDI.
2. Haga clic en el botón stop del panel Transport para detener la grabación.

### Guardar un archivo de proyecto

El archivo de proyecto de Cubase 4 también incluye los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor.

Esto significa que si guarda el archivo de proyecto, en general no tendrá que guardar los datos en SonicCell Editor.

1. En el menú, seleccione "File" - "Save" para abrir el cuadro de diálogo "Save As".
2. Asigne el nombre deseado, y haga clic en [Save].

### Abrir un archivo de proyecto

Los archivos de proyecto de Cubase 4 incluyen los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor.

Esto significa que cuando abra un archivo de proyecto, en general no tendrá que abrir los datos en SonicCell Editor.

#### Si utiliza el modo Performance:

1. Cierre Cubase 4.
2. En el módulo SonicCell, seleccione una interpretación diferente a la que está utilizando.  
El objetivo es comprobar que los datos de interpretación se reproducen al abrir un proyecto.
3. Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; Cubase 4 se iniciará.  
SonicCell Editor se abrirá junto con el proyecto.  
Los datos de patch guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

#### Si utiliza el modo Patch:

1. Cierre Cubase 4.
2. En el módulo SonicCell, seleccione un patch diferente al que está utilizando.  
El objetivo es comprobar que los datos de patch se reproducen al abrir un proyecto.
3. Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; Cubase 4 se iniciará.  
SonicCell Editor se abrirá junto con el proyecto.  
Los datos de interpretación guardados en el archivo de proyecto se reproducirán en el módulo SonicCell.

### Grabar múltiples partes

Si utiliza el modo Performance, puede editar y guardar los parámetros para múltiples partes de SonicCell.

1. Repita los pasos siguientes para el número de partes deseadas.  
"Añadir una pista MIDI" (p. 161)  
"Seleccionar un patch" (p. 161)  
"Editar parámetros de patch" (p. 161)  
"Grabar datos MIDI" (p. 162)
2. Finalmente, ejecute "Save the project file" para guardar las múltiples partes de SonicCell junto con los datos musicales.

# Logic Pro 7.2

## Instalar el controlador y SonicCell Editor

Antes de continuar, instale el controlador, SonicCell Editor, Librarian, y Playlist Editor, como se describe en las p. 37–p. 39.

- La versión autónoma del editor, de librarian y del editor de la lista de reproducción se instalará en `\Aplicaciones\Roland\SonicCell Editor`.
- La versión AU del módulo plug-in se copiará en `\Librería\Audio\Plug-Ins\Components`.

## Registrar el plug-in en Logic Pro 7.2

Para más información acerca de cómo registrar un plug-in en Logic Pro 7.2, consulte el manual del usuario de Logic Pro 7.2.

En general, el plug-in se registrará automáticamente cuando inicie Logic Pro 7.2.

## Conexiones y ajustes

1. **Utilice un cable USB para conectar el SonicCell al ordenador.**
2. **Si es necesario, utilice un cable MIDI para conectar el teclado MIDI a SonicCell.**
3. **Active el SonicCell.**  
Si SonicCell no está conectado correctamente, es posible que SonicCell Editor no funcione correctamente.  
Asegúrese de activar el SonicCell antes de iniciar Logic Pro 7.2.  
  
\* No desconecte el cable USB conectado a SonicCell mientras se esté ejecutando Logic Pro 7.2.

## Ajustes para SonicCell

Si ha conectado un teclado MIDI o algún otro dispositivo MIDI a la entrada MIDI IN de SonicCell, establezca el ajuste de USB-MIDI Thru (p. 177) del módulo SonicCell a ON.

Si está en la posición ON, los mensajes MIDI procedentes de la entrada MIDI IN se enviarán sin cambios al ordenador a través de USB MIDI.

## Ajustes para Logic Pro 7.2

Especifique el SonicCell como interface USB-MIDI para Logic Pro 7.2.

Para más información acerca de cómo definir este ajuste, consulte el manual del usuario de Logic Pro 7.2.

## Iniciar SonicCell Editor

1. **Inicie Logic Pro 7.2.**
2. **En el menú, seleccione "File" - "Close" para cerrar la canción que se ha cargado al iniciar.**
3. **En el menú, seleccione "File" - "New" para abrir el cuadro de diálogo "New", y establezca la casilla de verificación "Use song template" a [ON].**
4. **Como plantilla, seleccione "Power Book 15" - "Basic Production" y haga clic en [OK].**
5. **Haga clic (seleccione) la pista "Inst 1".**  
Se asigna un objeto "audio instrument" a la pista "Inst 1".
6. **Desde el sub-menú de la ventana Arrange, seleccione "Track" - "Delete Unused".**  
Sólo permanecerá la pista "Inst 1".
7. **En la banda de canal de la parte inferior izquierda de la ventana Arrange, haga clic en el botón [I/O].**
8. **En el menú que aparece, seleccione "Stereo" - "AU Instruments" - "Roland" - "SonicCell Editor AU".**
9. **Si un mensaje indica "MIDI devices aren't set up correctly", haga clic en [OK].**
10. **En SonicCell Editor, seleccione el botón de menú "Setup" - "Set Up MIDI Devices" para abrir el cuadro de diálogo "Set Up MIDI Devices".**
11. **En SonicCell Input/Output, seleccione "SonicCell" y haga clic en [OK].**
12. **En SonicCell Editor, haga clic en [READ].**  
Esto cargará los ajustes de SonicCell en el editor.

### NOTA

Los pasos 9-12 son necesarios sólo la primera vez que inicie el editor. Posteriormente, los ajustes de SonicCell se cargarán en el editor desde el puerto que especifique.

## Añadir una pista MIDI

1. En el menú, seleccione "Windows" - "Environment" para abrir la ventana Environment.
2. En la lista de capas a la izquierda de la ventana Environment, seleccione la capa "MIDI Instr".
3. Seleccione el siguiente elemento de menú.

### Si utiliza el modo Performance:

Desde el sub-menú de la ventana Environment, seleccione "New" - "Multi Instrument".

### Si utiliza el modo Patch:

Desde el sub-menú de la ventana Environment, seleccione "New" - "Instrument".

4. Cambie el nombre de instrumento.

### Si utiliza el modo Performance:

En la parte izquierda de la ventana Environment, haga clic en "(Multi instr.)" en "▼ (Multi instr.)" y vuelva a nombrarlo en "SonicCell".

### Si utiliza el modo Patch:

En la parte izquierda de la ventana Environment, haga clic en "(Instrument)" en "▼ (Instrument)" y vuelva a nombrarlo en "SonicCell".

5. Cierre la ventana Environment.

### Si utiliza el modo Performance:

En "SonicCell" en la parte derecha de la ventana Environment, haga clic en [n (número de la parte que desea grabar)] para cerrar la ventana Environment.

### Si utiliza el modo Patch:

Cierre la ventana Environment.

6. Desde el sub-menú de la ventana Arrange, seleccione "Track" - "Create".

Se añadirá una pista "Inst 1" idéntica debajo de la pista "Inst 1".

7. Haga clic y mantenga pulsado cerca del icono de la pista añadida "Inst 1".

8. Especifique el canal de la pista MIDI.

### Si utiliza el modo Performance:

En el menú que aparece, seleccione "MIDI Instr". - "SonicCell" - "n (número de la parte a grabar)." La pista "SonicCell n (número de parte a grabar)" dispone de un objeto "MIDI instrument" asignado.

### Si utiliza el modo Patch:

En el menú que aparece, seleccione "MIDI Instr". - "SonicCell."

La pista "SonicCell" dispone de un objeto "MIDI instrument" asignado.

9. Seleccione el puerto.

### Si utiliza el modo Performance:

En la pista "SonicCell n (número de la parte a grabar)" en la parte izquierda de la ventana Arrange, ajuste el parámetro "Port" a SonicCell.

### Si utiliza el modo Patch:

En la pista "SonicCell" en la parte izquierda de la ventana Arrange, ajuste el parámetro "Port" a SonicCell.

### MEMO

Si no aparece el parámetro "port", haga clic en [►] situado a la izquierda de la pista "SonicCell n" (o "SonicCell") en la parte izquierda de la ventana Arrange.

## Seleccionar un patch

### Si utiliza el modo Performance:

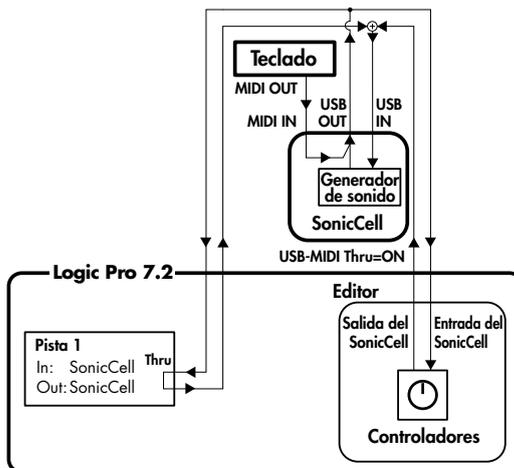
1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PART" [n (número de la parte que desea grabar)].
2. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
3. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

### Si utiliza el modo Patch:

1. En la parte superior de la ventana principal de SonicCell Editor, haga clic en "PATCH NAME" [▼].
2. Seleccione el patch deseado desde el menú que aparece.

## Editar parámetros de patch

Puede editar los parámetros de patch, de la forma deseada. La siguiente ilustración muestra la relación entre el módulo SonicCell, el teclado MIDI, SonicCell Editor y Logic Pro 7.2.



Puede editar los valores haciendo clic (y arrastrando) los botones, deslizadores y mandos. Para más información acerca de los parámetros de edición, consulte el manual on-line.

Seleccione el botón de menú "Help" - "SonicCell Editor Manual".

#### NOTA

#### Si utiliza el modo Performance:

- La pista de Logic Pro 7.2 "SonicCell n (número de la parte a grabar)" corresponde a la "Pista 1" de la ilustración.
- El ajuste Physical Input en la capa "Click & Ports" de la ventana Environment de Logic Pro 7.2 corresponde a "en: SonicCell" de la ilustración. Puede dejar el ajuste Physical Input al ajuste por defecto de "SUM".
- El "puerto: SonicCell" de la pista de Logic Pro 7.2 "SonicCell n (número de la parte a grabar)" corresponde a la "salida: SonicCell" de la ilustración.

#### Si utiliza el modo Patch:

- la pista de Logic Pro 7.2 "SonicCell" corresponde a la "Pista 1" de la ilustración.
- El ajuste Physical Input en la capa "Click & Ports" de la ventana Environment de Logic Pro 7.2 corresponde a "en: SonicCell" de la ilustración. Puede dejar el ajuste Physical Input al ajuste por defecto de "SUM".
- El "puerto: SonicCell" de la pista de Logic Pro 7.2 "SonicCell" corresponde a la "salida: SonicCell" de la ilustración.

Para más información, consulte el manual del usuario de Logic Pro 7.2.

#### MEMO

Si no oye sonido cuando toca el teclado, asegúrese de que el botón [R] está activado para la pista.

## Grabar datos MIDI

A continuación, se explica cómo grabar la interpretación. Si conecta un teclado MIDI a SonicCell, podrá grabar datos musicales desde el teclado.

#### Si utiliza el modo Performance:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI para que coincida con el número de la parte que desea grabar.

#### Si utiliza el modo Patch:

Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI a "1".

1. Haga clic en el botón de grabación de la ventana Transport, y toque el teclado MIDI.
2. Haga clic en el botón stop de la ventana Transport para detener la grabación.

## Guardar el archivo de canción

El archivo de canción de Logic Pro 7.2 también incluye los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor. Esto significa que si guarda el archivo de canción, en general no tendrá que guardar los datos en SonicCell Editor.

En el menú, seleccione "File" - "Save".

## Abrir un archivo de canción

Los archivos de canción de Logic Pro 7.2 incluyen los datos de interpretación y de patch de SonicCell Editor.

Esto significa que cuando abra un archivo de canción, en general no tendrá que abrir los datos en SonicCell Editor.

#### Si utiliza el modo Performance:

1. Cierre Logic Pro 7.2.
2. En el módulo SonicCell, seleccione una interpretación diferente a la que está utilizando.  
El objetivo es comprobar que los datos de interpretación se reproducen al abrir una canción.
3. Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; Logic Pro 7.2 se iniciará.  
SonicCell Editor se abrirá junto con la canción. Los datos de patch guardados en la canción se reproducirán en el módulo SonicCell.

#### Si utiliza el modo Patch:

1. Cierre Logic Pro 7.2.
2. En el módulo SonicCell, seleccione un patch diferente al que está utilizando.  
El objetivo es comprobar que los datos de patch se reproducen al abrir una canción.
3. Haga doble clic en el archivo de proyecto que ha guardado antes; Logic Pro 7.2 se iniciará.  
SonicCell Editor se abrirá junto con la canción. Los datos de interpretación guardados en el archivo de canción se reproducirán en el módulo SonicCell.

## Grabar múltiples partes

Si utiliza el modo Performance, puede editar y guardar los parámetros para múltiples partes de SonicCell.

1. Repita los pasos siguientes para el número de partes deseadas.  
"Añadir una pista MIDI" (p. 164)  
"Seleccionar un patch" (p. 164)  
"Editar parámetros de patch" (p. 164)  
"Grabar datos MIDI" (p. 165)
2. Finalmente, ejecute "Save the song file" para guardar las múltiples partes de SonicCell junto con los datos musicales.



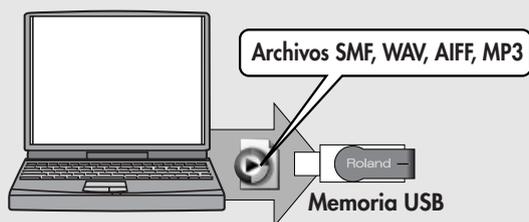
# Reproductor de archivos de audio/SMF

SonicCell también dispone de la funcionalidad "Reproductor de archivos de audio/SMF".

Es posible transferir las "canciones" (archivos de audio o SMF) y las "listas de reproducción" que especifican el orden de reproducción desde el ordenador a través de una memoria USB y utilizarlas con SonicCell.

Puede reproducir las canciones en el orden especificado por una "lista de reproducción", o seleccionar y reproducir una canción de una lista de reproducción.

## 1 Copie los datos en la memoria USB



## 2 Conecte la memoria USB al SonicCell



### MEMO

Utilice sólo una memoria USB vendida por Roland. No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes a éstos. No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes de memoria USB.

### NOTA

- Conecte la memoria USB una vez activado SonicCell.
- Si, después de extraer un dispositivo de memoria USB, desea volver a conectarlo, deberá desactivar el SonicCell y conectarlo de nuevo.

## Crear una lista de reproducción

Inicie SonicCell Playlist Editor y cree una lista de reproducción.

- \* Para más detalles acerca de cómo crear una lista de reproducción, consulte "SonicCellPlaylistEditorManualE.pdf", que está instalado junto con el "SonicCell Playlist Editor".

### NOTA

- Utilice el "Sonic Playlist Editor" incluido para crear listas de reproducción. No es posible crear listas de reproducción en el mismo SonicCell.
- Puede reproducir canciones individuales incluso sin crear una lista de reproducción. Para hacerlo, ubique los archivos de audio o SMF en el directorio raíz de la memoria USB.
- Sólo pueden reproducirse los archivos de audio cuya frecuencia de muestreo sea la misma que el ajuste de SonicCell. Cuando añada archivos de audio en una lista de reproducción, es recomendable mantener la misma frecuencia de muestreo en todos los archivos.

# Reproducir canciones

## Archivos de audio/SMF que pueden reproducirse

SMF		
	Formato	0 ó 1 * Con SMFs de formato 1, las pistas que pueden reproducirse están limitadas.
	File Size	240 KB máximo (Tenga en cuenta que variará ligeramente según del contenido del SMF).
	System Exclusive	Tamaño de paquetes de 512 bytes o menos
Archivo de audio		
WAV/AIFF	Frecuencia de muestreo	44.1/48/96kHz
	Profundidad de bits	8/16/24 bits
MP3	Formato	MPEG-1 audio layer 3
	Frecuencia de muestreo	44.1/ 48kHz
	Frecuencias de bits	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (Frecuencia de bits variable)

## Reproducción de la canción

### NOTA

- No puede utilizar el reproductor de archivos de audio/SMF para reproducir canciones mientras también esté utilizando entrada/salida de mensajes MIDI/audio USB (p. 140).
- Si reproduce una canción de demostración o SMF mientras está editando una interpretación o un patch, el contenido del área temporal se reescribirá, y perderá las ediciones. Si desea mantener el área editada, debe escribirla antes de reproducir una canción de demostración o datos SMF.
- Utilice SonicCell en modo Performance cuando reproduzca datos SMF.
- No puede ejecutar la operación Write (escritura) ni utilizar las funciones Utility (p. 182) durante la reproducción de una canción.
- SonicCell puede gestionar un máximo de 99 canciones y listas de reproducción. (99 elementos en el directorio raíz, y 99 elementos en la carpeta SonicCell. Playlist Editor también puede gestionar hasta 99 listas de reproducción).

### 1. Conecte la memoria USB que contiene las listas de reproducción y las canciones en el SonicCell.

### 2. Pulse [SMF/AUDIO PLAYER].

Se iluminará el indicador del botón, y aparecerá la pantalla Playlist Select.



### NOTA

Las listas de reproducción con un símbolo  en la izquierda del nombre no permiten editar los ajustes de la lista de reproducción ni los ajustes de las canciones de la lista de reproducción.

### 3. Desplace el cursor hacia la lista de reproducción que desea reproducir.

- \* Si desea seleccionar y reproducir una canción de la lista de reproducción seleccionada, consulte la sección "Seleccionar y reproducir una canción de una lista de reproducción" (p. 171).

### 4. Pulse [▶/||].

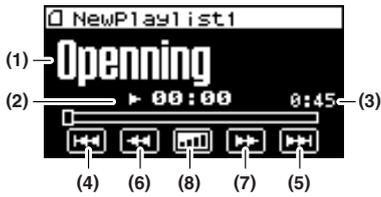
Aparecerá la pantalla del reproductor y la canción empezará a reproducirse.

- \* Si la canción es un archivo de audio, sólo se reproducirá si su frecuencia de muestreo coincide con el ajuste de SonicCell.
- \* Si la frecuencia de muestreo de la primera canción (archivo de audio) de la lista de reproducción no coincide con la frecuencia de muestreo del SonicCell, no se reproducirá ninguna de las canciones de la lista de reproducción.



### 5. Si desea detener la interpretación de la canción, pulse [▶/||].

La próxima vez que pulse el botón [▶/||], la reproducción se iniciará en el punto en el que se detuvo.



Indicación	Contenido	
(1)	Nombre de la canción que se reproduce actualmente	
(2)	SMF: Compás que se está reproduciendo, archivo de audio: Tiempo de reproducción	* Se visualiza correctamente sólo si se ha creado la lista de reproducción con el Playlist Editor.
(3)	Longitud de la canción que se reproduce actualmente	
(4)	Mueva el cursor hasta aquí y pulse [CURSOR/VALUE] para desplazarlo al inicio de la canción actual.	
(5)	Mueva el cursor hasta aquí y pulse [CURSOR/VALUE] para desplazarlo a la siguiente canción.	
(6)	Mueva el cursor hasta aquí y pulse [CURSOR/VALUE] para rebobinar la canción.	
(7)	Mueva el cursor hasta aquí y pulse [CURSOR/VALUE] para avanzar rápido la canción.	
(8)	Mueva el cursor hasta aquí y pulse [CURSOR/VALUE] para visualizar el volumen de reproducción actual. Gire [CURSOR/VALUE] para ajustar el volumen. Intervalo: 0-127	
	<b>MEMO</b> El parámetro cuyo volumen está ajustando dependerá del tipo de archivo. Si ha seleccionado un SMF: Ajuste del sistema "Master Level" (p. 176) Si ha seleccionado un archivo de audio: Audio USB "Audio Level" (p. 140)	

## ■ Pantalla Menu .....

Si pulsa [MENU] mientras se visualiza la pantalla Playlist Select, aparecerá la pantalla Playlist Menu. Playlist Menu se estructura como se muestra en la figura de la derecha. Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.



Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Playlist Select.

Parámetro	Explicación
<b>Show Info</b> (Playlist Information)	Muestra el contenido de la lista de reproducción seleccionada. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Playlist Information (p. 170).
<b>Write</b> (Playlist Write)	Guarda los ajustes de la lista de reproducción actual. (p. 173) * No aparecerá si ha seleccionado Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>System</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## ■ Pantalla Playlist Information .....



Indicación	Contenido
<b>Name</b>	El nombre de la lista de reproducción.
<b>Playback Mode</b>	<p>Especifica cómo se reproducirá la canción.</p> <p><b>Chain Play</b> Si mueve el cursor a este elemento y pulsa [CURSOR/VALUE] para añadir una marca de verificación (✓), se activará Chain Play. Si esta opción está activada, las canciones de la lista de reproducción se reproducirán consecutivamente. La reproducción se detendrá al finalizar la última canción.</p> <p><b>Repeat All</b> Si mueve el cursor a este elemento y pulsa [CURSOR/VALUE] para añadir una marca de verificación (✓), se activará Repeat All. Si esta opción está activada, las canciones de la lista de reproducción se reproducirán consecutivamente y, al finalizar la última canción, la unidad volverá a la primera canción para y entrará en modo de pausa. Si la opción Chain Play está activada, la reproducción consecutiva continuará repitiéndose.</p> <p>* Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación  en la izquierda del nombre.</p> <p><b>NOTA</b> Si desea guardar el ajuste modificado, ejecute Playlist Write.</p>
<b>Total Time</b>	<p>Tiempo total (minutos: segundos) de las canciones de la lista de reproducción</p> <p>* Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación  en la izquierda del nombre.</p>
<b>Total Meas (compás)</b>	<p>El número total de compases en la lista de reproducción.</p> <p>* Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación  en la izquierda del nombre.</p>
<b>Memo</b>	Un comentario, etc.

### MEMO

Si pulsa [MENU] cuando se muestra la pantalla Playlist Information, aparecerá la pantalla de la derecha.

Si desea ejecutar Playlist Write, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si desea cancelar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].



## Seleccionar y reproducir una canción de una lista de reproducción

### 4. Pulse [CURSOR/VALUE].

Las canciones de la lista de reproducción seleccionada se mostrarán en una lista.



#### NOTA

Si la frecuencia de muestreo de la canción es diferente del ajuste del módulo SonicCell, o si la canción no es de un tipo de archivo que SonicCell pueda reproducir, aparecerá la marca "?". Esta canción no puede reproducirse.

### 5. Mueva el cursor a la canción que desea reproducir y pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá la pantalla de reproductor.



### 6. Pulse [▶/||].

La canción empezará a reproducirse.

## ■ Pantalla Menu .....

Cuando se muestre la pantalla de lista de canciones o de reproductor, pulse [MENU] para acceder a la pantalla Song Menu.

Puede cambiar de pantalla girando [CURSOR/VALUE] hacia la derecha o hacia la izquierda.

Pulse de nuevo [MENU] para volver a la pantalla de lista de canciones o a la pantalla de reproductor.



Parámetro	Explicación
<b>Song Info</b> (Información de la canción)	Muestra información sobre la canción seleccionada. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Song Information (p. 172).
<b>Lista de reproducción</b> (Playlist Information)	Muestra el contenido de la lista de reproducción seleccionada. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Playlist Information (p. 170).
<b>Change</b> (Change Order)	Permite cambiar el orden de las canciones en la lista de reproducción. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Change Order (p. 173). * No aparecerá si ha seleccionado Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>Borrar</b> (Song Delete)	Elimina la canción seleccionada de la lista de reproducción (p. 173). * No aparecerá si ha seleccionado Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>Escribir</b> (Playlist Write)	Guarda los ajustes de la lista de reproducción actual. (p. 173) * No aparecerá si ha seleccionado Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>Sistema</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System (p. 176).
<b>Utility</b>	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Al pulsar [CURSOR/VALUE], aparecerá la lista de canciones de demostración. * Para más detalles acerca de cómo reproducir las canciones de demostración, consulte la p. 15 y la p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Version Info (p. 180).

## Reproducir canciones

### ■ Pantalla Song Information .....



Indicación	Contenido
<b>Título</b>	Nombre de la canción.
<b>Artista</b>	Nombre del artista.
<b>Level Edit</b>	Permite ajustar el volumen de la canción. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Song Info (Level). * Este elemento no se muestra para las canciones de las listas de reproducción USB Memory ni Demo Songs.
<b>Meas (Measure)/Time</b>	Número de compases en la canción (para SMF)/longitud de la canción (para un archivo de audio) * Este elemento no se muestra para las canciones de las listas de reproducción USB Memory ni Demo Songs.
<b>Nombre del archivo</b>	Nombre del archivo * Este elemento no se muestra para las canciones de lista de reproducción Demo Songs.
<b>File Type</b>	El tipo de archivo (SMF/WAV/AIFF/MP3) * Este elemento no se muestra para las canciones de lista de reproducción Demo Songs.
<b>Sampling Rate</b>	Frecuencia de muestreo * Este elemento no se muestra para tipos de archivo WAV/AIFF/MP3.
<b>File Size</b>	Tamaño del archivo * Este elemento no se muestra para las canciones de lista de reproducción Demo Songs.
<b>Memo</b>	Un comentario, etc. * Este elemento no se muestra para canciones de lista de reproducción USB Memory.

### Pantalla Song Info (Level)

Para una canción SMF



Para una canción de archivo de audio



**MEMO**

Ajusta el volumen de cada canción.

**NOTA**

Si desea mantener el ajuste de volumen ajustado, debe escribirlo (Playlist Write). Si selecciona una lista de reproducción diferente sin escribir los ajustes, éstos recuperarán su estado original

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Level Adjust</b>	-12-0+12	Considerando que el volumen original (el volumen de la canción en la memoria USB) es 0, puede ajustar el volumen en este intervalo: -12-0+12.
<b>Part 1-16 Level</b>	0-127	Si el tipo de archivo de la canción es SMF, puede ajustar el volumen individualmente para las partes 1-16. Mueva el cursor al número de la parte que se muestra en la parte inferior de la pantalla y pulse [CURSOR/VALUE], y podrá ajustar el volumen de dicha parte.

## MEMO

Si pulsa [MENU] cuando se muestra la pantalla Song Information/Song Info (Level), aparecerá la pantalla de la derecha.

Si desea ejecutar Playlist Write, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si desea cancelar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].



## Escritura de la lista de reproducción

A continuación se explica cómo escribir los ajustes de la lista de reproducción actual.

En la pantalla Song Menu (p. 171), seleccione "Write" para acceder a la siguiente pantalla.



1. Para escribir los datos, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si desea cancelar, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Volverá a la pantalla anterior.

## Cambiar el orden de la canción

Aquí se describe cómo cambiar el orden de la canción seleccionada.

En la pantalla Song Menu (p. 171), seleccione "Change" para acceder a la pantalla Change Order.



1. Gire [CURSOR/VALUE] para especificar la posición deseada de la canción seleccionada.
2. Una vez haya especificado la posición deseada, pulse [CURSOR/VALUE].

El orden de la canción cambiará.

- \* Si cambia de pantalla sin pulsar [CURSOR/VALUE], el orden de la canción no cambiará.

## NOTA

Si desea guardar los ajustes que ha cambiado, ejecute la operación Write (Playlist Write).

Si selecciona una lista de reproducción diferente sin escribir los ajustes, éstos recuperarán su estado original.

## Eliminar una canción de la lista de reproducción

A continuación se explica cómo eliminar la canción seleccionada de la lista de reproducción.

En la pantalla Song Menu (p. 171), seleccione "Delete" para acceder a la siguiente pantalla.



1. Para eliminar los datos, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no eliminarlos, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya completado la eliminación, volverá a la pantalla Play List.

## NOTA

Si desea guardar los ajustes que ha cambiado, ejecute la operación Write (Playlist Write).

Si selecciona una lista de reproducción diferente sin escribir los ajustes, éstos recuperarán su estado original.



# Otros ajustes

---

# Ajustes del sistema

En la pantalla de menú, seleccione "SYSTEM" para acceder a la pantalla System.

Aquí puede definir los ajustes para las "funciones de sistema", que afectan al funcionamiento de todo el SonicCell, como por ejemplo la afinación y cómo se reciben los mensajes MIDI.

1. En la pantalla Menu, mueva el cursor a "SYSTEM" y pulse [CURSOR/VALUE].

Aparecerá la pantalla System.



2. Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el parámetro que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

Se seleccionará el valor del parámetro elegido.

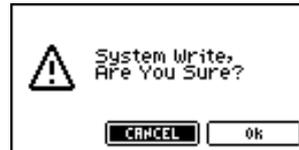


Si el campo para el valor muestra la indicación "SELECT", puede pulsar [CURSOR/VALUE] para desplazarse a la pantalla de ajuste para dicho parámetro.

3. Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].

4. Al finalizar la edición, pulse [MENU] para escribir los ajustes del sistema.

Aparecerá el siguiente mensaje.



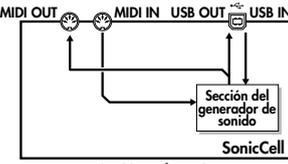
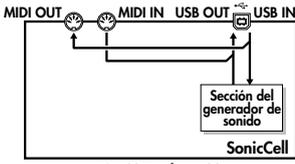
5. Si desea escribir los ajustes, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no escribir los ajustes, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez escritos los ajustes, volverá a la pantalla System.

## Ajustes generales (pantalla System)

Parámetro	Valor	Explicación
Disp (Display) Brightness	1-10	Ajusta el contraste/brillo de la pantalla. Los valores superiores harán que los caracteres tengan un aspecto más oscuro.
Master Level	0-127	Ajusta el volumen de todo el SonicCell.
Master Tun (Tune)	415,3-466,2 Hz	Ajusta la afinación general del SonicCell. La pantalla muestra la frecuencia de la nota A4 (A central).
Output Gain	-12-+12 dB	Ajusta la ganancia de salida desde la salida analógica y la salida digital del SonicCell. Por ejemplo, si suenan relativamente pocas voces, puede realizar la ganancia de salida para obtener el nivel de salida más adecuado para grabar y para otros propósitos.
Master Key Shift	-24-+24	Desplaza la afinación general del SonicCell en intervalos de semitono.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	<p>Especifica si las notas que suenan actualmente continuarán sonando cuando se seleccione (ON) o no (OFF) otro patch o grupo de percusión. Además, cuando esté activado (ON), se heredarán los cambios producidos por los mensajes MIDI entrantes como Volume o Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), así como la calidad tonal y los cambios de volumen producidos por varios controladores.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Los ajustes Effects cambian al conmutar a un patch o grupo de percusión nuevo, sin que se vean influenciados por el ajuste Patch Remain. Debido a esto, algunos ajustes de efectos pueden provocar que algunas notas que hasta entonces se oían no se oigan más, aunque Patch Remain esté ajustado a "on".</p>
Sync Mode	MASTER, SLAVE	<p>Especifica el mensaje de sincronización que SonicCell utilizará en su funcionamiento.</p> <p><b>MASTER:</b> SonicCell será el maestro. Seleccione este ajuste cuando utilice SonicCell solo, sin sincronizarlo a otro dispositivo.</p> <p><b>SLAVE:</b> SonicCell será el esclavo. Seleccione este ajuste cuando desee sincronizar SonicCell a los mensajes MIDI Clock recibidos desde otro dispositivo MIDI.</p>

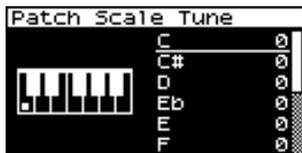
Parámetro	Valor	Explicación
<b>System Tempo</b>	5–300	Ajusta el tiempo del sistema. * Si Sync Mode está ajustado a “SLAVE”, el tiempo se sincronizará con los mensajes de reloj recibidos desde un dispositivo MIDI externo, de modo que se ignorará el valor de tiempo. * El valor de tiempo no se ha guardado aunque guarde los ajustes System.
<b>Tempo Override</b>	OFF, ON	Especifique si el tempo del sistema cambiará (ON), o no cambiará (OFF) al cambiar de interpretación.
<b>Device ID (Device ID Number)</b>	17–32	Cuando quiera transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste este parámetro para que coincida con el número ID del dispositivo del otro dispositivo MIDI.
<b>Perform Ctrl Ch (Canal de control de interpretación)</b>	1–16, OFF	Performance Ctrl Ch selecciona el canal de recepción MIDI durante la conmutación de interpretaciones cuando se envían los mensajes MIDI (Program Change/Bank Select) desde un dispositivo MIDI externo. Ajústelo a “OFF” si las interpretaciones no cambiar desde un dispositivo MIDI externo. <b>NOTA</b> Si sólo se recibe un program change, y si el ajuste Perform Ctrl Ch coincide con el canal de recepción MIDI de una parte, el cambio de interpretación tendrá prioridad.
<b>Patch Rx Ch (Patch Mode Receive Channel)</b>	1–16	Especifica el canal utilizado para recibir mensajes MIDI en modo Patch.
<b>USB-MIDI Thru (USB-MIDI Thru Switch)</b>	OFF, ON	Determina el flujo de señal MIDI desde el conector MIDI IN al generador de sonido del SonicCell. <b>OFF:</b> Transmite directamente las señales MIDI que llegan al conector MIDI IN al generador de sonido, y reproduce el sonido del SonicCell. <b>ON:</b> Transmite las señales MIDI que llegan al conector MIDI IN al ordenador a través del conector USB. Por medio de su conector USB, SonicCell recibe las señales que se han transmitido a través del software secuenciador del ordenador, y las utiliza para producir sonido con su generador de sonido.   USB-MIDI Thru=OFF                      USB-MIDI Thru=ON
<b>Modo PowerUp</b>	PATCH, PERFORM	Este ajuste permite seleccionar el modo con que desea que se active SonicCell. <b>PATCH:</b> SonicCell se activará en modo Patch. <b>PERFORM:</b> SonicCell se activará en modo Performance.
<b>Screen Saver</b>	OFF, 5, 10–60 (min)	Ajuste el tiempo (minutos) hasta el que el protector de pantalla empieza a funcionar. Si está desactivado (OFF), el protector de pantalla no aparecerá.
<b>Screen Saver Type</b>	1–6	Seleccione el tipo de protector de pantalla.
<b>Scale Tune Sw (Switch)</b>	OFF, ON	Actívalo si desea utilizar una escala de afinación distinta al temperamento igual. Puede crear un grupo de ajustes Scale Tune en el modo Patch. En modo Performance, puede ajustarse para cada parte de la interpretación (p. 72). SonicCell le permite tocar el teclado utilizando temperamentos distintos al temperamento igual. El tono se especifica en unidades centesimales relativas a la afinación de temperamento igual. * Una centésima es 1/100 parte de un semitono.
<b>Scale Tune</b>	[SELECT]	Especifica la afinación de escala del patch. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Patch Scale Tune (p. 178).
<b>Preview</b>	[SELECT]	Define ajustes para la función Preview. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla Preview (p. 179).
<b>System Control</b>	[SELECT]	Define ajustes para la función Control. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System Control (p. 179).
<b>System MIDI</b>	[SELECT]	Define ajustes relacionados con MIDI. Pulse [CURSOR/VALUE] para acceder a la pantalla System MIDI (p. 180).

### Ajustes Patch Scale Tune

A continuación se explica cómo definir ajustes de afinación de escala para el modo Patch. Estos ajustes los comparten todos los patches.

**MEMO**

Para obtener más información acerca de los ajustes de afinación de escala para el modo Performance, consulte la p. 72.



Parámetro	Valor	Explicación
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, G#, A, Bb, B	-64~+63	Ajusta el tono de cada nota en intervalos centesimales (1/100 parte de un semitono) relativos a su afinación de temperamento igual.

- **Temperamento Igual**

Esta afinación divide las octavas en 12 partes iguales, y es el método más utilizado de temperamento utilizado en la música occidental.

- **Temperamento Justo (Tónica de C)**

En comparación con el temperamento igual, las tríadas principales suenan puras en esta afinación. Sin embargo, este efecto sólo se consigue en un tono, y las tríadas pueden parecer ambiguas al transponer.

- **Escala arábica**

En esta escala, E y B son una negra inferior y C#, F# y G# son una negra superior comparadas con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen un intervalo natural entre una tercera mayor y una tercera menor. En el SonicCell, puede utilizar el temperamento árabe en los tres tonos de G, C y F.

<Ejemplo>

Nombre de nota	Temperamento Igual	Temperamento Justo (C tónica)	Escala arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

## Ajustes para la función Preview (pantalla System Preview)

```

System Preview
Preview Mode PHRASE
Preview 1 Note C 3
Preview 1 Velo 127
Preview 2 Note C 4
Preview 2 Velo 127
Preview 3 Note C 5
    
```

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Modo Preview</b>	SINGLE, CHORD, PHRASE	<p><b>SINGLE:</b> Las notas especificadas por el parámetro Note Number 1–4 se escucharán sucesivamente de una en una.</p> <p><b>CHORD:</b> Las notas especificadas por el parámetro Note Number 1–4 se escucharán simultáneamente.</p> <p><b>PHRASE:</b> Se reproduce la frase asociada con el tipo/categoría de patch.</p>
<b>Preview 1–4 Note (Preview 1–4 Note Number)</b>	C-1-G9	<p>Especifique el tono de las cuatro notas que se escucharán cuando el parámetro Preview Mode esté ajustado a "SINGLE" o a "CHORD."</p> <p><b>NOTA</b> Si ha seleccionado "PHRASE" para el modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.</p>
<b>Preview 1–4 Velo (Preview 1–4 Note Velocity)</b>	OFF, 0–127	<p>Especifique la velocidad de las cuatro notas que se escucharán cuando el parámetro Preview Mode esté ajustado a "SINGLE" o a "CHORD."</p> <p><b>NOTA</b> Si ha seleccionado "PHRASE" para el modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.</p>

## Ajustes para las funciones relacionadas con el control (pantalla System Control)

```

System Control
Src1 CC01:MODULATION
Src2 OFF
Src3 CC02:BREATH
Src4 CC04:FOOT TYPE
    
```

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Src 1–4 (System Control 1–4 Source)</b>	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	<p>System Control Assign selecciona el mensaje MIDI utilizado como el System Control.</p> <p><b>OFF:</b> El mando de control se sistema no se utilizará.</p> <p><b>CC01–31, 33–95:</b> Números del controlador 1–31, 33–95</p> <p><b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend</p> <p><b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch</p> <p><b>cf. ➤</b></p> <p>Para más información acerca de los mensajes de cambio de control, consulte la sección "Implementación MIDI" (p. 246).</p>

### System Control

Los ajustes System Control se aplican en todo el SonicCell, y especifican cómo los mensajes MIDI controlarán el volumen y los sonidos.

Puede especificar hasta cuatro mensajes MIDI para fines de control.

Si desea definir ajustes individuales para cada interpretación, patch, o grupo de percusión para especificar cómo se controlarán los efectos a tiempo real, utilice "Matrix Control" (p. 95) o "Multi-effects Control" (p. 81, p. 137).

## Ajustes del sistema

### Ajustes relacionados con MIDI (pantalla System MIDI)

System MIDI	
Soft Through	OFF
Tx Edit Data	OFF
Rx Program Change	ON
Rx Bank Select	ON
Rx Exclusive	ON
Rx GM System On	ON

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Soft Through</b> (Soft Through Switch)	OFF, ON	Especifica si los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN se retransmitirán sin cambiarse desde MIDI OUT (el ajuste ON), o si no se retransmitirán (el ajuste OFF).
<b>Tx Edit Data</b> (Transmit Edit Data Switch)	OFF, ON	Especifique si los cambios que realice en los ajustes de un patch, una interpretación, se transmitirán como mensajes System Exclusive (ON), o no se transmitirán (OFF).
<b>Rx Program Change</b> (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes Program Change.
<b>Rx Bank Select</b> (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes Bank Select.
<b>Rx Exclusive</b> (Receive System Exclusive Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes System Exclusive.
<b>Rx GM System On</b> (Receive GM System On Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes General MIDI System On.
<b>Rx GM2 System On</b> (Receive GM2 System On Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes General MIDI 2 System On.
<b>Rx GS Reset</b> (Receive GS Reset Switch)	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes GS Reset.

### Visualizar la información acerca de SonicCell (pantallas System SRX Info/System Version Info)

Desde la pantalla Menu, si selecciona "SRX Info" accederá a la pantalla System SRX Info, donde puede visualizar la información acerca de las tarjetas de ampliación conectadas en el SonicCell.

Desde la pantalla MENU, seleccionando "Version" accederá a la pantalla System Version Info, en la que puede visualizar la versión del software del sistema de SonicCell.

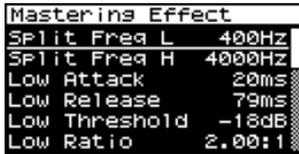
\* Puede girar [CURSOR/VALUE] para moverse entre estas dos pantallas.



Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

## Editar el efecto de masterización (pantalla Mastering Effect)

En modo Performance o en modo Patch, seleccione "M" en la pantalla Effect Routing para acceder a la pantalla Mastering Effect.



Sus gamas alta, media y baja son independientes. Independientemente para las áreas de frecuencia alta, frecuencia media y frecuencia baja, comprime los sonidos que exceden el nivel especificado, consiguiendo un volumen más consistente. Cuando utilice un CD de audio original, le permitirá masterizar a un nivel optimizado.

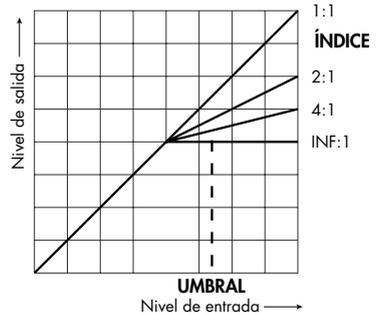
**NOTA**

Los ajustes del efecto de masterización aplican en todo el SonicCell. Dichos ajustes no son para interpretaciones ni patches individuales.

Parámetro	Valor	Explicación
<b>Split Freq L (Split Frequency Low)</b>	200-800 Hz	Frecuencia en la que se dividen las bandas de frecuencia baja (Low) y frecuencia media (Mid).
<b>Split Freq H (Split Frequency High)</b>	2000-8000 Hz	Frecuencia en la que se dividen las bandas de frecuencia alta (High) y frecuencia media (Mid).
<b>Low/Mid/High Attack</b>	0-100 ms	Tiempo transcurrido desde que el volumen sobrepasa el nivel del umbral hasta que se aplica el efecto compresor.
<b>Low/Mid/High Release</b>	50-5000 ms	Tiempo transcurrido desde que el volumen cae por debajo del nivel del umbral hasta que deja de aplicarse el efecto compresor.
<b>Low/Mid/High Threshold</b>	-36-0 dB	Especifica los niveles de volumen en que se iniciará la compresión para las gamas de frecuencia baja (Low), frecuencia media (Mid) y frecuencia alta (High).
<b>Low/Mid/High Ratio</b>	1.00:1 – INF:1 (INF: infinito)	Especifica la relación de compresión para las gamas de frecuencia baja (Low), frecuencia media (Mid) y frecuencia alta (High).
<b>Low/Mid/High Level</b>	0-24 dB	Especifica el volumen de salida para las gamas de frecuencia baja (Low), frecuencia media (Mid) y frecuencia alta (High).

**Acerca de THRESHOLD y RATIO**

Como se muestra en el siguiente diagrama, estos parámetros determinan cómo se comprime el volumen.



## ■ Pantalla Menu .....



Desde la pantalla Mastering Effect, puede pulsar [MENU] para acceder a la pantalla Mastering Type.

Pulse [MENU] de nuevo para volver a la pantalla Mastering Effect.

Parámetro	Explicación
<b>Write (System Write)</b>	Guarda los ajustes actuales como ajustes de usuario (p. 150).
<b>Hard Comp, Soft Comp, Lo Boost, Mid Boost, Hi Boost</b>	Recupera los ajustes predeterminados del tipo seleccionado.
<b>User</b>	Recupera los ajustes de usuario guardados.

# Funciones Utility

En la pantalla de menú, seleccione "Utility" para acceder a la pantalla Utility Menu.

Aquí puede seleccionar datos de usuario a la memoria USB, o recuperar (volver a cargar) los datos de la memoria USB en el SonicCell.



## Realizar copias de seguridad de los datos de usuario (User Backup)

Puede guardar los datos de usuario en la memoria USB. Esta función se denomina "User Backup".

En la pantalla Utility, seleccione "User Backup" para acceder a la siguiente pantalla.



**1. Para realizar la copia de seguridad, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].**

Si decide no realizar la copia de seguridad, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando se haya finalizado la copia de seguridad, volverá a la pantalla Utility.

### MEMO

Utilice sólo una memoria USB vendida por Roland. No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes a éstos.

No se puede garantizar el funcionamiento correcto cuando se utilizan productos diferentes de memoria USB.

## Recuperar los datos de la copia de seguridad en SonicCell (User Restore)

Puede recuperar la copia de seguridad de los datos, previamente guardada en una memoria USB, en el SonicCell. Esta función se denomina "User Backup".

En la pantalla Utility, seleccione "User Restore" para acceder a la siguiente pantalla.



**1. Para realizar la recuperación, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].**

Si decide no realizar la recuperación, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando la recuperación haya terminado, aparecerá la siguiente pantalla.

**Completed.  
Turn the Power off  
and on again.**

**2. Desactive el SonicCell y, luego, vuelva a activarlo.**

## Restablecer los ajustes originales (Factory Reset)

Puede recuperar todos los ajustes originales de fábrica del SonicCell. Esta función se denomina "Factory Reset".

### NOTA

Si la memoria interna del SonicCell ya contiene datos importantes que usted haya creado, se perderán al ejecutar Factory Reset.

Si desea mantener dichos datos, guárdelos en una memoria USB.

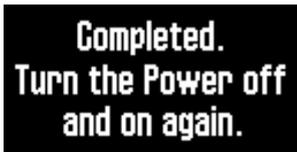
En la pantalla Utility, seleccione "Factory Reset" para acceder a la siguiente pantalla.



1. Para ejecutar la recuperación de los ajustes originales de fábrica, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no ejecutar esta función, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Cuando la recuperación de los ajustes de fábrica se haya completado, aparecerá la siguiente pantalla.



2. Desactive el SonicCell y, luego, vuelva a activarlo.

## Inicializar la memoria USB (USB Memory Format)

A continuación se describe cómo inicializar la memoria USB. Esta función se denomina "USB Memory Format".

### NOTA

Esta función eliminará todos los datos de la memoria USB. Utilícela con cuidado.

En la pantalla Utility, seleccione "USB Memory Format" para acceder a la pantalla Utility.



1. Para ejecutar el formateo de la memoria USB, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].

Si decide no ejecutar esta función, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

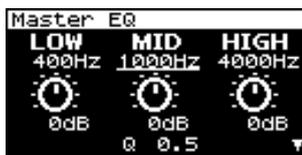
Una vez formateada la memoria USB, volverá a la pantalla Utility.

# Ajustar el tono general de la salida de audio (Master Equalizer)

Aquí se describe cómo realizar los ajustes finales para el tono general de la salida de audio de SonicCell (jacks OUTPUT y jack PHONS).

1. **Apague los indicadores [MIDI INST], [USB AUDIO] y [INPUT].**

Aparecerá la pantalla Master EQ.



2. **Gire [CURSOR/VALUE] para seleccionar el parámetro que desea editar y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**

Se seleccionará el valor del parámetro elegido.

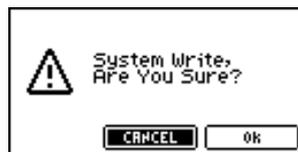
3. **Gire [CURSOR/VALUE] para cambiar el valor y, a continuación, pulse [CURSOR/VALUE].**

\* Si el volumen de salida es excesivo, aparecerá la indicación "CLIP" en la parte superior derecha de la pantalla. Ajuste el volumen de manera que no se distorsione.

4. **Al finalizar la edición, pulse [MENU] para escribir los ajustes.**

5. **Seleccione "Write", y pulse [CURSOR/VALUE].**

Aparecerá el siguiente mensaje.



6. **Para escribir los ajustes editados, seleccione "OK" y pulse [CURSOR/VALUE].**

Si decide no mantener los cambios realizados, seleccione "CANCEL" y pulse [CURSOR/VALUE].

Una vez escritos los ajustes, volverá a la pantalla Master EQ.

Parámetro	Valor	Explicación	
LOW	Frequency	200 Hz, 400 Hz	Especifica la frecuencia central para la gama de frecuencia baja.
	Gain	-15 dB--+15 dB	Ajusta el volumen de la gama de frecuencia baja.
MID	Frequency	200-8000 Hz	Especifica la frecuencia central para la gama de frecuencia media.
	Gain	-15 dB--+15 dB	Ajusta el volumen de la gama de frecuencia media.
HIGH	Frequency	2000 Hz, 4000 Hz, 8000 Hz	Especifica la frecuencia central para la gama de frecuencia alta.
	Gain	-15 dB--+15 dB	Ajusta el volumen de la gama de frecuencia alta.
Q	0.5-8.0	Especifica la amplitud de la gama de frecuencias medias.	
Total Gain	-15 dB--+15 dB	Ajusta el volumen general de todas las bandas de frecuencia (baja, media y alta).	

# Apéndices

---

---

# Solucionar problemas

Si SonicCell no funciona de la forma esperada, primero compruebe los puntos siguientes. Si después de estos pasos el problema aún persiste, consulte con su distribuidor o con el distribuidor Roland más cercano.

\* Si aparece algún tipo de mensaje en la pantalla durante una operación, consulte los mensajes de error (p. 191).

## Problemas relacionados con SonicCell

### Q No se activa.

**A** Compruebe que el adaptador de CA esté conectado correctamente a la toma de CA y al propio SonicCell. (p. 18)

### Q Moviendo el conmutador SAMPLING RATE no cambia la frecuencia de muestreo

**A** La frecuencia de muestreo no cambiará si sólo mueve el conmutador SAMPLING RATE mientras el equipo está activado. Debe desactivar el equipo y activarlo de nuevo. A continuación, utilice la pantalla INPUT o la pantalla USB Audio para verificar que la frecuencia de muestreo haya cambiado. (p. 140, p. 142)

## Temas relacionados con el sonido

### Q No se emite sonido alguno.

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Los amplificadores y altavoces conectados están activados? ¿El volumen está completamente bajado?
- ¿El mando INPUT LEVEL está completamente bajado?
- ¿Las conexiones se han realizado correctamente?
- ¿Puede oír sonido a través de los auriculares? Si hay sonidos en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos, o que el amplificador/mezclador no funcione correctamente. Vuelva a comprobar los cables y el sistema del amplificador/mezclador.
- ¿El canal de recepción MIDI es correcto? Asegúrese de que el canal de transmisión MIDI de los dispositivos conectados coincida con el canal de recepción de SonicCell (p. 177).
- ¿Se han desactivado todos los sonidos del patch? Active "Tone Switch". (p. 88)
- Es posible que los ajustes de nivel de la parte sean demasiado bajos. Acceda al parámetro Level, y compruebe el nivel de cada parte (p. 69).
- ¿Los ajustes de efectos son correctos? Compruebe los ajustes Effect ON u OFF, en el Effect Balance o Level. (p. 75, p. 132)
- ¿La tarjeta de ampliación de ondas está instalada correctamente? Al seleccionar los ajustes que estipulan la utilización de ondas EXP-A, B, Patches o grupos de percusión, compruebe que la tarjeta de ampliación de ondas especificada esté instalada correctamente en la ranura

especificada (p. 48, p. 51).

- ¿Es posible que se haya bajado el volumen con los mensajes MIDI (mensajes de volumen o mensajes de expresión) recibidos desde un dispositivo MIDI externo?
- ¿USB MIDI THRU está ajustado a ON? Si USB MIDI THRU está ajustado a ON, no se emitirá sonido si el software secuenciador del ordenador que está conectado a través de un cable USB está ajustado a THRU (p. 177).

### Q No suena una parte específica

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- ¿El nivel de volumen de la parte se ha bajado? Ajuste Level para subir el volumen de la parte que no se oye (p. 69).
- ¿Puede ser que la parte esté ajustada a "M" (enmudecida)? Ajustela a "." (p. 58)

### Q No suenan ciertos intervalos de afinación

**A** ¿Se ha ajustado un intervalo restringido de notas? Si un intervalo de notas específico no suena, compruebe los ajustes del intervalo de teclas para el sonido del Patch y la parte de interpretación.

- Intervalo de teclas de la parte Key Range Lower/Upper (p. 71)
- Intervalo de teclas del sonido Key Range Lower/Upper (p. 112, p. 113)

### Q No se oyen las señales de audio del ordenador

**A** ¿Puede que la frecuencia de muestreo de la señal de audio del ordenador sea diferente de la de SonicCell? Cambie el conmutador SAMPLING RATE de SonicCell para que coincida con la frecuencia de muestreo de la señal de audio.

\* Si cambia el ajuste del conmutador SAMPLING RATE mientras el equipo está activado, deberá desactivar el equipo y activarlo de nuevo.

### Q El sonido se distorsiona.

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Se está aplicando un efecto que distorsiona el sonido? Si el sonido de un patch o de una parte específica se distorsiona, baje el nivel de volumen de esa parte. Si el sonido global se distorsiona, ajuste Master Level y Master EQ para bajar el volumen.
- Utilice el parámetro Sound en el sistema para bajar Output Gain (p. 176).

### Q La afinación no es correcta.

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- ¿La afinación de SonicCell es incorrecta?

Compruebe el ajuste de Master Tune (p. 176).

- ¿La afinación se ha cambiado con los mensajes Pitch Bend recibidos desde un dispositivo MIDI externo?
- ¿Coarse Tune o Fine Tune se han ajustado para partes específicas?  
Compruebe los ajustes de Coarse Tune y de Fine Tune (p. 69).

**Q El sonido se interrumpe.**

**A** Los sonidos se interrumpirán si se utilizan más de 128 voces simultáneamente.

- Reduzca el número de sonidos que está utilizando.
- Aumente el ajuste de Voice Reserve para las partes que no deben caer. (p. 71)

**Q El sonido se corta cuando cambio de patch en el modo Patch.**

**A** Aunque puede aplicar una gran variedad de multiefectos con los multiefectos de SonicCell, al conmutar el Patch también cambia el tipo de multiefectos utilizado. En ese caso, pueden surgir discrepancias entre el sonido producido y el tipo de multiefectos, lo cual puede dar como resultado sonidos distintos a los esperados. Por ello, los sonidos producidos al conmutar los Patches pueden enmudecerse cuando se estén utilizando los ajustes originales. En este tipo de situaciones, al igual que cuando no se utilizan multiefectos que tienen una gran influencia en el sonido, si ajusta Patch Remain (p. 176) a "ON" podrá conmutar Patches sin enmudecer sonidos.

**Q Al conmutar Patches en modo Patch, el volumen y otros parámetros ajustados con Control Changes terminan reajustándose.**

**A** Ajuste Patch Remain (p. 176) a "ON". Incluso cuando se ha cambiado de Patch, se siguen transmitiendo los mensajes Control Change recibidos, por lo que, incluso al conmutar un Patch cuyo nivel está completamente bajado por un mensaje de volumen Control Change, el nivel permanece inalterado.

**Q Si el valor de tiempo de Tone Delay está ajustado a la nota, ¿entonces el tiempo de retardo no cambia más allá de una longitud fija cuando el tempo se ha reducido?**

**A** Existe un valor máximo permitido para Tone Delay Time (p. 100). Por lo tanto, si el ajuste de tiempo se especifica con un valor de nota, y el tempo se reduce, se llegará a este valor máximo permitido, que no podrá aumentarse más. El límite de tiempo superior para cada uno es el valor máximo que se puede ajustar en lugar del valor numérico del tiempo.

**Q Incluso cuando ajusto la panoramización para un Patch completamente hacia un lado, el sonido sigue viniendo del otro canal.**

**A** Los efectos internos de SonicCell están en estéreo, por lo que si ha aplicado efectos a un Patch, incluso si la panoramización está ajustada completamente hacia un lado, aún le será posible escuchar sonidos del componente de efectos desde el otro canal.

**Q A veces, al interpretar un legato, el tono no aumenta. ¿Por qué?**

**A** Cuando Legato Switch (p. 92) está en "ON", y Legato Retrigger (p. 92) está en "OFF", y mantiene pulsadas las teclas en el registro superior para interpretar un legato, es posible que el límite de tono superior de la onda se exceda, de forma que el tono no aumenta tanto como esperaba, pero deja de aumentar en un cierto punto. Además, si se utilizan distintos límites de tono superiores para las ondas de un patch que utilice múltiples tonos, es posible que no se pueda oír en MONO. Cuando realice grandes cambios de afinación, ajuste Legato Retrigger a "ON".

**Q Las notas suenan de una forma extraña en los registros superiores del teclado.**

**A** A veces al tocar las teclas en la parte superior del teclado del SonicCell, es posible que el sonido se detenga, o que el tono deje de aumentar; o con ciertas teclas, pueden producirse interferencias intermitentes. Esto sucede principalmente cuando se excede el límite de tono superior del SonicCell, por lo que este problema no sucede en los intervalos que se utilizan normalmente. En cualquier caso, no significa ningún tipo de funcionamiento anómalo.

**Q Aunque he seleccionado el mismo Patch, suena diferente cuando lo escucho con la interpretación.**

**A** En el modo Performance, los parámetros de cada parte de la interpretación pueden modificar más los parámetros como pan, octave, y filter, relacionados con los ajustes especificados por el patch. De este modo, los Patches de una interpretación pueden sonar de una forma diferente que cuando se escuchan en el modo Patch. Para devolver estos ajustes a las condiciones iniciales, seleccione el Patch después de ejecutar Factory Reset Temporary para la interpretación. (p. 183)  
Además, aunque un Patch puede comprender sonidos creados con los multiefectos, los multiefectos utilizados en la interpretación puede ser distintos de los multiefectos seleccionados por el Patch. Compruebe el ajuste de multiefectos de la interpretación. Haga lo mismo también para los ajustes Chorus y Reverb.

**Q El nivel de volumen del instrumento conectado al jack INPUT de SonicCell es demasiado bajo.**

**A** ¿Está utilizando un cable de conexión con resistencia? Utilice un cable de conexión sin resistencia.

## Temas relacionados con los efectos

**Q No se aplican los efectos.**

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- Puede que los conmutadores de efecto "MFX," "Chorus," "Reverb" o "Mastering" estén desactivados. Ajuste el conmutador Effect a ON. (p. 76, p. 133)
- ¿Los varios ajustes de efectos son correctos? (p. 75, p. 132, p. 144)
- Si el nivel de envío de cada efecto está ajustado a 0, el efecto no se aplicará. Compruebe los ajustes.
- Incluso con los niveles de envío de cada efecto ajustados

a 0, los efectos no se aplican si Multi-effects Output Level, Chorus Level, o Reverb Level están ajustados a 0. Compruebe cada ajuste.

- Si Output Assign está ajustado a algo distinto a "MFX", el sonido de multiefectos no se enviará.
- Si Output Assign está ajustado a "PATCH" para cada parte de la interpretación, el sonido se enviará de acuerdo con los ajustes Output Assign del Patch (para cada sonido) que se asigna a esas partes. Esto significa que si Output Assign para el Patch (cada sonido) está asignado a algo distinto a "MFX", el sonido de multiefectos no se enviará.

**Q** La modulación o algún otro controlador están siempre activados.

**A** Compruebe los ajustes de Matrix Controller. (p. 95) SonicCell permite utilizar el control de matriz para controlar patches a tiempo real. El control de matriz funciona como la fuente de control para Control Change y otros mensajes MIDI recibidos por SonicCell, y hace que los cambios de los parámetros de Patch se basen en estos mensajes. Según estos ajustes, es posible que SonicCell responda a los mensajes MIDI enviados desde dispositivos MIDI externos, y que los Patches suenen de forma diferente a la intencionada.

**Q** Al aumentar el nivel de envío de chorus o reverb para cada parte de una interpretación el efecto seguirá sin aplicarse de forma suficiente.

**A** Aunque puede definir ajustes de Send level a Chorus y Reverb para cada parte individual en una interpretación, estos valores sólo ajustan el límite superior de los niveles de envío Chorus y Reverb para cada Patch utilizado. Por consiguiente, incluso cuando el valor está ajustado al máximo de 127, si el nivel de envío disminuye en el Patch utilizado, no se producirá efecto. Además, se pueden utilizar diferentes ajustes de nivel de envío de Chorus y Reverb del Patch según si se utilizan multiefectos o no.

**Q** Al utilizar el control de matriz u otros medios similares para controlar los resultados LFO en ruido cuando cambia la panoramización de repente.

**A** Disminuya el cambio de velocidad (intervalo LFO). A causa del procesamiento especializado utilizado para la panoramización, que altera el nivel de volumen en cada uno de los lados izquierdo y derecho, los movimientos repentinos de panoramización que causan cambios rápidos en estos niveles crean grandes cambios de volumen, y como resultado pueden producirse interferencias.

**Q** Multifecto 43: Si TAP DELAY u otro valor de tiempo de retardo está ajustado a la nota, y entonces el tiempo disminuye, ¿el tiempo de retardo no cambia más allá de una longitud fija?

**A** Estos ajustes de tiempo de retardo tienen un límite superior, por lo tanto, si se excede el límite superior de un valor ajustado a la nota cuando el tiempo se retarda, ese valor superior no puede aumentar más. El límite de tiempo superior para cada uno es el valor máximo que se puede ajustar en lugar del valor numérico del tiempo.

**Q** He guardado (escrito) los ajustes de efecto de una interpretación, pero parece que no se han aplicado.

**A** ¿Puede que estuviera utilizando los ajustes del patch? Si MFX 1–3 Source, Chorus Source, o Reverb Source está ajustado "P1–P16", los ajustes de efecto de la interpretación no se utilizarán; en su lugar se utilizarán los ajustes de efecto del ajuste patch/rhythm asignados a esta parte especificada. Si desea utilizar los ajustes de efecto de la interpretación, ajústelo a "PFM" (p. 80).

## Temas relacionados con el almacenamiento de información

**Q** La interpretación suena de forma distinta que cuando se grabó.

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- Si ha modificado los ajustes de un patch utilizado por una interpretación, o si el patch temporal de la interpretación ha sido modificado por un dispositivo MIDI externo, estos patches también deben guardarse. Si los patches utilizados por una interpretación se han editado al grabar la interpretación, SonicCell visualizará un mensaje preguntándole si desea descartar estos patches. En estos casos, guarde primero el ajuste Patch (p. 116) o Rhythm (p. 131), y a continuación guarde de nuevo la interpretación (p. 73).
- Es posible que los ajustes de Mastering Effect hayan cambiado. (Estos ajustes no se guardan como parte de una interpretación).

**Q** Los patches suenan de forma distinta que cuando se grabaron.

**A** Compruebe los siguientes puntos.

- La operación de escritura no puede utilizarse para guardar patches cuando se cambian en modo Patch utilizando mensajes Control Change desde un dispositivo MIDI externo.

**cf.**

Consulte la sección "Implementación MIDI" (p. 246) para obtener más información acerca de los mensajes Control Change que se reciben.

- Es posible que los ajustes de Mastering Effect hayan cambiado. (Estos ajustes no se guardan como parte de un patch).

**Q** Los datos de la copia de seguridad de la memoria USB no se pueden recuperar en el SonicCell.

- Es posible que la memoria USB no esté correctamente formateada. SonicCell puede utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.

## Temas relacionados con MIDI y con dispositivos externos

**Q** Las interpretaciones del secuenciador externo se ralentizan o tienen interrupciones.

- A** Los problemas de interpretaciones ralentizadas o interrumpidas pueden surgir fácilmente cuando el secuenciador o el generador de sonido utilizado para la interpretación tiene que gestionar cargas de información pesada.
- A continuación se indican las causas principales y las medidas correctivas.
- ¿Se reproducen más de 128 voces simultáneamente? Reduzca el número de voces. La composición de patches en el SonicCell es tal, que es posible que se utilicen hasta ocho ondas para un patch. Cuando utilice Patches, aunque puede que sólo se escuche un sonido, realmente se están reproduciendo ocho sonidos simultáneamente. Además, con ciertos sonidos como los sonidos continuos con liberaciones largas, aunque el sonido real sea audible, el procesamiento para reproducir los sonidos aún está en marcha, así que también en estos casos, puede que la información de interpretación difiera del número real de voces que se reproducen.
  - ¿Utiliza un patch que utilice mucho LFO? Cargue otro patch. El procesamiento LFO invariablemente coloca una gran carga en el equipo, así que un gran uso del LFO ralentiza el funcionamiento general de SonicCell, lo que puede acabar afectando la expresión de los mismos sonidos.
  - ¿La información concentrada al principio de los tiempos está en la información de secuencia? Evite la superposición de los datos con la misma temporización ajustando un desplazamiento de 1-2 pulsaciones. Es fácil que la información se concentre al principio de los tiempos en la información de la canción cuando, por ejemplo, la información de la canción se introduzca utilizando Step Recording, o si la información se cuantiza después de ser introducida a tiempo real con un teclado. Por eso, se envían grandes cantidades de información al SonicCell, y el procesamiento para expresar sonidos se atasca.
  - ¿Hay un Program Change en el punto en que la interpretación de la canción se ralentiza? Cambie la posición del Program Change. Cuando se insertan Program Changes en las canciones, el tiempo de procesamiento para cambiar los patches se incrementa, lo que puede hacer que la interpretación se ralentice.
  - ¿Hay un mensaje System Exclusive en el punto en que la interpretación de la canción se ralentiza? Desplace la ubicación de la información. Los mensajes System Exclusive contienen grandes cantidades de información, y suponen cargas pesadas para los secuenciadores y los módulos de sonido. Intente volver a colocar la información y cambiar los mensajes System Exclusive por Control Changes de cualquier información que se pueda sustituir por Control Changes.
  - ¿Hay un Aftertouch u otro Control Change grande en el punto en que la interpretación de la canción se ralentiza? Desplace la ubicación de la información. Si ya no necesita la información, elimínela. En algunos casos, si

utiliza un teclado con aftertouch para introducir información, puede terminar introduciendo grandes cantidades de información antes de que se de cuenta de lo que está pasando. Estas grandes cantidades de información pueden suponer una carga excesiva en el secuenciador y en el módulo de sonido.

**Q** Los mensajes MIDI no se reciben correctamente.

- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿SonicCell está ajustado para no recibir mensajes MIDI?
    - Modo Performance
    - Canal Receive de la parte de interpretación (p. 71)
    - Conmutador Receive de la parte de interpretación (p. 71)
  - Modo Patch
  - Patch Rx Ch (p. 177)

**Q** No se han recibido Exclusive Messages.

- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿El instrumento está ajustado para recibir mensajes Exclusive? Ajuste Rx Exclusive a "ON" (p. 180).
  - ¿El número de identificación del dispositivo de transmisión coincide con el número de identificación del dispositivo de SonicCell? Compruebe la identificación del dispositivo (p. 177).

**Q** He conectado un secuenciador externo o un teclado MIDI al conector MIDI IN, y he intentado tocar un grupo de percusión de SonicCell, pero no se ha emitido sonido. ¿Por qué?

- A** Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo y el canal de recepción MIDI Receive del SonicCell coincidan. El canal de recepción MIDI utilizado por SonicCell en el modo Patch está ajustado con Patch Rx Ch (p. 177). Los datos de interpretación de los grupos de percusión normalmente se reciben en el canal MIDI 10.

**Q** Cuando el Bend Range de un Patch se incrementa (48), la afinación no sube suficientemente, ni tan solo al recibir un mensaje MIDI Pitch Bend.

- A** Mientras que los Patch Bend Ranges se pueden ajustar entre 0 y 48, cuando se utilizan ciertas ondas con la afinación aumentada (en la dirección +), puede que la afinación deje de subir en un punto fijo, en vez de continuar subiendo. Aunque se asegura un valor de 12 para el límite superior de las afinaciones subidas, tenga cuidado al ajustar el Bend Range por encima de esta cifra.

## Temas relacionados con la entrada externa

**Q** El dispositivo conectado a un jack INPUT no se puede oír o no es lo suficientemente alto.

- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Los cables de audio están conectados correctamente? Compruebe las conexiones.

## Solucionar problemas

- ¿Es posible que los cables de audio se hayan estropeado?  
¿Utiliza un cable de conexión que contiene una resistencia? Utilice un cable de conexión que no contenga resistencias.
- ¿Puede que el mando INPUT LEVEL esté ajustado a "MIN"?  
Ajuste el mando a un nivel apropiado.
- ¿El conmutador de selección de gain INPUT está en la posición correcta?  
Ajuste el conmutador de selección de gain INPUT de forma adecuada para el equipo conectado.

### Q No hay sonido desde el micrófono.

- A** ¿Es posible que haya conectado un micrófono condensador?  
Si está utilizando un micrófono condensador, deberá proporcionar alimentación phantom.  
Active la alimentación Phantom ("ON"). (p. 142)
- ¿Es posible que el cable del micrófono se haya estropeado?
  - ¿Es posible que el conmutador de selección de gain INPUT no esté en la posición "MIC"?  
Ajuste el conmutador de selección de gain INPUT a "MIC".

## Temas relacionados con la memoria USB

### Q No se detecta la memoria USB. No se muestran los archivos.

- A** Compruebe el formato de la memoria USB.  
SonicCell puede utilizar una memoria USB que haya estado formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.

### Q No puede realizarse ninguna copia de seguridad en la memoria USB

- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Es posible que la memoria USB esté protegida contra escritura?
  - ¿Dispone de suficiente espacio libre en la memoria USB?

## Temas relacionados con las canciones

### Q No se muestran las listas de reproducción

- A** Puede ser debido a las siguientes razones.
- Puede que las listas de reproducción no se muestren si ha añadido/borrado/modificado los datos de canción directamente desde la carpeta de SonicCell sin utilizar Playlist Editor.
  - Por alguna razón, no se reconoce la memoria USB.
  - Es posible que la memoria USB no esté correctamente formateada. SonicCell puede utilizar una memoria USB

formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.

### Q No se muestran las canciones

- A** Puede ser debido a las siguientes razones.
- ¿Las canciones están ubicadas en el directorio raíz? Puede que las canciones no se muestren si ha añadido/borrado/modificado los datos de canción directamente desde la carpeta de SonicCell sin utilizar Playlist Editor.
  - Es posible que la memoria USB no esté correctamente formateada. SonicCell puede utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, vuelva a formatearla utilizando FAT.

### Q Las canciones no se reproducen

- A** Puede ser debido a las siguientes razones.
- ¿Es posible que se muestre un símbolo "?" en la lista de canciones de la lista de reproducción?  
La frecuencia de muestreo de la canción (archivo de audio) es diferente de la frecuencia de muestreo de SonicCell.  
Cambie el conmutador SAMPLING RATE de SonicCell para que coincida con la frecuencia de muestreo de la canción.
  - \* Si mueve el conmutador SAMPLING RATE mientras el equipo está activado, deberá desactivar el equipo y activarlo de nuevo.
  - El tipo de archivo de la canción no es uno de los tipos de archivo que SonicCell puede reproducir.
  - Es posible que los datos de la canción estén dañados.
  - No es posible reproducir las canciones si añade/borra/modifica los datos de canción directamente desde la carpeta de SonicCell sin utilizar Playlist Editor.

### Q No se oye el sonido de reproducción

- A** ¿El volumen de reproducción está ajustado correctamente?  
Ajuste el volumen de reproducción en la pantalla del reproductor. (p. 169)

## Temas relacionados con la conexión USB

### Q El ordenador no reconoce SonicCell

- A** Conecte SonicCell a un ordenador cuyo puerto USB sea compatible con las conexiones USB 2.0 de alta velocidad.

# Mensajes de error

Si se realiza una operación incorrecta, o si no se puede realizar el procedimiento como ha especificado, aparecerá un mensaje de error. Consulte la explicación para el mensaje de error que aparece y tome las acciones adecuadas.

Mensaje	Significado	Acción
<b>USB Memory Not Ready!</b>	La memoria USB no está conectada.	Conecte la memoria USB.
<b>Read Error!</b>	No se han podido cargar los datos de la memoria USB.	Compruebe que la memoria USB esté conectada correctamente.
	Es posible que el archivo esté dañado.	No utilice este archivo.
	No es posible cargar este archivo porque su formato es incorrecto.	No utilice este archivo.
<b>Write Error!</b>	No se han podido escribir los datos a la memoria USB.	Compruebe que la memoria USB esté conectada correctamente.
	No es posible escribir los datos en la memoria USB porque no queda espacio libre.	Borre los archivos innecesarios de la memoria USB. Como alternativa, utilice un dispositivo de memoria USB diferente, uno que tenga más espacio libre.
	El archivo o la propia memoria USB están protegidos contra escritura.	Compruebe que ni el archivo ni la memoria USB no estén protegidos contra escritura.
<b>Archivo incorrecto/ Frecuencia de muestreo.</b>	Se trata de un archivo que SonicCell no puede reproducir.	No utilice este archivo.
	Esta canción no se ha transferido del Playlist Editor a la memoria USB.	Seleccione la canción para transferirla desde Playlist Editor y vuelva a transferir los datos a la memoria USB.
	La frecuencia de muestreo de la canción no coincide con el ajuste de SonicCell.	Defina la frecuencia de muestreo de SonicCell para que coincida con la frecuencia de muestreo de la canción y reinicielo.
<b>System Memory Damaged!</b>	Es posible que el contenido de la memoria del sistema esté dañado.	Ejecute Factory Reset. Si con esto no se resuelve el problema, consulte a su distribuidor o al distribuidor Roland más cercano.
<b>File Not Found!</b>	No se ha encontrado el archivo en la memoria USB.	Vuelva a guardar el archivo en la memoria USB.
<b>Checksum Error!</b>	El valor de la suma de comprobación de un mensaje System exclusive recibido es incorrecto.	Corrija el valor de la suma de comprobación.
<b>MIDI Buffer Full!</b>	Se ha recibido una cantidad de datos MIDI demasiado grande para poder procesarlos.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se están transmitiendo.
<b>MIDI Offline!</b>	Se ha roto la conexión MIDI IN.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable MIDI conectado a la entrada MIDI IN de SonicCell, y que no se haya desconectado el cable MIDI.
<b>USB Offline!</b>	El cable USB no está conectado.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable USB conectado al SonicCell, y que no se haya desconectado el cable USB.
<b>Now Playing!</b>	El reproductor de archivos SMF/Audio se está reproduciendo.	Detenga la reproducción o espere a que termine.

# Lista de efectos

## Parámetro multiefectos (MFX1–3, MFX)

La función multi efectos presentan 78 tipos diferentes de efectos. Alguno de los efectos constan de dos o más efectos diferentes conectados en series.

Los parámetros marcados con un sostenido “#” pueden ser controlados simultáneamente utilizando el control Multi-Effects (p. 81, p. 137) o el control Matrix (p. 95).

(Dos ajustes cambiarán simultáneamente para “#1” y “#2”).

FILTRO (10 tipos)		
01	EQUALIZER	P.194
02	SPECTRUM	P.194
03	ISOLATOR	P.194
04	LOW BOOST	P.194
05	SUPER FILTER	P.195
06	STEP FILTER	P.195
07	ENHANCER	P.195
08	AUTO WAH	P.196
09	HUMANIZER	P.196
10	SPEAKER SIMULATOR	P.196
MODULATION (12 tipos)		
11	PHASER	P.197
12	STEP PHASER	P.197
13	MLT STAGE PHASER	P.197
14	INFINITE PHASER	P.198
15	RING MODULATOR	P.198
16	STEP RING MOD	P.198
17	TREMOLO	P.198
18	AUTO PAN	P.199
19	STEP PAN	P.199
20	SLICER	P.199
21	ROTARY	P.200
22	VK ROTARY	P.200
CHORUS (12 tipos)		
23	CHORUS	P.200
24	FLANGER	P.201
25	STEP FLANGER	P.201
26	HEXA-CHORUS	P.201
27	TREMOLO CHORUS	P.202
28	SPACE-D	P.202
29	3D CHORUS	P.202
30	3D FLANGER	P.203
31	3D STEP FLANGER	P.203
32	2BAND CHORUS	P.203
33	2BAND FLANGER	P.204
34	2BAND STEP FLNGR	P.204
DYNAMICS (8 tipos)		
35	OVERDRIVE	P.205
36	DISTORTION	P.205
37	VS OVERDRIVE	P.205
38	VS DISTORTION	P.205
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.205
40	COMPRESSOR	P.206
41	LIMITER	P.206
42	GATE	P.206

DELAY (13 tipos)		
43	DELAY	P.207
44	LONG DELAY	P.207
45	SERIAL DELAY	P.208
46	MODULATION DELAY	P.208
47	3TAP PAN DELAY	P.209
48	4TAP PAN DELAY	P.209
49	MULTI TAP DELAY	P.209
50	REVERSE DELAY	P.210
51	SHUFFLE DELAY	P.210
52	3D DELAY	P.211
53	TIME CTRL DELAY	P.211
54	LONG T CTL DELAY	P.211
55	TAPE ECHO	P.212
LO-FI (5 tipos)		
56	LOFI NOISE	P.212
57	LOFI COMPRESS	P.213
58	LOFI RADIO	P.213
59	TELEPHONE	P.213
60	PHONOGRAPH	P.213
PITCH (3 tipos)		
61	PITCH SHIFTER	P.214
62	2VOI PCH SHIFTER	P.214
63	STEP PCH SHIFTER	P.214
REVERB (2 tipos)		
64	REVERB	P.215
65	GATED REVERB	P.215
COMBINATION (12 tipos)		
66	OD → CHORUS	P.215
67	OD → FLANGER	P.215
68	OD → DELAY	P.216
69	DST → CHORUS	P.216
70	DST → FLANGER	P.216
71	DST → DELAY	P.216
72	ENH → CHORUS	P.216
73	ENH → FLANGER	P.217
74	ENH → DELAY	P.217
75	CHORUS → DELAY	P.217
76	FLANGER → DELAY	P.217
77	CHORUS → FLANGER	P.218
PIANO (1 tipo)		
78	SYMPATHETIC RESO	P.218

### Acerca de Nota

Algunos parámetros de efecto (como Rate o Delay Time) se pueden ajustar según el valor de una nota. Tales parámetros tienen un conmutador de números/nota que le permite especificar si ajustará el valor como un valor de nota o como un valor numérico. Si desea ajustar Rate (Delay Time) como valor numérico, ajuste el conmutador número/nota a "Hz" ("msec"). Si desea ajustarlo como valor numérico, ajuste el conmutador número/nota a "NOTE".



\* Si se especifica Rate como un valor de nota, la modulación se sincronizará con el tempo cuando reproduzca datos de canción en formato SMF.

### nota:

	Tresillo de semifusa		Semifusa		Tresillo de fusa
	Fusa		Tresillo de semicorchea		Fusa punteada
	Semicorchea		Tresillo de corchea		Semicorchea punteada
	Corchea		Tresillo de negra		Corchea punteada
	Negra		Tresillo de blanca		Negra punteada
	Blanca		Tresillo de redonda		Blanca punteada
	Redonda		Tresillo de doble		Redonda punteada
	Doble				

### NOTA

Si un parámetro cuyo conmutador número/nota está ajustado a "NOTE" se especifica como destino para el control multi efecto, no podrá utilizar el control multiefectos para controlar aquel parámetro.

### NOTA

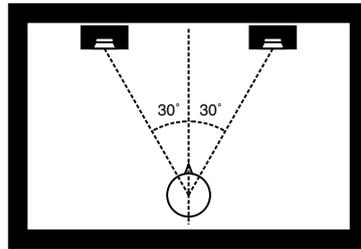
Si especifica el tiempo de retardo como un valor de nota, disminuyendo el tempo no cambiará el tiempo de retardo más allá de un cierto tiempo. Esto es debido a que hay un límite superior para el tiempo de retardo; si el tiempo de retardo se especifica como un valor de nota y disminuye el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de retardo no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que se puede especificar cuando se ajusta el tiempo de retardo como un valor numérico.

### Cuando se utilizan efectos 3D

Los siguientes efectos 3D utilizan tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una sensación de espacio que no se puede producir mediante delay, reverb, chorus, etc.

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

Al utilizar estos efectos, recomendamos que posicione sus altavoces de la siguiente manera. También, asegúrese de que los altavoces mantengan una distancia suficiente de la pared en cada lado.



Si el altavoz izquierdo y derecho se encuentran demasiado separados o bien si hay demasiada reverberación, es posible que el efecto 3D no aparezca.

Cada uno de estos efectos tiene un parámetro "Output Mode". Si desea que el sonido de los jacks OUTPUT se oiga a través de los altavoces, seleccione "SPEAKER." Si desea que el sonido se oiga a través de los auriculares, seleccione "PHONES." De esta forma se asegura que el efecto 3D sea escuchado. Si este parámetro no se ajusta correctamente, es posible que el efecto 3D no aparezca.

### Acerca de la función STEP RESET

- 06: STEP FILTER
- 16: STEP PING MOD
- 19: STEP PAN
- 20: SLICER
- 63: STEP PCH SHIFTER

Los cinco 5tipos previos contienen un secuenciador de dieciséis pasos.

Para estos tipos, puede utilizar un control multiefectos (p. 81, p. 137) para reajustar la secuencia para que se reproduzca desde el primer paso.

Para ello, ajuste el control multiefectos Destination a "Step Reset."

Por ejemplo, si utiliza la palanca de modulación para controlar el efecto, realizaría los siguientes ajustes.

**Origen:** CC01: MODULATION

**Destinación:** Step Reset

**Sens:** +63

Con estos ajustes, la secuencia se reproducirá desde el primer paso siempre que utilice la palanca de modulación.

## Lista de efectos

### 01: EQUALIZER

Ecuilizador estéreo de cuatro bandas (baja, media x 2, alta).

da L → EQ de 4 bandas → salida L

da R → EQ de 4 bandas → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la gama baja
Low Gain #	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de banda media 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama media 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de banda media 1 Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de banda media 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama media 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de banda media 2 Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de gama alta
High Gain #	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Level #	0-127	Nivel de salida

### 02: SPECTRUM

Espectro estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o cortando el nivel a frecuencias específicas.

da L → Spectrum → salida L

da R → Spectrum → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Gain de cada banda de frecuencia
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente la amplitud de los intervalos ajustados para todas las bandas de frecuencia.
Level #	0-127	Output Level

### 03: ISOLATOR

Es un ecualizador que corta el volumen y le permite añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en gamas distintas.

entrada L → Isolator → Low Boost → salida L

entrada R → Isolator → Low Boost → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Boost/Cut Low #	-60- +4 dB	Realza o corta cada una de las bandas de frecuencias High, Middle, y Low. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.
Boost/Cut Mid #		
Boost/Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Activa y desactiva la función Anti-Phase para las gamas de frecuencias bajas. Cuando se activa, el canal contenedor del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal.
Anti Phase Low Level	0-127	Define los ajustes del nivel de las gamas de frecuencias bajas. Al ajustar este nivel en algunas frecuencias le permite enfatizar ciertas partes. (Es efectivo sólo para fuentes estéreo).
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase de la banda de frecuencia Middle. Los parámetros son los mismos que para las bandas de frecuencias bajas.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Low Booster. Enfatiza el fondo para crear un sonido de bajo potente.
Low Boost Level	0-127	Si aumenta este valor obtendrá una gama de bajos más potente. * Según los ajustes del Isolator y del filtro este efecto puede ser difícil de distinguir.
Level	0-127	Output Level

### 04: LOW BOOST

Realza el volumen de la gama más baja y crea unos graves potentes.

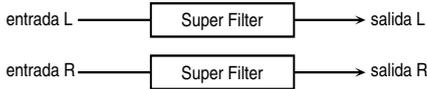
entrada L → Low Boost → EQ de 2 bandas → salida L

entrada R → Low Boost → EQ de 2 bandas → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Boost Frequency #	50-125 Hz	Frecuencia central en la que se realzará la gama más baja
Boost Gain #	0- +12 dB	Punto en que se realzará la gama más baja
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Anchura de la gama más baja que se realzará
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

### 05: SUPER FILTER

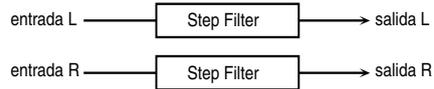
Es un filtro con una inclinación muy pronunciada. Puede cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Gama de frecuencias que pasará por cada filtro <b>LPF:</b> frecuencias por debajo del corte <b>BPF:</b> frecuencias en la región del corte <b>HPF:</b> frecuencias por encima del corte <b>NOTCH:</b> frecuencias que no se encuentran en la región del corte
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava <b>-36 dB:</b> muy fuerte <b>-24 dB:</b> fuerte <b>-12 dB:</b> suave
<b>Filtro Cutoff #</b>	0-127	Frecuencia de corte del filtro Si incrementa este valor, aumentará la frecuencia de corte.
<b>Filter Resonance #</b>	0-127	Nivel de resonancia del filtro Si aumenta este valor, enfatizará la región que se encuentra más cerca de la frecuencia de corte.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Cantidad de impulso de la salida del filtro
<b>Modulation Sw</b>	OFF, ON	Conmutador On/off para cambio cíclico
<b>Onda de modulación</b>	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Modulación de la frecuencia de corte <b>TRI:</b> onda triangular <b>SQR:</b> onda cuadrada <b>SIN:</b> onda sinusoidal <b>SAW1:</b> onda con diente de sierra (hacia arriba) <b>SAW2:</b> onda con diente de sierra (hacia abajo)
<b>Rate #</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Índice de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Attack #</b>	0-127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de corte Es efectivo si Modulation Wave es SQR, SAW1, o SAW2.
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

### 06: STEP FILTER

Se trata de un filtro cuya frecuencia de corte puede modularse en pasos. Puede especificar el patrón de cambio de la frecuencia de corte.



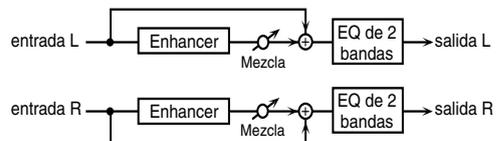
Parámetro	Valor	Descripción
<b>Step 01-16</b>	0-127	Frecuencia de corte en cada paso
<b>Rate #</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Índice de modulación
<b>Attack #</b>	0-127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de corte entre pasos
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Gama de frecuencias que pasará por cada filtro <b>LPF:</b> frecuencias por debajo del corte <b>BPF:</b> frecuencias en la región del corte <b>HPF:</b> frecuencias por encima del corte <b>NOTCH:</b> frecuencias que no se encuentran en la región del corte
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava <b>-12 dB:</b> suave <b>-24 dB:</b> fuerte <b>-36 dB:</b> muy fuerte
<b>Filter Resonance #</b>	0-127	Nivel de resonancia del filtro Si aumenta este valor, enfatizará la región que se encuentra más cerca de la frecuencia de corte.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Cantidad de impulso de la salida del filtro
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

#### MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p. 193).

### 07: ENHANCER

Controla la estructura armónica de las frecuencias altas, añadiendo destellos y rigidez al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Sens #</b>	0-127	Sensibilidad del enhancer
<b>Mix #</b>	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## Lista de efectos

### 08: AUTO WAH

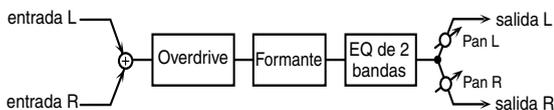
Controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de filtro <b>LPF:</b> El efecto wah se aplicará en una amplia gama de frecuencias. <b>BPF:</b> El efecto wah se aplicará en intervalo estrecho de frecuencias.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central a la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en el intervalo de la frecuencia central. Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Polarity	UP, DOWN	Define la dirección en la que se cambiará la frecuencia cuando el filtro wah automático se module. <b>UP:</b> El filtro cambiará a una frecuencia más alta. <b>DOWN:</b> El filtro cambiará a una frecuencia más baja.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth #	0-127	Profundidad de modulación
Phase #	0-180 grados	Ajusta el grado de desplazamiento de fase de los sonidos de derecha e izquierda al aplicar el efecto wah.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Level	0-127	Nivel de salida

### 09: HUMANIZER

Añade un carácter de vocal al sonido imitando la voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el drive.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Vowel1	a, e, i, o, u	Selección una vocal.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta por medio de la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste

Parámetro	Valor	Descripción
Manual #	0-100	Punto en que cambia Vowel 1/2 <b>49 o menos:</b> Vowel 1 tendrá una mayor duración. <b>50:</b> Vowel 1 y 2 tendrán la misma duración. <b>51 o más:</b> Vowel 2 tendrá una mayor duración.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Pan #	L64-63R	Localización estéreo de la salida
Level	0-127	Nivel de salida

### 10: SPEAKER SIMULATOR

Simula tipos de altavoz y ajustes de micro que se utilizan para capturar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Descripción
Speaker Type	(Consulte la tabla).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro que está grabando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos, alejando el micro en el orden 1, 2 y 3.
Mic Level #	0-127	Volumen del micro
Direct Level #	0-127	Volumen del sonido directo
Level #	0-127	Nivel de salida

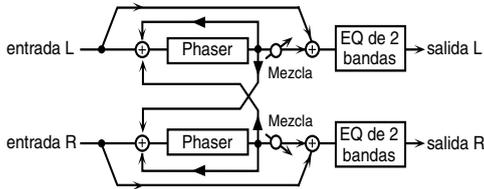
#### Especificaciones de cada tipo de altavoz

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

Tipo	Mueble	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	caja abierta por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
2-STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
3-STACK	grande triple apilado	12 x 4	condensador

## 11: PHASER

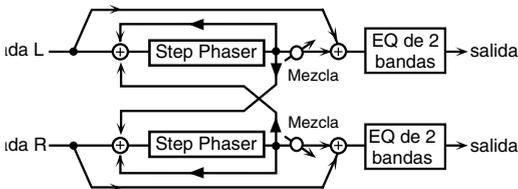
Se añade y se modula un sonido con la fase desplazada al sonido original.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de pasos en el phaser
<b>Manual #</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
<b>Rate #</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Polarity</b>	INVERSE: SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas. <b>INVERSE:</b> Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se amplía el sonido. <b>SYNCHRO:</b> Las fases derecha e izquierda son las mismas. Seleccione este valor cuando entre una fuente estéreo.
<b>Resonance #</b>	0-127	Cantidad de feedback
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
<b>Mix #</b>	0-127	Nivel del sonido desfasado
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 12: STEP PHASER

El efecto phaser variará gradualmente.

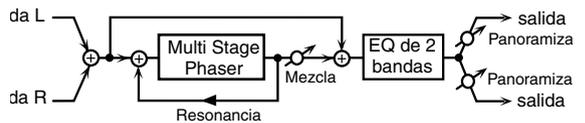


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de pasos en el phaser
<b>Manual #</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
<b>Rate #</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Polarity</b>	INVERSE: SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas. <b>INVERSE:</b> Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se amplía el sonido. <b>SYNCHRO:</b> Las fases derecha e izquierda son las mismas. Seleccione este valor cuando entre una fuente estéreo.
<b>Resonance #</b>	0-127	Cantidad de feedback
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
<b>Step Rate #</b>	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio en pasos del efecto phaser
<b>Mix #</b>	0-127	Nivel del sonido desfasado
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## 13: MLT STAGE PHASER (MULTI STAGE PHASER)

Unos ajustes extremadamente altos de la diferencia de fase producirán un efecto muy desfasado.

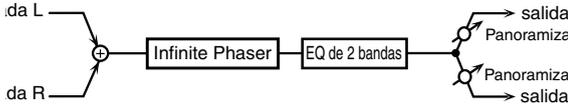


Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de pasos en el phaser
<b>Manual #</b>	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
<b>Rate #</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Resonance #</b>	0-127	Cantidad de feedback
<b>Mix #</b>	0-127	Nivel del sonido desfasado
<b>Pan #</b>	164-63R	Localización estéreo del sonido de salida
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

## Lista de efectos

### 14: INFINITE PHASER

Phaser que sigue aumentando/disminuyendo la frecuencia a la que se modulará el sonido.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Mode	1, 2, 3, 4	Los valores más altos producirán un efecto phaser más profundo.
Speed #	-100- +100	Velocidad a la que sube o baja la frecuencia con la que se modula el sonido (+: arriba / -: abajo)
Resonance #	0-127	Cantidad de feedback
Mix #	0-127	Volumen del sonido desfasado
Pan #	L64-63R	Panoramización del sonido enviado
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia baja
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Level	0-127	Volumen de salida

### 15: RING MODULATOR

Efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de campanas. También puede cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a los cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Frequency #	0-127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
Sens #	0-127	Ajusta el valor de la modulación de frecuencia que se aplica.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se desplaza hacia las frecuencias altas (UP) o hacia las bajas (DOWN).
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 16: STEP RING MOD (STEP RING MODULATOR)

Se trata de un modulador de anillo que usa secuencias de 16 pasos para variar la frecuencia con la que se aplica la modulación.



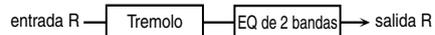
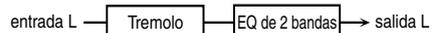
Parámetro	Intervalo	Explicación
Step 01-16	0-127	Frecuencia de la modulación en anillo de cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de modulación entre pasos
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia baja
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

#### MEMO

Puede utilizar el control de multifectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p. 193).

### 17: TREMOLO

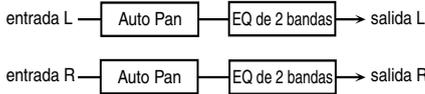
Modula cíclicamente el volumen para añadir efecto de tremolo al sonido.

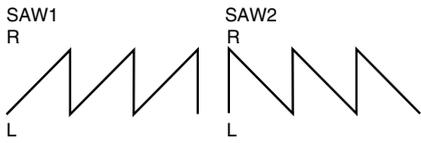


Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación <b>TRI</b> : onda triangular <b>SQR</b> : onda cuadrada <b>SIN</b> : onda sinusoidal <b>SAW1/2</b> : onda de diente de sierra
	SAW1 SAW2	
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Depth #	0-127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Level	0-127	Nivel de salida

## 18: AUTO PAN

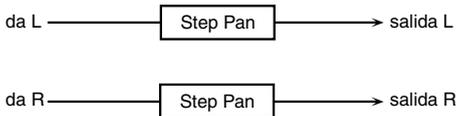
Modula cíclicamente la localización estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación <b>TRI:</b> onda triangular <b>SQR:</b> onda cuadrada <b>SIN:</b> onda sinusoidal <b>SAW1/2:</b> onda de diente de sierra
	SAW1 R L	
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Depth #	0-127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Level	0-127	Nivel de salida

## 19: STEP PAN

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



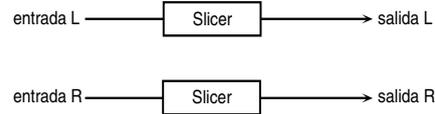
Parámetro	Intervalo	Explicación
Step 01-16	164-63R	Pan en cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia la panoramización entre pasos
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una entrada provoca que la secuencia se reanude desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volumen en el que una nota de entrada se detecta
Level	0-127	Volumen de salida

### MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p. 193).

## 20: SLICER

Si se aplican los cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece sonar como frase de acompañamiento. Resulta especialmente efectivo cuando se aplica a sonidos de tipo sustain.



Parámetro	Valor	Descripción
Step 01-16	164-63R	Nivel en cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia el nivel entre pasos
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una entrada provoca que la secuencia se reanude desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volumen en el que una nota de entrada se detecta
Mode	LEGATO, SLASH	Selecciona la manera en que cambia el volumen a medida que un paso progresa hacia el siguiente. <b>LEGATO:</b> El cambio en volumen de un nivel de paso al siguiente no se altera. Si el nivel del paso siguiente es el mismo que el que le precede, no hay cambio en el volumen. <b>SLASH:</b> El nivel se ajusta a 0 de forma momentánea antes de progresar al nivel del paso siguiente. Este cambio de volumen se produce si el nivel del paso siguiente es el mismo que el del precedente.
Shuffle #	0-127	La temporización del volumen cambia en niveles para los pasos (steps) pares (step 2, step 4, step 6...). Cuanto más alto sea el valor más lenta será la progresión del compás.
Level	0-127	Nivel de salida

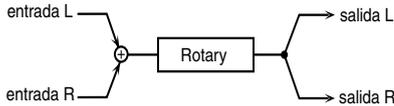
### MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p. 193).

## Lista de efectos

### 21: ROTARY

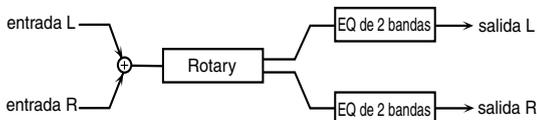
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces giratorios utilizados a menudo con los órganos eléctricos antiguos. Ya que el movimiento de los rotores de gama alta y gama baja se puede ajustar independientemente, se puede hacer una aproximación al único tipo de modulación característico de estos altavoces. Este efecto es más apropiado para Patches de órgano eléctrico.



Parámetro	Valor	Descripción
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y del rotor de alta frecuencia. <b>SLOW:</b> Reduce la rotación a Slow Rate. <b>FAST:</b> Aumenta la rotación a Fast Rate.
Wf Slow Speed	0,05–10,00 Hz	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de baja frecuencia
Wf Fast Speed	0,05–10,00 Hz	Velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia
Wf Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia en alcanzar la nueva velocidad al pasar de rápido a lento (o de lento a rápido). Los valores inferiores requerirán más tiempo.
Wf Level	0–127	Volumen del rotor de baja frecuencia.
Tw Slow Speed	0,05–10,00 Hz	Ajustes del rotor de frecuencia alta Los parámetros son los mismos que para el rotor de baja frecuencia
Tw Fast Speed	0,05–10,00 Hz	
Tw Acceleration	0–15	
Tw Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersión espacial del sonido
Level #	0–127	Nivel de salida

### 22: VK ROTARY

Este tipo ofrece respuesta modificada para los altavoces giratorios, con la gama baja potenciada. Este efecto cuenta con las mismas especificaciones que el altavoz giratorio integrado del VK-7.

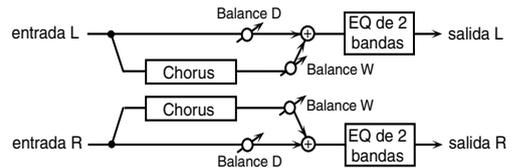


Parámetro	Valor	Descripción
Speed #	SLOW, FAST	Velocidad de giro del altavoz rotatorio
Brake #	OFF, ON	Cambia el giro del altavoz. Si se desactiva, la rotación se detendrá de forma gradual. Si se desactiva, la rotación se reanudará de forma gradual.
Wf Slow Speed	0,05–10,00 Hz	Índice de baja velocidad de rotación del woofer

Parámetro	Valor	Descripción
Wf Fast Speed	0,05–10,00 Hz	Índice de alta velocidad de rotación del woofer
Wf Trans Up	0–127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Slow a Fast.
Wf Trans Down	0–127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Fast a Slow.
Wf Level	0–127	Volumen del woofer
Tw Slow Speed	0,05–10,00 Hz	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que para el woofer.
Tw Fast Speed	0,05–10,00 Hz	
Tw Trans Up	0–127	
Tw Trans Down	0–127	
Tw Level	0–127	
Spread	0–10	Ajusta la imagen estéreo del altavoz rotatorio. Cuando más alto sea el valor seleccionado, más amplia será la imagen del sonido.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Level #	0–127	Nivel de salida

### 23: CHORUS

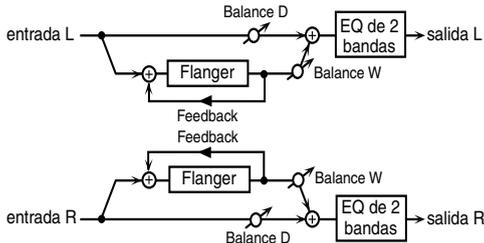
Se trata de un chorus estéreo. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre del sonido chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Tipo de filtro	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0,0–100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05–10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Fase	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

## 24: FLANGER

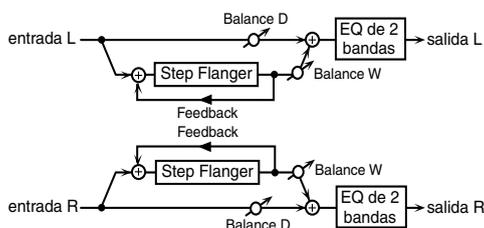
Es un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para la izquierda que para la derecha). Produce una resonancia metálica que sube y baja como un avión a reacción al despegar o al aterrizar. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre de un sonido flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
Tipo de filtro	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Fase	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-.98– +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (–) invertirán la fase.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

## 25: STEP FLANGER

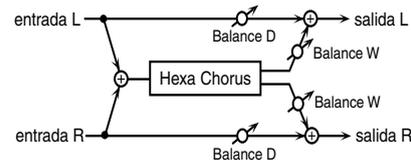
Flanger en que la afinación del flanger cambia por pasos. La velocidad a la que cambia la afinación también se puede especificar en términos de un valor de nota de un tempo especificado.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Fase	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-.98– +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (–) invertirán la fase.
Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia (periodo) de cambio de afinación
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

## 26: HEXA-CHORUS

Usa un chorus de seis fases (seis capas de sonidos con chorus) para crear un sonido más rico y darle más amplitud espacial.

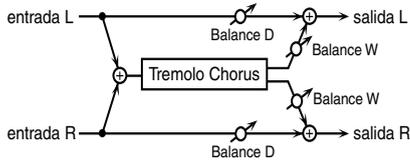


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Pre Delay Deviation	0–20	Ajusta la diferencia de Pre Delay entre cada sonido de chorus.
Depth Deviation	-20– +20	Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido de chorus.
Pan Deviation	0–20	Ajusta la diferencia de situación de estéreo entre cada sonido de chorus. <b>0:</b> Todos los sonidos de chorus se encontrarán en el centro. <b>20:</b> Cada sonido de chorus se espaciará en intervalos de 60 grados en relación al centro.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

## Lista de efectos

### 27: TREMOLO CHORUS

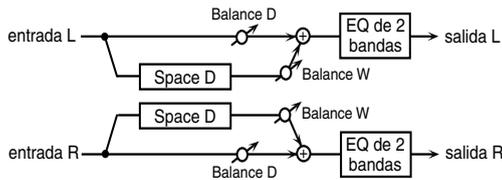
Se trata de un efecto de chorus con Tremolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Chorus Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Tremolo Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto tremolo
Tremolo Separation	0-127	Amplitud del efecto tremolo
Tremolo Phase	0-180 grados	Amplitud del efecto tremolo
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus de tremolo (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 28: SPACE-D

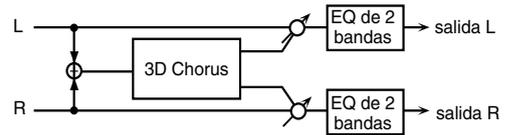
Se trata de un chorus múltiple que aplica una modulación de dos fases en estéreo. No da la impresión de modulación, pero produce un efecto chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Fase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 29: 3D CHORUS

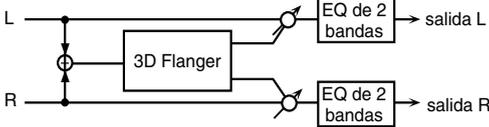
Aplica un efecto 3D al sonido chorus. El sonido chorus se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Fase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona <b>SPEAKER</b> al utilizar altavoces o <b>PHONES</b> si usa auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 30: 3D FLANGER

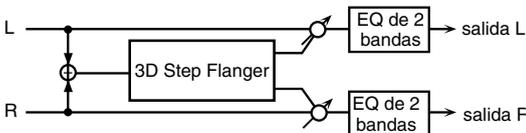
Aplica un efecto 3D al sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Fase	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98– +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona <b>SPEAKER</b> al utilizar altavoces o <b>PHONES</b> si usa auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

### 31: 3D STEP FLANGER

Aplica un efecto 3D al paso de sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

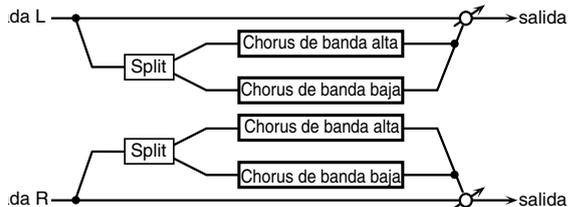


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro

Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Fase	0–180 grados	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98– +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia (periodo) de cambio de afinación
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona <b>SPEAKER</b> al utilizar altavoces o <b>PHONES</b> si usa auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15– +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

### 32: 2BAND CHORUS

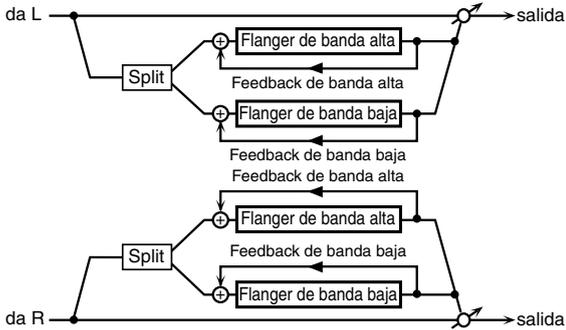
Efecto chorus que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo de retardo desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido chorus de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Velocidad en la cual se modula el sonido chorus de banda baja
Low Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido chorus de banda baja
Low Phase	0–180 grados	Amplitud del sonido chorus de banda baja
High Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido chorus de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Velocidad en la cual se modula el sonido chorus de banda baja
High Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido chorus de banda alta
High Phase	0–180 grados	Amplitud del sonido chorus de banda alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Volumen de salida

## 33: 2BAND FLANGER

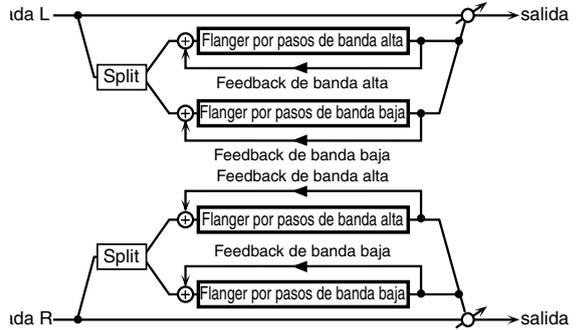
Flanger que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Split Freq	200-8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor en que se modula el sonido flanger de banda baja
Low Depth	0-127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de banda baja
Low Phase	0-180 grados	Amplitud del sonido flanger de banda baja
Low Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido flanger de banda baja que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
High Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor con el que se modula el sonido flanger de banda alta
High Depth	0-127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de banda alta
High Phase	0-180 grados	Amplitud del sonido flanger de banda alta
High Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido flanger de banda alta que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido flanger (W)
Level	0-127	Volumen de salida

## 34: 2BAND STEP FLNGR (2BAND STEP FLANGER)

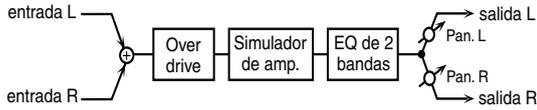
Step flanger que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Split Freq	200-8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor en que se modula el sonido flanger de banda baja
Low Depth	0-127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de banda baja
Low Phase	0-180 grados	Amplitud del sonido flanger de banda baja
Low Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido flanger de banda baja que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
Low Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Índice con que se repiten los pasos para el sonido flanger de banda baja
High Pre Delay	0,0-100,0 ms	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor con el que se modula el sonido flanger de banda alta
High Depth	0-127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de banda alta
High Phase	0-180 grados	Amplitud del sonido flanger de banda alta
High Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido flanger de banda alta que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
High Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Índice con que se repiten los pasos para el sonido flanger de banda alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido flanger (W)
Level	0-127	Volumen de salida

### 35: OVERDRIVE

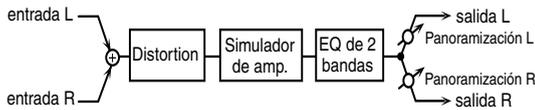
Crea una distorsión suave similar a la producida por un amplificador de válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra <b>SMALL:</b> amplificador pequeño <b>BUILT-IN:</b> tipo de amplificador de unidad simple <b>2-STACK:</b> amplificador grande apilado doble <b>3-STACK:</b> amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido de salida
Level	0-127	Nivel de salida

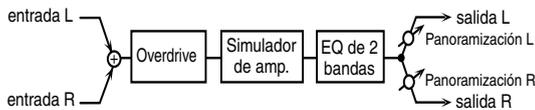
### 36: DISTORTION

Produce una distorsión mayor que el Overdrive. Los parámetros son los mismos que para "35: OVERDRIVE".



### 37: VS OVERDRIVE

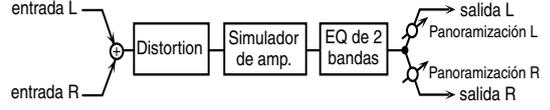
Overdrive que produce una gran distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone #	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra <b>SMALL:</b> amplificador pequeño <b>BUILT-IN:</b> tipo de amplificador de unidad simple <b>2-STACK:</b> amplificador grande apilado doble <b>3-STACK:</b> amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido de salida
Level	0-127	Nivel de salida

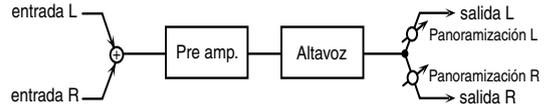
### 38: VS DISTORTION

Efecto de distorsión que produce una distorsión grande. Los parámetros son los mismos que para "37: VS OVERDRIVE".



### 39: GUITAR AMP SIMULATOR

Es un efecto que simula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el amplificador.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador para guitarra
Pre Amp Volume #	0-127	Volumen y distorsión del amplificador
Pre Amp Master #	0-127	Volumen del preamplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Grado de distorsión del preamplificador
Pre Amp Bass	0-127	Tono de intervalo de frecuencia bass/mid/treble
Pre Amp Middle		* Middle no se puede ajustar si "Match Drive" se selecciona como Pre Amp Type.
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127	Tono para una gama de frecuencia ultra alta
Pre Amp Bright	OFF, ON	Si lo activa "On" produce un sonido más brillante y agudo. * Este parámetro se aplica a los tipos de preamplificadores "JC-120", "Clean Twin", y "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Determina si la señal pasa a través del altavoz (ON), o no (OFF).
Speaker Type	(Consulte la tabla siguiente).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro capturando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos de 1 a 3 siendo el micro más distante a medida que sube el valor.
Mic Level	0-127	Volumen del micro
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo
Pan #	L64-63R	Localización estéreo de la salida
Level #	0-127	Nivel de salida

## Lista de efectos

### Especificaciones de cada tipo de altavoz

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

Tipo	Mueble	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	caja abierta por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	caja abierta por detrás	12 x 2	condensado r
BUILT IN 3	caja abierta por detrás	12 x 2	condensado r
BUILT IN 4	caja abierta por detrás	12 x 2	condensado r
BUILT IN 5	caja abierta por detrás	12 x 2	condensado r
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensado r
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensado r
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensado r
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensado r
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensado r
2-STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensado r
3-STACK	grande triple apilado	12 x 4	condensado r

### 40: COMPRESSOR

El compresor convierte en bemoles los niveles altos y eleva los niveles bajos, suavizando las desigualdades en el volumen.

entrada L → [Compressor] → [EQ de 2 bandas] → salida L

entrada R → [Compressor] → [EQ de 2 bandas] → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Attack #	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Threshold #	0-127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0-127	Nivel de salida

### 41: LIMITER

Comprime las señales que sobrepasan un cierto nivel de volumen especificado, evitando la distorsión.

entrada L → [Limiter] → [EQ de 2 bandas] → salida L

entrada R → [Limiter] → [EQ de 2 bandas] → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Release #	0-127	Ajusta el tiempo después que el volumen de la señal cae por debajo del nivel de umbral hasta que no se aplica más compresión.
Threshold #	0-127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Relación de compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0-127	Nivel de salida

### 42: GATE

Corta el delay de la reverberación en función del volumen del sonido enviado al efecto. Se debe usar cuando se desea crear una reducción artificial del sonido en el desvanecimiento de la reverberación.

entrada L → [Gate] → salida L

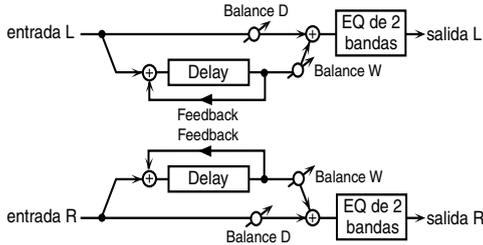
entrada R → [Gate] → salida R

Parámetro	Valor	Descripción
Threshold #	0-127	Nivel de volumen en que se empieza a cerrar la compuerta
Mode	GATE, DUCK	Tipo de compuerta <b>GATE:</b> La compuerta se cerrará cuando volumen del sonido original disminuya, cortando el sonido original. <b>DUCK (Ducking):</b> La compuerta se cerrará cuando el volumen del sonido original aumente, cortando el sonido original.
Attack	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta para abrirse por completo después de ser disparada.
Hold	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta en empezar a cerrarse después de que la fuente de sonido caiga por debajo del Threshold.
Release	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse por completo después de pasar por el tiempo de mantenimiento.
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

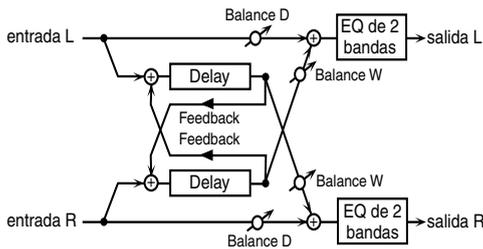
### 43: DELAY

Es un delay estéreo.

Si el modo Feedback es NORMAL:



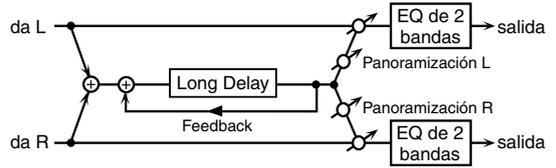
Si el modo Feedback es CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay izquierdo	0 - 1300 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay derecho		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido delay
Phase Right		
Modo Feedback	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como entra el sonido delay en el efecto. (Consulte las figuras anteriores.)
Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 44: LONG DELAY

Delay que ofrece un tiempo de retardo largo.

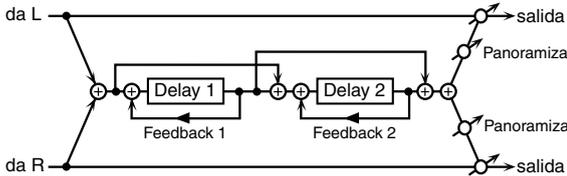


Parámetro	Intervalo	Explicación
Delay Time	0-2600 ms, nota	Tiempo de retardo desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido delay
Fase	NORMAL, INVERSE	Fase del retardo (NORMAL: sin inversión, INVERT: invertida)
Feedback #	-98- +98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada (valores negativos invierten la fase)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado (BYPASS: sin corte)
Pan #	L64-63R	Panoramización del sonido delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0-127	Volumen de salida

## Lista de efectos

### 45: SERIAL DELAY

Este retardo conecta dos unidades de retardo en serie. Se puede aplicar feedback independientemente a cada unidad de retardo, permitiéndole producir un sonido delay complejo.

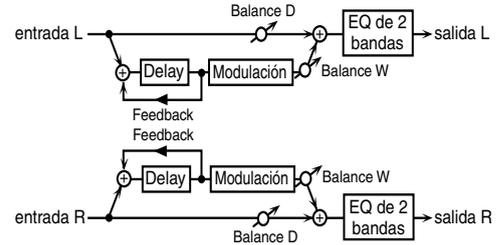


Parámetro	Intervalo	Explicación
Delay1 Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega a delay 1 hasta que se oye el sonido retardado
Delay1 Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de delay 1 (valores negativos invierten la fase)
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado de delay 1 [BYPASS: sin corte]
Delay2 Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega a delay 2 hasta que se oye el sonido retardado
Delay2 Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de delay 2 (valores negativos invierten la fase)
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado de delay 2 [BYPASS: sin corte]
Pan #	L64-63R	Panoramización del sonido delay
Low Gain	-.15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia baja
High Gain	-.15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0-127	Volumen de salida

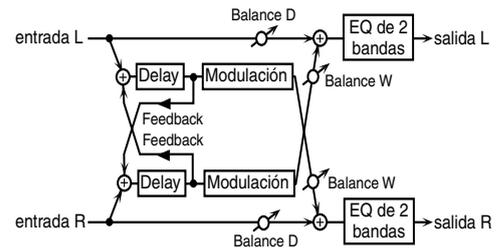
### 46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido retardado.

Si el modo Feedback es NORMAL:



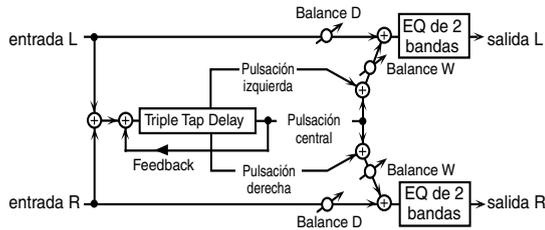
Si el modo Feedback es CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay izquierdo	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay derecho		
Modo Feedback	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como se devuelve el sonido delay al efecto. (Consulte las figuras anteriores)
Feedback #	-.98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Fase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-.15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-.15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 47: 3TAP PAN DELAY

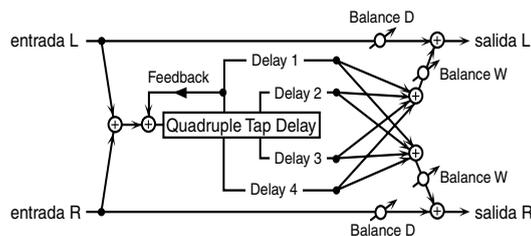
Produce tres sonidos delay, centro, izquierdo y derecho.



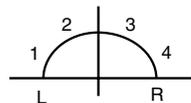
Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left/Right/Center	0-2600 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Center Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Left/Right/Center Level	0-127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 48: 4TAP PAN DELAY

Este efecto tiene cuatro delays.



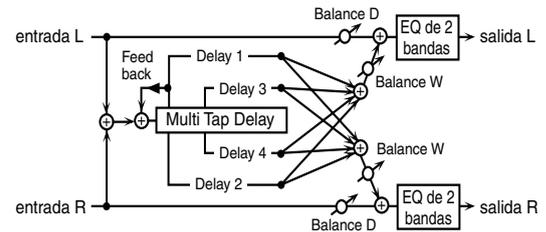
Localización estéreo de cada delay



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4 Time	0-2600 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay 1 Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay 1-4 Level	0-127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 49: MULTI TAP DELAY

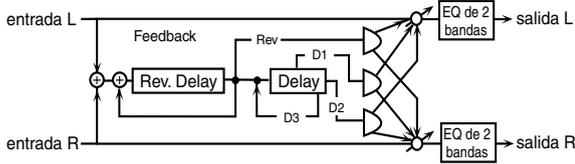
Este efecto cuenta con cuatro delays. Cada uno de los parámetros de Delay Time puede ajustarse a una longitud de nota basándose en el tiempo seleccionado. Puede seleccionar la panoramización y el nivel de cada sonido delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4 Time	0-2600 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Delay 1 Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Localización estéreo de los Delays 1-4
Delay 1-4 Level	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

## 50: REVERSE DELAY

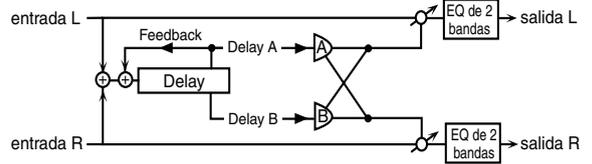
Delay inverso que añade un sonido invertido y retardado al sonido de entrada. Inmediatamente después de delay inverso se conecta un tap delay.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Threshold	0-127	Volumen en que el delay inverso empezará a aplicarse
Rev Dly Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega al reverse delay hasta que se oye el sonido retardado
Rev Dly Feedback #	-98- +98%	Proporción de sonido delay a devolver a la entrada de delay inverso (valores negativos invierten la fase).
Rev Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado inverso (BYPASS: sin corte)
Rev Dly Pan	L64-63R	Panoramización del sonido delay inverso.
Rev Dly Level	0-127	Volumen del sonido delay inverso
Delay 1-3 Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega al tap delay hasta que se oye el sonido retardado
Delay 3 Feedback #	-98- +98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de tap delay (valores negativos invierten la fase)
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido tap delay (BYPASS: sin corte)
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan	L64-63R	Panoramización de los sonidos tap delay
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level	0-127	Volumen de los sonidos tap delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia baja
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0-127	Volumen de salida

## 51: SHUFFLE DELAY

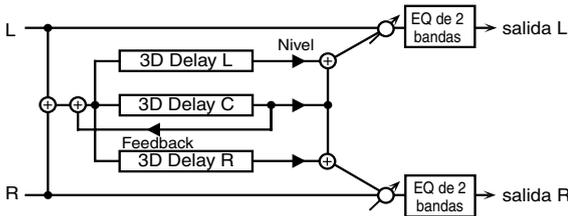
Añade mezcla al sonido delay, dándole un efecto de delay más intenso con un toque swing.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time #	0 -2600 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Shuffle Rate #	0-100%	Ajusta el valor (como porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que suene el Delay B en relación con el tiempo transcurrido antes de que suene Delay A. Si selecciona el 100%, los tiempos de delay son los mismos.
Acceleration	0-15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan A/B	0-127	Localización estéreo del Delay A/B
Level A/B	0-127	Volumen del delay A/B
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 52: 3D DELAY

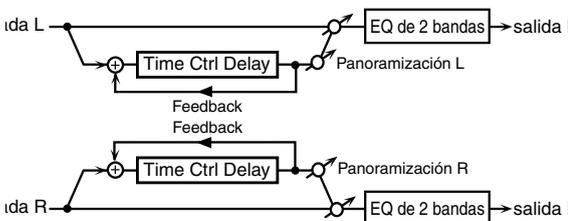
Aplica un efecto 3D al sonido delay. El sonido delay se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay izquierdo		
Delay derecho	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Center		
Center Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Left Level		
Right Level	0-127	Nivel de salida del sonido delay
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona <b>SPEAKER</b> al utilizar altavoces o <b>PHONES</b> si usa auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 53: TIME CTRL DELAY

Delay estéreo en que el tiempo delay puede variar suavemente.

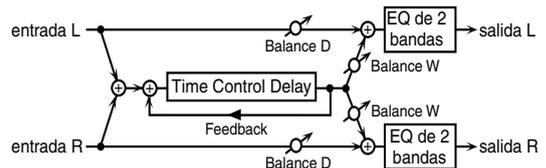


Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time #	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Delay Time afecta directamente la proporción del cambio de afinación.

Parámetro	Valor	Descripción
Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 54: LONG T CTL DELAY (LONG TIME CONTROL DELAY)

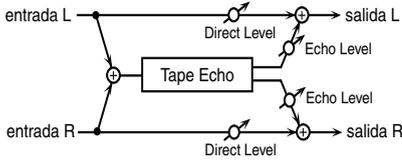
Retardo en el cual el tiempo delay time puede variar suavemente, permitiendo que se produzca un retardo ampliado.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay Time #	0 -2600 ms nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Delay Time afecta directamente el cambio de proporción de afinación.
Feedback #	-98- +98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan #	L64-63R	Localización estéreo del delay
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

**55: TAPE ECHO**

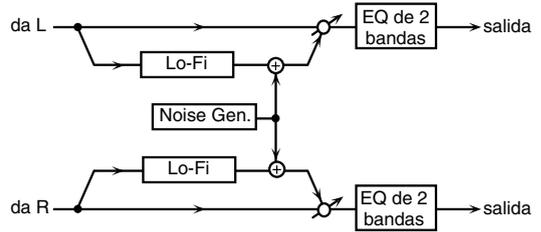
Eco de cinta virtual que produce un sonido delay realista de cinta. Simula la sección del eco de cinta del Space Echo RE-201 de Roland.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>Mode</b>	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de cabezales de reproducción que pueden utilizarse. Seleccione entre tres cabezales diferentes con tiempos delay diferentes. <b>S:</b> corto, <b>M:</b> medio, <b>L:</b> largo
<b>Repeat Rate #</b>	0-127	Velocidad de la cinta. Si se aumenta este valor, el espacio de los sonidos retardados disminuirá.
<b>Intensity #</b>	0-127	Cantidad de repeticiones de delay
<b>Bass</b>	-15-+15 dB	Realce/corte para la gama baja del sonido de eco
<b>Treble</b>	-15-+15 dB	Realce/corte para la gama alta del sonido de eco
<b>Head S Pan</b>	L64-63R	Panoramización independiente para los cabezales de reproducción cortos, medios y largos
<b>Head M Pan</b>		
<b>Head L Pan</b>		
<b>Distorsión de la cinta</b>	0-5	Cantidad de distorsión dependiente de cinta a añadir. Simula los ligeros cambios de tono que se pueden detectar mediante un equipo de análisis de señal. Si se aumenta este valor, se aumenta la distorsión.
<b>Wow/Flutter Rate</b>	0-127	Velocidad de wow/flutter (variación compleja en la afinación debida al deterioro de la cinta y a la irregularidad de rotación)
<b>Wow/Flutter Depth</b>	0-127	Profundidad de wow/flutter
<b>Echo Level #</b>	0-127	Volumen del sonido de eco
<b>Direct Level #</b>	0-127	Volumen del sonido original
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

**56: LOFI NOISE**

Además de un efecto lo-fi, también añade varios tipos de interferencias como interferencias white o ruidos de disco.



Parámetro	Valor	Descripción
<b>LoFi Type</b>	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
<b>Filter Cutoff</b>	200-8000 Hz	Frecuencia central del filtro
<b>W/P Noise Type</b>	WHITE, PINK	Conmuta entre las interferencias white y pink.
<b>W/P Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicado a las interferencias white/pink (BYPASS: sin corte)
<b>W/P Noise Level #</b>	0-127	Volumen de las interferencias white/pink
<b>Disc Noise Type</b>	LP, EP, SP, RND	Tipo de interferencia de grabación. La frecuencia a la que se escucha la interferencia depende del tipo seleccionado.
<b>Disc Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
<b>Disc Noise Level #</b>	0-127	Volumen de la interferencia de grabación
<b>Hum Noise Type</b>	50 Hz, 60 Hz	Frecuencia del ruido
<b>Hum Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos que se aplica al ruido (BYPASS: sin corte)
<b>Hum Noise Level #</b>	0-127	Volumen del ruido
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
<b>Balance #</b>	D100:0W-DO:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida

### 57: LOFI COMPRESS

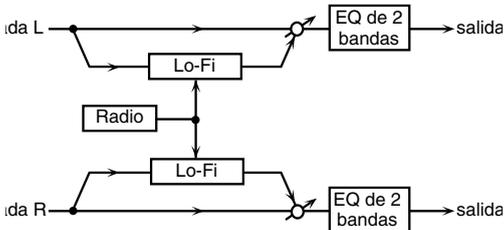
Efecto que degrada la calidad del sonido de forma intencionada con intenciones creativas.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Fil Type	1-6	Selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de pasar por el efecto Lo-Fi. 1: Compresor desactivado 2-6: Compresor activado
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Fil Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Fil Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro posterior
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #	0-127	Nivel de salida

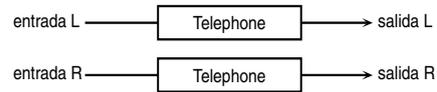
### 58: LOFI RADIO

Además del efecto Lo-Fi, este efecto también genera interferencias de equipos de radio.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro <b>OFF:</b> No se utiliza ningún filtro. <b>LPF:</b> recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff <b>HPF:</b> recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro posterior
Radio Detune #	0-127	Simula el ruido de afinación de una radio. Cuando se incrementa el valor, la afinación se desplaza.
Ruido de radio Level #	0-127	Volumen del ruido de la radio
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

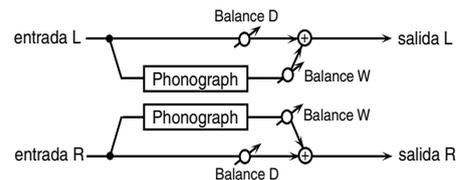
### 59: TELEPHONE



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

### 60: PHONOGRAPH

Simula un sonido grabado en un grabador analógico y reproducido en un reproductor de discos. Este efecto también simula los diferentes tipos de interferencias que son típicas en una grabación, incluso las irregularidades de giro de un giradiscos antiguo.

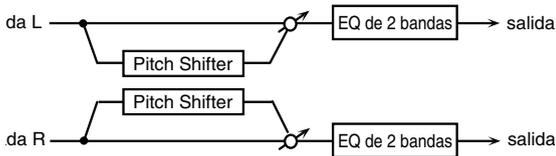


Parámetro	Valor	Descripción
Señal Distortion	0-127	Profundidad de distorsión
Intervalo de frecuencia	0-127	Respuesta de frecuencia del sistema de reproducción Si se disminuye este valor, obtendrá la impresión de un sistema antiguo con una respuesta de frecuencia de baja calidad.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de giro de un giradiscos Afectará a la frecuencia de los chirridos.
Scratch Noise Level	0-127	Cantidad de ruido debido a los arañazos del disco
Dust Noise Level	0-127	Volumen del ruido debido al polvo del disco
Hiss Noise Level	0-127	Volumen de "hiss" continuos
Total Noise Level #	0-127	Volumen de la interferencia global
Wow	0-127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo largo
Flutter	0-127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo corto
Random	0-127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo indefinido
Total Wow/Flutter #	0-127	Profundidad de las irregularidades de giro general
Balance #	D100:0W- D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

## Lista de efectos

### 61: PITCH SHIFTER (Desafinador Feedback)

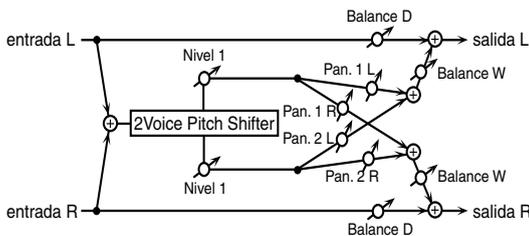
Desafinador estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Coarse #1	-24- +12 semi	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitonos.
Fine #1	-100- +100 centésimas	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 centésimas.
Delay Time	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido desafinado.
Feedback #	-.98- +98%	Ajusta la proporción del sonido desafinado que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0-127	Nivel de salida

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

Desplaza la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces dispone de dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.

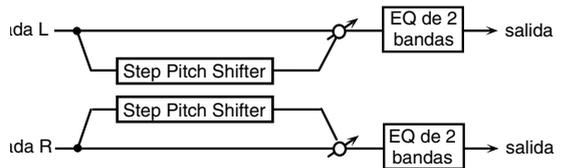


Parámetro	Valor	Descripción
Pitch 1: Coarse #1	-24-+12 semi	Ajusta el valor de Pitch Shift 1 en pasos de semitono.
Pitch 1:Fine #1	-100-+100 centésimas	Ajusta el valor de Pitch Shift Pitch 1 en pasos de 2 centésimas.
Pitch 1:Delay	0-1300 ms, nota	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido Pitch Shift 1.
Pitch 1:Feedback #	-.98- +98%	Ajusta la proporción del sonido desafinado que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Pitch 1:Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido Pitch Shift 1
Pitch 1:Level	0-127	Volumen del sonido Pitch Shift 1
Pitch 2: Coarse #2	-24-+12 semi	Ajustes del sonido Pitch Shift 2. Los parámetros son los mismos que para el sonido Pitch Shift 1.
Pitch 2:Fine #2	-100-+100 centésimas	
Pitch 2:Delay	0-1300 ms, nota	
Pitch 2:Feedback #	-.98- +98%	
Pitch 2:Pan #	L64-63R	
Pitch 2:Level	0-127	
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Level Balance	A100:0B-A0:100B	El volumen se equilibra entre los sonidos Pitch Shift 1 y Pitch Shift 2
Balance	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0-127	Nivel de salida

### 63: STEP PCH SHIFTER (STEP PITCH SHIFTER)

Un afinador en el que el valor de la afinación varía en secuencias de 16 pasos.



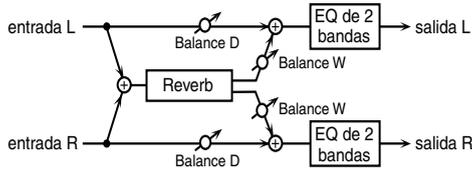
Parámetro	Intervalo	Explicación
Step 01-16	-24-+12 semi	Cantidad de afinación de cada paso (en unidades de semitono)
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia la afinación entre pasos
Gate Time #	0-127	Duración del sonido con cambio de afinación en cada paso
Fine	-100- +100 centésimas	Ajuste de Pitch shift para todos los pasos (en unidades de 2 centésimas)
Delay Time	0-1300 ms, nota	Tiempo de delay a partir del sonido original hasta que se oye el sonido con cambio de afinación
Feedback #	-.98- +98%	Proporción de sonido con cambio de afinación que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase).
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia baja
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido con cambio de afinación (W)
Level	0-127	Volumen de salida

#### MEMO

Puede utilizar el control de multifectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p. 193).

**64: REVERB**

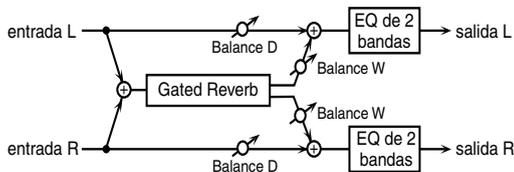
Añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de reverberación <b>ROOM1:</b> reverberación densa con caída corta <b>ROOM2:</b> reverberación densa con caída corta <b>STAGE1:</b> reverb de reverberación posterior larga. <b>STAGE2:</b> reverberación con fuertes reflexiones anteriores <b>HALL1:</b> reverberación con reverberación nítida <b>HALL2:</b> reverberación con reverberación rica
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.
Time #	0-127	Duración de la reverberación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia con que se cortará el sonido de reverberación. Si la frecuencia se ajusta más baja, más altas serán las frecuencias de corte, dando como resultado reverberaciones más suaves y silenciadas. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level	0-127	Nivel de salida

**65: GATED REVERB**

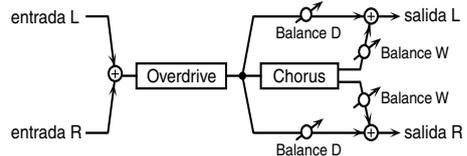
Tipo de reverberación especial en que el sonido de reverberación se corta antes de su duración natural.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverberación <b>NORMAL:</b> reverb en puerta convencional <b>REVERSE:</b> reverb inversa <b>SWEEP1:</b> el sonido de reverberación va de derecha a izquierda <b>SWEEP2:</b> el sonido de reverberación va de izquierda a derecha
Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.

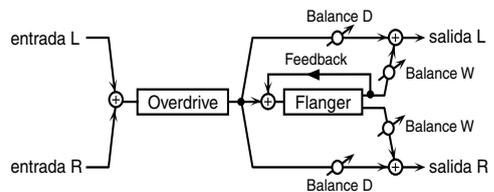
Parámetro	Valor	Descripción
Gate Time	5-500 ms	Ajusta el tiempo desde que se escucha la reverberación hasta que desaparece.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15- +15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level #	0-127	Nivel de salida

**66: OD → CHORUS (OVERDRIVE → CHORUS)**



Parámetro	Valor	Descripción
Od Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Od Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido de saturación
Cho Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Cho Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

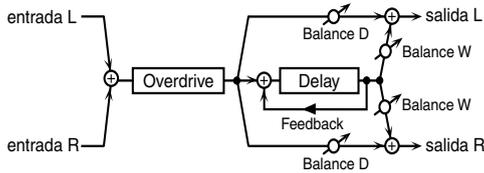
**67: OD → FLANGER (OVERDRIVE → FLANGER)**



Parámetro	Valor	Descripción
Od Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Od Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido de saturación
Fln Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Fln Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Fln Depth	0-127	Profundidad de modulación
Fln Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

## Lista de efectos

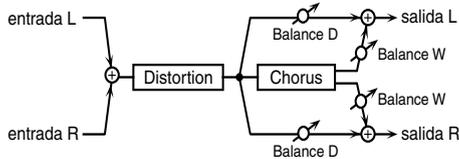
### 68: OD → DELAY (OVERDRIVE → DELAY)



Parámetro	Valor	Descripción
Od Drive #	0-127	Grado de distorsión. También cambia el volumen.
Od Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido de saturación.
Delay Time	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, selección BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

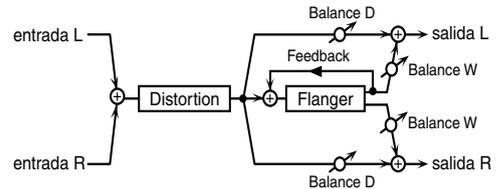
### 69: DST → CHORUS (DISTORTION → CHORUS)

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "66: OD→CHORUS", excepto los dos siguientes.  
OD Drive → Dst Drive, OD Pan → Dst Pan



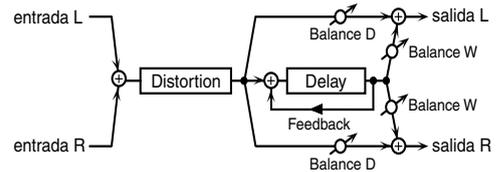
### 70: DST → FLANGER (DISTORTION → FLANGER)

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "67: OD→FLANGER," exceptuando los dos siguientes.  
OD Drive → Dst Drive, OD Pan → Dst Pan

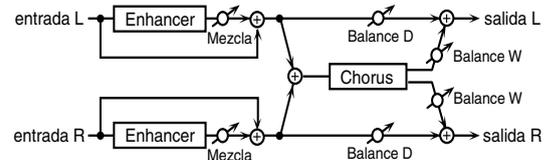


### 71: DST → DELAY (DISTORTION → DELAY)

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "68: OD→DELAY," exceptuando los dos siguientes.  
OD Drive → Dst Drive, OD Pan → Dst Pan

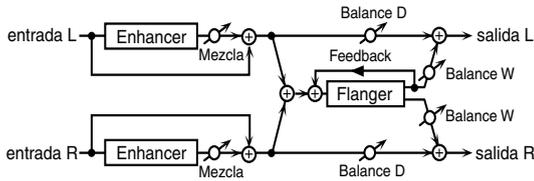


### 72: ENH → CHORUS (ENHANCER → CHORUS)



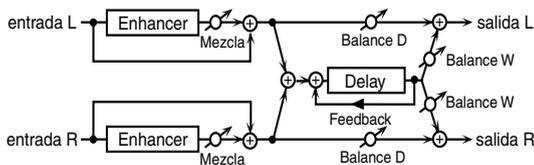
Parámetro	Valor	Descripción
Enh Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enh Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Cho Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Cho Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

**73: ENHANCER → FLANGER (ENH → FLANGER)**



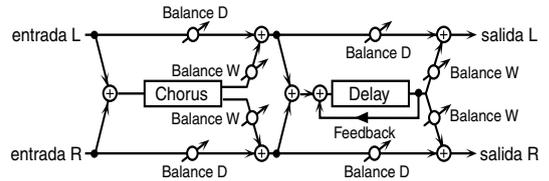
Parámetro	Valor	Descripción
Enh Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enh Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Fln Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Fln Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Fln Depth	0-127	Profundidad de modulación
Fln Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

**74: ENH → DELAY (ENHANCER → DELAY)**



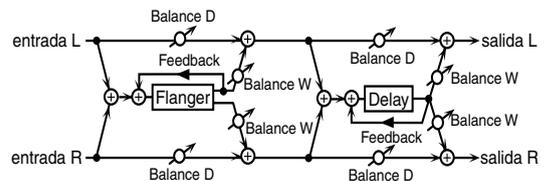
Parámetro	Valor	Descripción
Enh Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enh Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Delay Time	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

**75: CHORUS → DELAY**



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Cho Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

**76: FLANGER → DELAY**

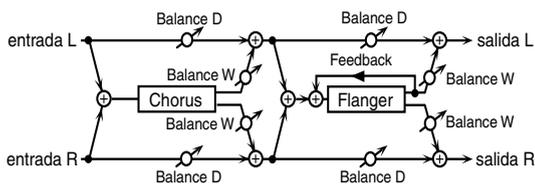


Parámetro	Valor	Descripción
Fln Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Fln Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Fln Depth	0-127	Profundidad de modulación
Fln Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Delay Time	0-2600 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.

## Lista de efectos

Parámetro	Valor	Descripción
Delay Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

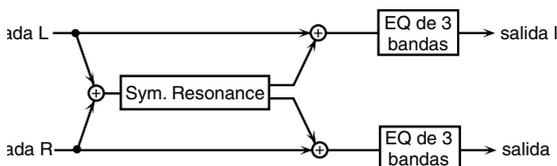
## 77: CHORUS → FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Cho Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Fln Pre Delay	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Fln Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto flanger
Fln Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto flanger
Fln Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Output Level

## 78: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

En un piano acústico, pisar el pedal damper permite que las notas que toca resuenen por simpatía con las notas que se tocan, creando resonancias ricas y espaciosas. Este efecto simula las resonancias por simpatía.



Parámetro	Intervalo	Explicación
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Damper #	0-127	Profundidad con que se pisa el pedal damper (controla el sonido en resonancia)
Pre LPF	16-15000 Hz, BYPASS	Frecuencia del filtro que corta el contenido de alta frecuencia del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
Pre HPF	BYPASS, 16-15000 Hz	Frecuencia del filtro que corta el contenido de baja frecuencia del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
Peaking Freq	200-8000 Hz	Frecuencia del filtro que aumenta/corta una región específica de la frecuencia del sonido de entrada
Peaking Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte producido por el filtro en una región específica de frecuencia del sonido de entrada
Peaking Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Amplitud de la región de frecuencia aumentada/cortada por el parámetro 'Peaking Gain' (los valores altos reducen la región)
HF Damp	16-15000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
LF Damp	BYPASS, 16-15000 Hz	Frecuencia en la que se cortará el contenido de baja frecuencia del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
Lid	1-6	Simula los cambios reales en el sonido que se producen al abrir la tapa de un piano de cola en alturas diferentes.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de EQ de gama baja
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama baja
EQ Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de EQ de gama media
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama media
EQ Mid Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Anchura de la gama media (los valores altos reducen la región)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de EQ de gama alta
EQ High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama alta
Level	0-127	Nivel de salida

## Chorus Parameters

La unidad del efecto Chorus del SonicCell puede utilizarse como una unidad de retardo estéreo. Estos ajustes le permiten seleccionar chorus o delay, y las características del tipo de efecto seleccionado.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Tipo de Chorus</b>	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Selecciona tanto Chorus como Delay. 0 (OFF): No se utiliza ni Chorus ni Delay. 1 (CHORUS): Se utiliza Chorus. 2 (DELAY): Se utiliza Delay. 3 (GM2 CHORUS): Se utiliza Chorus GM2.
<b>01: CHORUS</b>		
<b>Rate</b>	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Pre Delay</b>	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
<b>Feedback</b>	0-127	Ajusta la cantidad del sonido chorus que se devuelve al efecto.
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: no se utiliza ningún filtro LPF: recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq HPF: recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
<b>Cutoff Freq</b>	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
<b>Fase</b>	0-180°	Amplitud espacial del sonido
<b>02: DELAY</b>		
<b>Delay izquierdo</b>	0-1000 ms, nota	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
<b>Delay derecho</b>		
<b>Delay Center</b>		
<b>Center Feedback</b>	-98-+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
<b>Left Level</b>	0-127	Volumen de cada sonido delay
<b>Right Level</b>		
<b>Center Level</b>		
<b>03: GM2 CHORUS</b>		
<b>Pre-LPF</b>	0-7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido del chorus. Los valores altos cortarán las frecuencias más altas.
<b>Level</b>	0-127	Volumen del sonido chorus
<b>Feedback</b>	0-127	Ajusta la cantidad del sonido chorus que se devuelve al efecto.
<b>Delay</b>	0-127	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
<b>Rate</b>	0-127	Frecuencia de modulación
<b>Profundidad</b>	0-127	Profundidad de modulación
<b>Send Level To Reverb</b>	0-127	Ajusta la cantidad de sonido chorus que se enviará a la reverberación.

### NOTA

Si especifica el tiempo de retardo como un valor de nota, disminuyendo el tempo no cambiará el tiempo de retardo más allá de un cierto tiempo. Esto es debido a que hay un límite superior para el tiempo de retardo; si el tiempo de retardo se especifica como un valor de nota y disminuye el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de retardo no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que se puede especificar cuando se ajusta el tiempo de retardo como un valor numérico.

### nota:

	Tresillo de semifusa		Semifusa		Tresillo de fusa
	Fusa		Tresillo de semicorchea		Fusa punteada
	Semicorchea		Tresillo de corchea		Semicorchea punteada
	Corchea		Tresillo de negra		Corchea punteada
	Negra		Tresillo de blanca		Negra punteada
	Blanca		Tresillo de redonda		Blanca punteada
	Redonda		Tresillo de doble		Redonda punteada
	Doble				

## Lista de efectos

### Parámetros Reverb

Estos ajustes permiten seleccionar el tipo de reverb deseado y sus características.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>Reverb Type (tipo de reverb)</b>	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Tipo de reverberación 0 (OFF): El reverb no se utiliza. 1 (REVERB): Reverb normal 2 (SRV ROOM): Simula reflexiones típicas de la acústica de habitación. 3 (SRV HALL): Simula reflexiones típicas de la acústica de una sala de conciertos. 4 (SRV PLATE): Simula una placa reverb, una unidad reverb de tipo artificial muy conocida que deriva su sonido de la vibración de una placa metálica. 5 (GM2 REVERB) GM2 Reverb
<b>01: REVERB</b>		
<b>Type</b>	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: reverb corto de alta densidad ROOM2: reverb corto de baja densidad STAGE1: reverb con reverberación posterior más larga STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones anteriores HALL1: reverb de sonido muy claro HALL2: reverberación intensa DELAY: Efecto delay convencional PAN DELAY: Efecto delay con ecos que panoramizan a izquierda y derecha
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación (Type: ROOM1-HALL2) Tiempo de retardo (Type: DELAY, PAN-DELAY)
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido del sonido reverb de alta frecuencia se cortará o "se amortiguará". Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
<b>Delay Feedback</b>	0-127	Ajusta la cantidad de feedback del delay cuando el tipo de ajuste es DELAY o PAN-DELAY. Cantidad de sonido de delay enviado de nuevo a la entrada (este ajuste es válido sólo si Type es DELAY o PAN-DELAY)
<b>02: SRV ROOM</b>		
<b>03: SRV HALL</b>		
<b>04: SRV PLATE</b>		
<b>Pre Delay</b>	0,0-100,0 ms	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación
<b>Tamaño</b>	1-8	Tamaño de la habitación o sala simulada.
<b>High Cut</b>	160 Hz-12,5 kHz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reduce el contenido del sonido de reverberación de alta frecuencia. Si no desea reducir las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
<b>Density</b>	0-127	Densidad del reverb
<b>Diffusion</b>	0-127	Ajusta el cambio de densidad de la reverberación en el tiempo. Cuanto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con los tiempos de reverberación largos).
<b>LF Damp Freq</b>	50-4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el contenido del sonido reverb de baja frecuencia se reducirá o "se amortiguará".
<b>LF Damp Gain</b>	-36-0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con un ajuste de "0", no habrá reducción del contenido de baja frecuencia del reverb.
<b>HF Damp Freq</b>	4000 Hz-12,5 kHz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido del sonido reverb de alta frecuencia se reducirá o "se amortiguará".

Parámetro	Valor	Descripción
<b>LF Damp Gain</b>	-36-0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con un ajuste de "0", no habrá reducción del contenido de alta frecuencia del reverb.

Parámetro	Valor	Descripción
<b>05: GM2 REVERB</b>		
<b>Carácter</b>	0-7	Tipo de reverberación 0-5: reverb 6, 7: delay
<b>Pre-LPF</b>	0-7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido que entran en la reverberación. Los valores altos cortarán las frecuencias más altas.
<b>Level</b>	0-127	Nivel de salida de la reverberación
<b>Time</b>	0-127	Duración de la reverberación
<b>Delay Feedback</b>	0-127	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto cuando el ajuste del Reverb Character es 6 ó 7.

## Parámetros Input Effect

Selecciona el tipo de efecto que se aplicará a la fuente de entrada externa.

### 01: EQUALIZER

Ajusta el tono de la gama de frecuencia baja y de frecuencia alta.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia central de la gama de frecuencia baja
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte de frecuencia baja
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia central de la gama de frecuencia alta
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de aumento/corte de frecuencia alta

### 02: ENHANCER

Modifica la estructura armónica de la gama de frecuencias altas para añadir brillo al sonido.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Sens	0-127	Profundidad del efecto enhancer
Mix	0-127	Volumen de los armónicos que se generan

### 03: COMPRESSOR

Restringe los niveles altos y fomenta los niveles bajos para realizar un volumen global más consistente.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Attack	0-127	Tiempo desde que la entrada supera el Threshold (umbral) hasta que el volumen empieza a comprimirse
Threshold	0-127	Nivel de volumen en que se iniciará la compresión
Post Gain	0- +18 dB	Nivel del sonido de salida

### 04: LIMITER

Comprime el sonido cuando excede un volumen especificado, para evitar la distorsión.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Release	0-127	Tiempo desde que la entrada cae por debajo de Threshold (umbral) hasta que la compresión cesa
Threshold	0-127	Nivel de volumen en que se iniciará la compresión
Post Gain	0- +18 dB	Nivel del sonido de salida

### 05: NOISE SUPPRESSOR

Suprime el ruido durante periodos de silencio.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Threshold	0-127	Volumen en el que empieza la supresión de ruido
Release	0-127	Tiempo desde que empieza la supresión de ruido hasta que el volumen llega a cero.

### 06: CENTER CANCELER

Elimina los sonidos que se han localizado en el centro de la entrada estéreo. Éste es un modo útil de eliminar una vocal.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Ch Balance	-50- +50	Balance de volumen de los canales L (izquierdo) y R (derecho) para eliminar el sonido
Range Low	16-15000 Hz	Límite inferior de frecuencia de la banda que se va a eliminar
Range High	16-15000 Hz	Límite superior de frecuencia de la banda que se va a eliminar

# Lista de interpretaciones

## USER (GRUPO DE USUARIO)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
1	Seq:Template	33	GM2 Template
2	Seq:Temp 2	34	SuperRichPNO
3	Seq:Temp 3	35	Bs/Piano
4	Seq:Temp 4	36	Brite Piano
5	Seq:Temp 5	37	CrystalGrand
6	Seq:Temp 6	38	SuperPhaseEP
7	Seq:Temp 7	39	D50 Memories
8	Seq:Temp 8	40	RockOrg
9	Seq:Temp 9	41	Delicate
10	Seq:Temp 10	42	SuperStrings
11	Seq:Temp 11	43	Braves
12	Seq:Temp 12	44	Orchestral
13	Seq:Temp 13	45	Sonic
14	Seq:Temp 14	46	Pole
15	Seq:Temp 15	47	Twilight
16	Seq:Temp 16	48	3AM
17	Seq:Temp 17	49	Ocean
18	Seq:Temp 18	50	Jupiters
19	Seq:Temp 19	51	Blizzard
20	Seq:Temp 20	52	Horizon
21	Seq:Temp 21	53	Buzz
22	Seq:Temp 22	54	80s
23	Seq:Temp 23	55	TripTo80s
24	Seq:Temp 24	56	80s Stack
25	Seq:Temp 25	57	AutoNoise
26	Seq:Temp 26	58	World Lead
27	Seq:Temp 27	59	XyloSawLead
28	Seq:Temp 28	60	WoodyFltLd
29	Seq:Temp 29	61	Saturn
30	Seq:Temp 30	62	Tale
31	Seq:Temp 31	63	Synchronize
32	Seq:Temp 32	64	Gramophone

## PRST(GRUPO PREDEFINIDO)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
1	Seq:Template	33	GM2 Template
2	Seq:Temp 2	34	SuperRichPNO
3	Seq:Temp 3	35	Bs/Piano
4	Seq:Temp 4	36	Brite Piano
5	Seq:Temp 5	37	CrystalGrand
6	Seq:Temp 6	38	SuperPhaseEP
7	Seq:Temp 7	39	D50 Memories
8	Seq:Temp 8	40	RockOrg
9	Seq:Temp 9	41	Delicate
10	Seq:Temp 10	42	SuperStrings
11	Seq:Temp 11	43	Braves
12	Seq:Temp 12	44	Orchestral
13	Seq:Temp 13	45	Sonic
14	Seq:Temp 14	46	Pole
15	Seq:Temp 15	47	Twilight
16	Seq:Temp 16	48	3AM
17	Seq:Temp 17	49	Ocean
18	Seq:Temp 18	50	Jupiters
19	Seq:Temp 19	51	Blizzard
20	Seq:Temp 20	52	Horizon
21	Seq:Temp 21	53	Buzz
22	Seq:Temp 22	54	80s
23	Seq:Temp 23	55	TripTo80s
24	Seq:Temp 24	56	80s Stack
25	Seq:Temp 25	57	AutoNoise
26	Seq:Temp 26	58	World Lead
27	Seq:Temp 27	59	XyloSawLead
28	Seq:Temp 28	60	WoodyFltLd
29	Seq:Temp 29	61	Saturn
30	Seq:Temp 30	62	Tale
31	Seq:Temp 31	63	Synchronize
32	Seq:Temp 32	64	Gramophone

# Lista de patches

## USER(Grupo de usuario)

User 1-128 (CC#0 = 87, CC#32 = 0 )

User129-256 (CC#0 = 87, CC#32 = 1 )

Nº	Nombre	Categoría	Voz	Nº	Nombre	Categoría	Voz	Nº	Nombre	Categoría	Voz
1	Rich Grand	AC.PIANO	2	41	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	6	81	Sinetific	SOFT LEAD	2
2	JD-800 Piano	AC.PIANO	1	42	Sonic Brass	SYNTH BRASS	4	82	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	1
3	Stage Phazer	EL.PIANO	2	43	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	2	83	Juno Sftld	SOFT LEAD	1
4	Lounge Kit	COMBINATION	2	44	Cell Trance	OTHER SYNTH	3	84	R&B TriLead	SOFT LEAD	1
5	SC Trem Wuly	EL.PIANO	1	45	Trancy Synth	OTHER SYNTH	2	85	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	2
6	FM-777	EL.PIANO	5	46	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	4	86	Theramax	SOFT LEAD	1
7	SA EPiano	EL.PIANO	3	47	Sugar Synth	OTHER SYNTH	5	87	GR Lead	SOFT LEAD	2
8	HardRockORG1	ORGAN	4	48	Himalaya Ice	BELL	2	88	Chubby Lead	SOFT LEAD	2
9	Rocky Organ	ORGAN	2	49	Wine Glass	BELL	4	89	Shaku Lead	SOFT LEAD	5
10	FullStop Org	ORGAN	3	50	Synergy MLT	MALLET	2	90	Porta SoloLd	HARD LEAD	2
11	R&B Organ 2	ORGAN	4	51	AirPluck	MALLET	4	91	Wind Syn Ld	HARD LEAD	2
12	X Perc Organ	ORGAN	3	52	SC Marimba	MALLET	1	92	Follow Me	HARD LEAD	2
13	Smoky Organ	ORGAN	1	53	Cmp'd Fng Bs	BASS	3	93	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	2
14	Crummy Organ	ORGAN	2	54	FingerMaster	BASS	2	94	Sync Ld Mono	HARD LEAD	1
15	Chapel Organ	ORGAN	2	55	Return2Base!	BASS	1	95	SC Bri Nylon	AC.GUITAR	1
16	Mid Pipe Org	ORGAN	4	56	Chicken Bass	BASS	3	96	So good !	AC.GUITAR	2
17	VntgClav	KEYBOARDS	3	57	SC Fretnot 1	BASS	2	97	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	3
18	Phase Clavi	KEYBOARDS	2	58	Got Pop?	BASS	1	98	Jazz Guitar	EL.GUITAR	1
19	Funky Line	KEYBOARDS	2	59	Sonic Ac Bs	BASS	1	99	Strat Gtr	EL.GUITAR	1
20	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	2	60	Low Bass	SYNTH BASS	3	100	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	2
21	SonicStrings	STRINGS	8	61	Foundation	SYNTH BASS	2	101	Searing COSM	DIST.GUITAR	2
22	String Ens	STRINGS	3	62	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	3	102	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	2
23	Wind & Str 1	ORCHESTRA	7	63	Punch MG 2	SYNTH BASS	2	103	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	3
24	Soft Orch 2	ORCHESTRA	7	64	SC GarageBs2	SYNTH BASS	2	104	Sitar on C	PLUCKED	6
25	SC Hollow	SOFT PAD	4	65	SC AcidPunch	SYNTH BASS	2	105	Pat is away	PLUCKED	5
26	Heaven Pad	SOFT PAD	3	66	Loco Voco	SYNTH BASS	2	106	Bosporus	PLUCKED	3
27	Soft OB Pad	SOFT PAD	3	67	VirtualHuman	PULSATING	4	107	Aerial Harp	PLUCKED	2
28	Reso Pad	SOFT PAD	3	68	Strobot	PULSATING	2	108	Nice Kalimba	PLUCKED	1
29	Slow Saw Str	SOFT PAD	2	69	SC Strobe	PULSATING	4	109	SC Flute	FLUTE	2
30	JP Strings 2	SOFT PAD	5	70	HPF Slicer	PULSATING	3	110	Andes Mood	FLUTE	1
31	Cell Comb	BRIGHT PAD	3	71	Choir Aahs 1	VOX	4	111	LongDistance	ETHNIC	1
32	Super SynStr	BRIGHT PAD	2	72	Choir Aahs 2	VOX	4	112	Ambi Shaku	ETHNIC	3
33	80s Str	BRIGHT PAD	8	73	Angels Choir	VOX	4	113	Soprano Sax	SAX	1
34	Polar Night	BRIGHT PAD	4	74	Syn Opera	VOX	4	114	Solo AltoSax	SAX	1
35	Distant Sun	BRIGHT PAD	4	75	Choir&Str	VOX	7	115	XP TnrBrethy	SAX	1
36	SC Bri Brass	AC.BRASS	4	76	Terra Nostra	SOFT PAD	8	116	Good Old Day	WIND	3
37	Horny Sax	SAX	2	77	Aah Vox	VOX	2	117	BluesHrp V/S	HARMONICA	1
38	80s Brass 1	SYNTH BRASS	6	78	Cell SqLead	SOFT LEAD	4	118	Squeeze Me!	ACCRDION	4
39	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	1	79	Howards Lead	SOFT LEAD	3	119	Solo Tp	AC.BRASS	2
40	Poly Brass	SYNTH BRASS	2	80	Windy Synth	SOFT LEAD	3	120	SC Violin	STRINGS	1

## Nº Nombre de patch Categoría de patchVoz

121	SC Cello	STRINGS	1
122	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	4
123	Sweet House	TECHNO SYNTH	4
124	ElectroDisco	BEAT&GROOVE	5
125	Groove 007	BEAT&GROOVE	4
126	Autotrance	BEAT&GROOVE	4
127	Compusonic 2	BEAT&GROOVE	4
128	Passing by	SYNTH FX	4

User129-256: "INIT PATCH"

## Lista de patches

### PR-A (Grupo A predefinido)

(CC#0 = 87, CC#32 = 64)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
1	Rich Grand	AC.PIANO	2	PR-A001	65	FM EP mix	EL.PIANO	6	PR-A065
2	88ConcertPno	AC.PIANO	2	PR-A002	66	FM-777	EL.PIANO	5	PR-A066
3	UltimatGrand	AC.PIANO	2	PR-A003	67	FM EPad	EL.PIANO	3	PR-A067
4	X Pure Grand	AC.PIANO	2	PR-A004	68	EP Stack	EL.PIANO	4	PR-A068
5	So true...	AC.PIANO	2	PR-A005	69	EP Belle	EL.PIANO	3	PR-A069
6	ConcertPiano	AC.PIANO	3	PR-A006	70	80s EP	EL.PIANO	4	PR-A070
7	Warm Piano	AC.PIANO	2	PR-A007	71	SA EPiano	EL.PIANO	3	PR-A071
8	ConcertGrand	AC.PIANO	2	PR-A008	72	BrillClav DB	KEYBOARDS	2	PR-A072
9	Hall Concert	AC.PIANO	2	PR-A009	73	Cell Clav	KEYBOARDS	1	PR-A073
10	Bright Tune	AC.PIANO	2	PR-A010	74	VntgClav	KEYBOARDS	3	PR-A074
11	Mellow Tune	AC.PIANO	2	PR-A011	75	Cutter Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A075
12	Studio Grand	AC.PIANO	2	PR-A012	76	Funky D	KEYBOARDS	2	PR-A076
13	DryStudio88	AC.PIANO	4	PR-A013	77	Phase Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A077
14	First Choice	AC.PIANO	2	PR-A014	78	BPF Clavi Ph	KEYBOARDS	2	PR-A078
15	Rokkin' pF	AC.PIANO	2	PR-A015	79	Pulse Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A079
16	Dark Grand	AC.PIANO	4	PR-A016	80	PWM Clav	KEYBOARDS	1	PR-A080
17	SC Grand+Pad	AC.PIANO	4	PR-A017	81	Funky Line	KEYBOARDS	2	PR-A081
18	Warm Pad Pno	AC.PIANO	4	PR-A018	82	Biting Clav	KEYBOARDS	2	PR-A082
19	SC Grand+Vox	AC.PIANO	4	PR-A019	83	Analog Clavi	KEYBOARDS	1	PR-A083
20	Cicada Piano	AC.PIANO	4	PR-A020	84	Reso Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A084
21	X Piano +Str	AC.PIANO	4	PR-A021	85	Snappy Clav	KEYBOARDS	2	PR-A085
22	Warm Str Pno	AC.PIANO	6	PR-A022	86	Over-D6	KEYBOARDS	3	PR-A086
23	Grand Hall	AC.PIANO	5	PR-A023	87	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A087
24	Rapsody	AC.PIANO	7	PR-A024	88	SC Harpsi	KEYBOARDS	4	PR-A088
25	JD-800 Piano	AC.PIANO	1	PR-A025	89	Amadeus	KEYBOARDS	8	PR-A089
26	SA Dance Pno	AC.PIANO	2	PR-A026	90	SC Celesta	KEYBOARDS	1	PR-A090
27	SC E-Grand	AC.PIANO	4	PR-A027	91	Himalaya Ice	BELL	2	PR-A091
28	Back E-Grand	AC.PIANO	2	PR-A028	92	FM Syn Bell	BELL	4	PR-A092
29	SC Grand+FM	AC.PIANO	4	PR-A029	93	D-50 Fantsia	BELL	3	PR-A093
30	SC Blend Pno	AC.PIANO	5	PR-A030	94	Wine Glass	BELL	4	PR-A094
31	Piano Oz	AC.PIANO	4	PR-A031	95	MuBox Pad	BELL	4	PR-A095
32	FX Piano	AC.PIANO	4	PR-A032	96	SC Bell 1	BELL	4	PR-A096
33	AmbientPiano	AC.PIANO	4	PR-A033	97	FM Heaven	BELL	4	PR-A097
34	SC Pure EP	EL.PIANO	1	PR-A034	98	SC Glocken	BELL	1	PR-A098
35	SC Trem EP	EL.PIANO	1	PR-A035	99	Music Bells	BELL	2	PR-A099
36	SC Phase EP	EL.PIANO	1	PR-A036	100	SC Musicbox	BELL	1	PR-A100
37	PhaseEPlayer	EL.PIANO	3	PR-A037	101	Music Box 2	BELL	2	PR-A101
38	SC E.Piano	EL.PIANO	5	PR-A038	102	Kalimbells	BELL	2	PR-A102
39	StageEP Trem	EL.PIANO	2	PR-A039	103	Step Ice	BELL	4	PR-A103
40	Back2the60s	EL.PIANO	2	PR-A040	104	SC Bell 2	BELL	2	PR-A104
41	Stage EP	EL.PIANO	4	PR-A041	105	Candy Bell	BELL	2	PR-A105
42	Stage Phazer	EL.PIANO	2	PR-A042	106	SC Chime	BELL	1	PR-A106
43	StageCabinet	EL.PIANO	2	PR-A043	107	Bell Ring	BELL	4	PR-A107
44	Tine EP	EL.PIANO	1	PR-A044	108	Tubular Bell	BELL	1	PR-A108
45	LEO EP	EL.PIANO	4	PR-A045	109	5th Key	BELL	2	PR-A109
46	LonesomeRoad	EL.PIANO	2	PR-A046	110	Bell Monitor	BELL	2	PR-A110
47	Age'n'Tines	EL.PIANO	2	PR-A047	111	TubyRuesday	BELL	2	PR-A111
48	Brill TremEP	EL.PIANO	2	PR-A048	112	Vibrations	MALLET	2	PR-A112
49	Crystal EP	EL.PIANO	2	PR-A049	113	SC Vibe	MALLET	1	PR-A113
50	Vintage Tine	EL.PIANO	1	PR-A050	114	Ringy Vibes	MALLET	2	PR-A114
51	Celestial EP	EL.PIANO	4	PR-A051	115	Airie Vibez	MALLET	4	PR-A115
52	Psycho EP	EL.PIANO	4	PR-A052	116	SC Marimba	MALLET	1	PR-A116
53	Mk2 Stg phsr	EL.PIANO	3	PR-A053	117	FM Wood	MALLET	4	PR-A117
54	Dreaming EP	EL.PIANO	4	PR-A054	118	SC Xylo	MALLET	1	PR-A118
55	Balladeer	EL.PIANO	3	PR-A055	119	Ethno Keys	MALLET	2	PR-A119
56	Remember	EL.PIANO	2	PR-A056	120	Synergy MLT	MALLET	2	PR-A120
57	Vibe EP	EL.PIANO	1	PR-A057	121	Icy Keys	MALLET	4	PR-A121
58	sin(EP)	EL.PIANO	2	PR-A058	122	Steel Drums	MALLET	2	PR-A122
59	SC Pure Wuly	EL.PIANO	1	PR-A059	123	50' SteelDrms	MALLET	4	PR-A123
60	SC Trem Wuly	EL.PIANO	1	PR-A060	124	Xylosizer	MALLET	2	PR-A124
61	Super Wurlly	EL.PIANO	3	PR-A061	125	Toy Box	MALLET	3	PR-A125
62	Wurlly Trem	EL.PIANO	3	PR-A062	126	AirPluck	MALLET	4	PR-A126
63	VelSpdWurlly	EL.PIANO	2	PR-A063	127	HardRockORG1	ORGAN	4	PR-A127
64	Fonky Fonky	EL.PIANO	2	PR-A064	128	HardRockORG2	ORGAN	5	PR-A128

**PR-B (Grupo B predefinido)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 65)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
129	SuperDistORG	ORGAN	4	PR-B001	193	Punker 2	DIST.GUITAR	2	PR-B065
130	SuperDistLd2	ORGAN	4	PR-B002	194	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	2	PR-B066
131	FullDraw Org	ORGAN	3	PR-B003	195	Rockin' Dly	DIST.GUITAR	3	PR-B067
132	StakDraw Org	ORGAN	4	PR-B004	196	Sonic Ac Bs	BASS	1	PR-B068
133	FullStop Org	ORGAN	3	PR-B005	197	Ulti Ac Bass	BASS	2	PR-B069
134	SC Perc Org	ORGAN	4	PR-B006	198	Downright Bs	BASS	3	PR-B070
135	VKHold4Speed	ORGAN	4	PR-B007	199	Cmp'd Fng Bs	BASS	3	PR-B071
136	X Perc Organ	ORGAN	3	PR-B008	200	Sonic Fng Bs	BASS	3	PR-B072
137	Rocky Organ	ORGAN	2	PR-B009	201	Ultimo Bass	BASS	2	PR-B073
138	Euro Organ	ORGAN	2	PR-B010	202	Roomy Bass	BASS	2	PR-B074
139	Rhythm'n'B	ORGAN	4	PR-B011	203	FingerMaster	BASS	2	PR-B075
140	Phono Organ	ORGAN	2	PR-B012	204	All Round Bs	BASS	2	PR-B076
141	LoFi PercOrg	ORGAN	1	PR-B013	205	R&B Bs/Slide	BASS	2	PR-B077
142	Rochno Org	ORGAN	4	PR-B014	206	Sonic Pck Bs	BASS	3	PR-B078
143	R&B Organ 1	ORGAN	2	PR-B015	207	Thumb Up!	BASS	1	PR-B079
144	R&B Organ 2	ORGAN	4	PR-B016	208	Tubby Mute	BASS	2	PR-B080
145	SC Dist Bee	ORGAN	1	PR-B017	209	Chicken Bass	BASS	3	PR-B081
146	60's Org 1	ORGAN	2	PR-B018	210	Snug Bass	BASS	2	PR-B082
147	60's Org 2	ORGAN	2	PR-B019	211	Return2Base!	BASS	1	PR-B083
148	Smoky Organ	ORGAN	1	PR-B020	212	Chorus Bass	BASS	2	PR-B084
149	SC SoapOpera	ORGAN	1	PR-B021	213	A Big Pick	BASS	3	PR-B085
150	Crummy Organ	ORGAN	2	PR-B022	214	Basement	BASS	1	PR-B086
151	Chapel Organ	ORGAN	2	PR-B023	215	SC Fretnot 1	BASS	2	PR-B087
152	Grand Pipe	ORGAN	3	PR-B024	216	SC Fretnot 2	BASS	3	PR-B088
153	Pipe Org/Mod	ORGAN	6	PR-B025	217	RichFretless	BASS	2	PR-B089
154	Masked Opera	ORGAN	6	PR-B026	218	NewAge Frls	BASS	3	PR-B090
155	Mid Pipe Org	ORGAN	4	PR-B027	219	SlapBass1	BASS	1	PR-B091
156	Vodkakordion	ACCRDION	3	PR-B028	220	Slap2 w/Fx	BASS	1	PR-B092
157	Squeeze Me!	ACCRDION	4	PR-B029	221	Got Pop?	BASS	1	PR-B093
158	Guinguette	ACCRDION	3	PR-B030	222	JBass v/Thmb	BASS	2	PR-B094
159	HarWonderca	HARMONICA	2	PR-B031	223	SC Slap Bass	BASS	2	PR-B095
160	BluesHrp V/S	HARMONICA	1	PR-B032	224	X Slap Bass	BASS	3	PR-B096
161	Green Bullet	HARMONICA	2	PR-B033	225	Low Bass	SYNTH BASS	3	PR-B097
162	SC Brt Nylon	AC.GUITAR	1	PR-B034	226	Mini Like!	SYNTH BASS	2	PR-B098
163	SoftNyln Gtr	AC.GUITAR	2	PR-B035	227	MC-404 Bass	SYNTH BASS	2	PR-B099
164	SC Nylon Gt	AC.GUITAR	2	PR-B036	228	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	3	PR-B100
165	Wet Nyln Gtr	AC.GUITAR	3	PR-B037	229	SH-101 Bs 1	SYNTH BASS	2	PR-B101
166	Pre Mass Hum	AC.GUITAR	4	PR-B038	230	SC Syn Bass1	SYNTH BASS	3	PR-B102
167	Thick Steel	AC.GUITAR	2	PR-B039	231	Juno-106 Bs	SYNTH BASS	2	PR-B103
168	Uncle Martin	AC.GUITAR	2	PR-B040	232	Smooth Bass	SYNTH BASS	2	PR-B104
169	Wide Ac Gtr	AC.GUITAR	4	PR-B041	233	SC Flat Bs	SYNTH BASS	3	PR-B105
170	Comp Stil Gtr	AC.GUITAR	2	PR-B042	234	Foundation	SYNTH BASS	2	PR-B106
171	Stl Gtr Duo	AC.GUITAR	2	PR-B043	235	Punch MG 2	SYNTH BASS	2	PR-B107
172	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	3	PR-B044	236	Electro Rubb	SYNTH BASS	2	PR-B108
173	So good !	AC.GUITAR	2	PR-B045	237	R&B Bass 1	SYNTH BASS	2	PR-B109
174	StratSeq'nce	EL.GUITAR	3	PR-B046	238	Enorjizor	SYNTH BASS	2	PR-B110
175	Jazz Guitar	EL.GUITAR	1	PR-B047	239	LowFat Bass	SYNTH BASS	3	PR-B111
176	DynoJazz Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B048	240	Doze Bass	SYNTH BASS	1	PR-B112
177	Clean Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B049	241	DCO Bass	SYNTH BASS	4	PR-B113
178	Crimson Gtr	EL.GUITAR	2	PR-B050	242	Virtual RnBs	SYNTH BASS	2	PR-B114
179	Plug n' Gig	EL.GUITAR	1	PR-B051	243	Saw&MG Bass	SYNTH BASS	4	PR-B115
180	Kinda Kurt	EL.GUITAR	2	PR-B052	244	MG+SubOsc Bs	SYNTH BASS	2	PR-B116
181	Nice Oct Gtr	EL.GUITAR	2	PR-B053	245	R&B Bass 2	SYNTH BASS	1	PR-B117
182	Strat Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B054	246	R&B Bass 3	SYNTH BASS	2	PR-B118
183	Touch Drive	DIST.GUITAR	1	PR-B055	247	Not a Bass	SYNTH BASS	2	PR-B119
184	SC Chunk	DIST.GUITAR	4	PR-B056	248	ResoSyn Bs 1	SYNTH BASS	2	PR-B120
185	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	2	PR-B057	249	SH-1 Bass	SYNTH BASS	2	PR-B121
186	LP Dist	DIST.GUITAR	2	PR-B058	250	SH-101 Bs 2	SYNTH BASS	2	PR-B122
187	Hurling Gtr	DIST.GUITAR	3	PR-B059	251	Punch MG 1	SYNTH BASS	2	PR-B123
188	Searing COSM	DIST.GUITAR	2	PR-B060	252	MKS-50 SynBs	SYNTH BASS	1	PR-B124
189	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	3	PR-B061	253	Gashed Bass	SYNTH BASS	2	PR-B125
190	SC Plugged!!	DIST.GUITAR	1	PR-B062	254	Q Bass	SYNTH BASS	3	PR-B126
191	Punker 1	DIST.GUITAR	2	PR-B063	255	Super-G DX	SYNTH BASS	3	PR-B127
192	SC PowerChd	DIST.GUITAR	2	PR-B064	256	Kickin' Bass	SYNTH BASS	2	PR-B128

## Lista de patches

### PR-C (Grupo C predefinido)

(CC#0 = 87, CC#32 = 66)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
257	OilDrum Bass	SYNTH BASS	3	PR-C001	321	Biggie Bows	STRINGS	6	PR-C065
258	Dust Bass	SYNTH BASS	4	PR-C002	322	Staccato VS	STRINGS	4	PR-C066
259	Glide-iator	SYNTH BASS	2	PR-C003	323	So Staccato	STRINGS	4	PR-C067
260	SC AcidPunch	SYNTH BASS	2	PR-C004	324	DelicatePizz	STRINGS	4	PR-C068
261	TBasic	SYNTH BASS	1	PR-C005	325	Vls PizzHall	STRINGS	8	PR-C069
262	SC Unison Bs	SYNTH BASS	2	PR-C006	326	Orch Pizz	STRINGS	4	PR-C070
263	Detune Bass	SYNTH BASS	2	PR-C007	327	Pizz!Stac VS	STRINGS	6	PR-C071
264	Lo Bass	SYNTH BASS	3	PR-C008	328	Mellow Tron	STRINGS	3	PR-C072
265	SC GarageBs1	SYNTH BASS	3	PR-C009	329	Tronic Str	STRINGS	2	PR-C073
266	SC GarageBs2	SYNTH BASS	2	PR-C010	330	Tape Memory	STRINGS	2	PR-C074
267	Sub Sonic	SYNTH BASS	4	PR-C011	331	Wind & Str 1	ORCHESTRA	7	PR-C075
268	SC Jungle Bs	SYNTH BASS	2	PR-C012	332	Wind & Str 2	ORCHESTRA	5	PR-C076
269	R&B Bass 4	SYNTH BASS	1	PR-C013	333	Farewell	ORCHESTRA	6	PR-C077
270	Simply Basic	SYNTH BASS	2	PR-C014	334	Orch & Horns	ORCHESTRA	5	PR-C078
271	Beepin Bass	SYNTH BASS	2	PR-C015	335	Soft Orch 1	ORCHESTRA	4	PR-C079
272	MC-TB Bass	SYNTH BASS	2	PR-C016	336	Soft Orch 2	ORCHESTRA	7	PR-C080
273	Acdg Bass	SYNTH BASS	2	PR-C017	337	Henry IX	ORCHESTRA	4	PR-C081
274	Loco Voco	SYNTH BASS	2	PR-C018	338	Ending Scene	ORCHESTRA	4	PR-C082
275	Unplug it!	SYNTH BASS	1	PR-C019	339	Symphonika	ORCHESTRA	8	PR-C083
276	S&H Bass	SYNTH BASS	2	PR-C020	340	Mix Hit 2	HIT&STAB	4	PR-C084
277	Destroyed Bs	SYNTH BASS	2	PR-C021	341	Cheezy Movie	HIT&STAB	4	PR-C085
278	SC Acid Bs	SYNTH BASS	2	PR-C022	342	Philly Hit	HIT&STAB	1	PR-C086
279	Lo-Fi TB	SYNTH BASS	1	PR-C023	343	Smear Hit 1	HIT&STAB	2	PR-C087
280	Drop Bass	SYNTH BASS	3	PR-C024	344	Smear Hit 2	HIT&STAB	2	PR-C088
281	Big Mini	SYNTH BASS	3	PR-C025	345	Good Old Hit	HIT&STAB	4	PR-C089
282	Muffled MG	SYNTH BASS	2	PR-C026	346	Mix Hit 1	HIT&STAB	4	PR-C090
283	Intrusive Bs	SYNTH BASS	2	PR-C027	347	Lo-Fi Hit	HIT&STAB	4	PR-C091
284	Alpha SynBs	SYNTH BASS	2	PR-C028	348	2ble Action	HIT&STAB	2	PR-C092
285	TransistorBs	SYNTH BASS	3	PR-C029	349	In da Cave	HIT&STAB	2	PR-C093
286	Juno-60 Bass	SYNTH BASS	2	PR-C030	350	Housechord	HIT&STAB	3	PR-C094
287	Storm Bass	SYNTH BASS	4	PR-C031	351	Mod Chord	HIT&STAB	2	PR-C095
288	Alpha ResoBs	SYNTH BASS	2	PR-C032	352	Dance Steam	HIT&STAB	2	PR-C096
289	SH-101 Vibe	SYNTH BASS	4	PR-C033	353	Good Old Day	WIND	3	PR-C097
290	Fazee Bass	SYNTH BASS	4	PR-C034	354	SC WindWood	WIND	3	PR-C098
291	Hi-Energy Bs	SYNTH BASS	2	PR-C035	355	Clarence.net	WIND	2	PR-C099
292	SC Violin	STRINGS	1	PR-C036	356	SC Oboe	WIND	1	PR-C100
293	Violin	STRINGS	1	PR-C037	357	Hall Oboe	WIND	1	PR-C101
294	Viola	STRINGS	3	PR-C038	358	English Horn	WIND	1	PR-C102
295	SC Cello	STRINGS	1	PR-C039	359	Bassoon	WIND	1	PR-C103
296	Cello	STRINGS	1	PR-C040	360	SC Flute	FLUTE	2	PR-C104
297	Contrabass	STRINGS	4	PR-C041	361	Piccolo	FLUTE	2	PR-C105
298	Dolce Qrt	STRINGS	2	PR-C042	362	Andes Mood	FLUTE	1	PR-C106
299	Chamber Str	STRINGS	3	PR-C043	363	HimalayaPipe	FLUTE	4	PR-C107
300	Small Str	STRINGS	7	PR-C044	364	Solo Tp	AC.BRASS	2	PR-C108
301	Marcato	STRINGS	2	PR-C045	365	Horn Chops	AC.BRASS	2	PR-C109
302	Bright Str	STRINGS	2	PR-C046	366	Flugel Horn	AC.BRASS	1	PR-C110
303	String Ens	STRINGS	3	PR-C047	367	Spit Flugel	AC.BRASS	3	PR-C111
304	SonicStrings	STRINGS	8	PR-C048	368	Mute Tp /Mod	AC.BRASS	3	PR-C112
305	Stringz 101	STRINGS	2	PR-C049	369	Harmon Mute	AC.BRASS	1	PR-C113
306	Crossed Bows	STRINGS	5	PR-C050	370	Soft Tb	AC.BRASS	2	PR-C114
307	Warm Strings	STRINGS	5	PR-C051	371	Solo Tb	AC.BRASS	1	PR-C115
308	Stacc mp Str	STRINGS	4	PR-C052	372	Solo Bone	AC.BRASS	2	PR-C116
309	Movie Scene	STRINGS	4	PR-C053	373	XP Horn	AC.BRASS	1	PR-C117
310	Hybrid Str 1	STRINGS	6	PR-C054	374	Grande Tuba	AC.BRASS	2	PR-C118
311	Gang Strangs	STRINGS	6	PR-C055	375	SC Tuba	AC.BRASS	1	PR-C119
312	Clustered!?!	STRINGS	8	PR-C056	376	StackTp Sect	AC.BRASS	4	PR-C120
313	Full Strings	STRINGS	4	PR-C057	377	Tb Section	AC.BRASS	5	PR-C121
314	X StrSection	STRINGS	4	PR-C058	378	TpTb Sect.	AC.BRASS	2	PR-C122
315	Oct Strings	STRINGS	6	PR-C059	379	SC Bri Brass	AC.BRASS	4	PR-C123
316	Sahara Str	STRINGS	4	PR-C060	380	SC BrsSect 1	AC.BRASS	7	PR-C124
317	Random Mood	STRINGS	6	PR-C061	381	SC BrsSect 2	AC.BRASS	8	PR-C125
318	X Hall Str	STRINGS	8	PR-C062	382	Tpts & Tmbs	AC.BRASS	2	PR-C126
319	SC Slow Str	STRINGS	8	PR-C063	383	Brass & Sax	AC.BRASS	5	PR-C127
320	Hybrid Str 2	STRINGS	7	PR-C064	384	BrassPartOut	AC.BRASS	6	PR-C128

**PR-D (Grupo D predefinido)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 67)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
385	Simple Tutti	AC.BRASS	2	PR-D001	449	X-Sink Delay	HARD LEAD	3	PR-D065
386	F.Horns Sect	AC.BRASS	3	PR-D002	450	Destroyed Ld	HARD LEAD	2	PR-D066
387	Full sForza	AC.BRASS	4	PR-D003	451	Synchro Lead	HARD LEAD	2	PR-D067
388	Stereo Brass	AC.BRASS	4	PR-D004	452	Sync Ld Mono	HARD LEAD	1	PR-D068
389	Wide SynBrss	SYNTH BRASS	2	PR-D005	453	SyncModulate	HARD LEAD	3	PR-D069
390	DetuneSawBrS	SYNTH BRASS	2	PR-D006	454	Distorted MG	HARD LEAD	1	PR-D070
391	J-Pop Brass	SYNTH BRASS	6	PR-D007	455	SonicVampire	HARD LEAD	2	PR-D071
392	80s Brass 1	SYNTH BRASS	6	PR-D008	456	Blue Meanie	HARD LEAD	2	PR-D072
393	80s Brass 2	SYNTH BRASS	4	PR-D009	457	SC Dist Lead	HARD LEAD	2	PR-D073
394	Ana Brass	SYNTH BRASS	5	PR-D010	458	Ringmod Lead	HARD LEAD	4	PR-D074
395	Soft Brass	SYNTH BRASS	3	PR-D011	459	Stimulation	HARD LEAD	4	PR-D075
396	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	6	PR-D012	460	BodyElectric	HARD LEAD	3	PR-D076
397	Sonic Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D013	461	Classic Lead	HARD LEAD	4	PR-D077
398	Syn Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D014	462	Feat Lead	HARD LEAD	2	PR-D078
399	Syn Brass 2	SYNTH BRASS	4	PR-D015	463	Wire Sync	HARD LEAD	3	PR-D079
400	Xpand Brass	SYNTH BRASS	2	PR-D016	464	Epic Lead	HARD LEAD	2	PR-D080
401	Xpand Brass2	SYNTH BRASS	4	PR-D017	465	Bag Lead	HARD LEAD	3	PR-D081
402	Super Saw	SYNTH BRASS	4	PR-D018	466	Wezcoast	HARD LEAD	2	PR-D082
403	SoftSynBrass	SYNTH BRASS	2	PR-D019	467	HyperJupiter	HARD LEAD	3	PR-D083
404	Silky JP	SYNTH BRASS	2	PR-D020	468	Vintagolizer	HARD LEAD	4	PR-D084
405	Silk Brs Pad	SYNTH BRASS	1	PR-D021	469	C64 Lead	HARD LEAD	2	PR-D085
406	80s Brass 3	SYNTH BRASS	8	PR-D022	470	303 NRG	HARD LEAD	2	PR-D086
407	X-Saw Brass1	SYNTH BRASS	2	PR-D023	471	Cell SquLead	SOFT LEAD	4	PR-D087
408	Cheesy Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D024	472	SC Sqr Lead	SOFT LEAD	2	PR-D088
409	Dual Saw Brs	SYNTH BRASS	2	PR-D025	473	SH Sqr Lead	SOFT LEAD	2	PR-D089
410	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	1	PR-D026	474	Round SQR	SOFT LEAD	2	PR-D090
411	Poly Brass	SYNTH BRASS	2	PR-D027	475	Windy Synth	SOFT LEAD	3	PR-D091
412	Stacked Brs	SYNTH BRASS	4	PR-D028	476	Sqr Diamond	SOFT LEAD	2	PR-D092
413	Soprano Sax	SAX	1	PR-D029	477	Sineltific	SOFT LEAD	2	PR-D093
414	Solo Sop Sax	SAX	1	PR-D030	478	PeakArpSine	SOFT LEAD	1	PR-D094
415	Alto mp	SAX	1	PR-D031	479	Howards Lead	SOFT LEAD	3	PR-D095
416	Alto Sax	SAX	1	PR-D032	480	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	1	PR-D096
417	Solo AltoSax	SAX	1	PR-D033	481	Juno SftLd	SOFT LEAD	1	PR-D097
418	AltoLead Sax	SAX	1	PR-D034	482	R&B Trilead	SOFT LEAD	1	PR-D098
419	XP TnrBrethy	SAX	1	PR-D035	483	R&B Tri Ld2	SOFT LEAD	1	PR-D099
420	Tenor Sax	SAX	2	PR-D036	484	Jupiter Lead	SOFT LEAD	1	PR-D100
421	Fat TenorSax	SAX	3	PR-D037	485	Dig-n-Duke	SOFT LEAD	2	PR-D101
422	Baritone Sax	SAX	1	PR-D038	486	SC SoftLead	SOFT LEAD	2	PR-D102
423	Sax Sect. 1	SAX	3	PR-D039	487	Mid Saw Ld	SOFT LEAD	4	PR-D103
424	Sax Sect. 2	SAX	4	PR-D040	488	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	2	PR-D104
425	Horny Sax	SAX	2	PR-D041	489	Mild 2-SawLd	SOFT LEAD	2	PR-D105
426	FXM Alto Sax	SAX	1	PR-D042	490	Mew Lead	SOFT LEAD	1	PR-D106
427	Porta Solold	HARD LEAD	2	PR-D043	491	Shy Soloist	SOFT LEAD	1	PR-D107
428	Porta Lead	HARD LEAD	2	PR-D044	492	Theramax	SOFT LEAD	1	PR-D108
429	Wind Syn Ld	HARD LEAD	2	PR-D045	493	Therasqu	SOFT LEAD	1	PR-D109
430	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	2	PR-D046	494	GR Lead	SOFT LEAD	2	PR-D110
431	SC Saw Ld 2	HARD LEAD	2	PR-D047	495	SH-2 Lead	SOFT LEAD	2	PR-D111
432	Juno Lead	HARD LEAD	2	PR-D048	496	SC ResoLead	SOFT LEAD	3	PR-D112
433	Follow Me	HARD LEAD	2	PR-D049	497	Modulated Ld	SOFT LEAD	1	PR-D113
434	DC Triangle	HARD LEAD	2	PR-D050	498	Synthi Fizz	SOFT LEAD	2	PR-D114
435	Sqr-Seqence	HARD LEAD	1	PR-D051	499	Waspy Lead	SOFT LEAD	1	PR-D115
436	Pure Square	HARD LEAD	2	PR-D052	500	Pulstar Ld	SOFT LEAD	1	PR-D116
437	Griggley	HARD LEAD	2	PR-D053	501	Naked Lead	SOFT LEAD	1	PR-D117
438	SC LegatoSaw	HARD LEAD	2	PR-D054	502	Alpha Spit	SOFT LEAD	1	PR-D118
439	Lone Prophat	HARD LEAD	1	PR-D055	503	Violin Lead	SOFT LEAD	2	PR-D119
440	Dual Profs	HARD LEAD	2	PR-D056	504	Mod Lead	SOFT LEAD	4	PR-D120
441	Gwyo Press	HARD LEAD	2	PR-D057	505	JP Saw Lead	SOFT LEAD	2	PR-D121
442	"Q" DualSaws	HARD LEAD	2	PR-D058	506	Tristar	SOFT LEAD	2	PR-D122
443	Mogulator Ld	HARD LEAD	2	PR-D059	507	Chubby Lead	SOFT LEAD	2	PR-D123
444	DirtyVoltage	HARD LEAD	2	PR-D060	508	Sneaky Leady	SOFT LEAD	2	PR-D124
445	Clean?	HARD LEAD	2	PR-D061	509	Shaku Lead	SOFT LEAD	5	PR-D125
446	Distortion	HARD LEAD	4	PR-D062	510	Legato Tkno	SOFT LEAD	1	PR-D126
447	SC Syn Ld	HARD LEAD	2	PR-D063	511	SCResoSaw Ld	SOFT LEAD	2	PR-D127
448	SynLead 0322	HARD LEAD	2	PR-D064	512	SliCed Lead	SOFT LEAD	2	PR-D128

## Lista de patches

### PR-E (Grupo E predefinido)

(CC#0 = 87, CC#32 = 68)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	No	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
513	Mini Growl	SOFT LEAD	2	PR-E001	577	Euro Teuro	PULSATING	6	PR-E065
514	Evangelized	SOFT LEAD	2	PR-E002	578	Auto Trance	PULSATING	2	PR-E066
515	Air Lead	SOFT LEAD	4	PR-E003	579	Euregggae	PULSATING	2	PR-E067
516	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	4	PR-E004	580	Sorry4theDLY	PULSATING	2	PR-E068
517	Sweet House	TECHNO SYNTH	4	PR-E005	581	Beat Pad	PULSATING	3	PR-E069
518	Periscope	TECHNO SYNTH	4	PR-E006	582	TMT Seq Pad	PULSATING	4	PR-E070
519	5th Voice	TECHNO SYNTH	6	PR-E007	583	ForYourBreak	PULSATING	4	PR-E071
520	HPF Sweep	TECHNO SYNTH	2	PR-E008	584	HPF Slicer	PULSATING	3	PR-E072
521	BPF Saw	TECHNO SYNTH	4	PR-E009	585	Sliced Choir	PULSATING	6	PR-E073
522	Moon Synth	TECHNO SYNTH	2	PR-E010	586	Digi-Doo	PULSATING	2	PR-E074
523	DelyResoSaws	TECHNO SYNTH	2	PR-E011	587	PanningFrmnt	PULSATING	2	PR-E075
524	R-Trance	TECHNO SYNTH	7	PR-E012	588	Dirty Beat	PULSATING	7	PR-E076
525	Braatz...	TECHNO SYNTH	6	PR-E013	589	Electrons	PULSATING	1	PR-E077
526	AllinOneRiff	TECHNO SYNTH	7	PR-E014	590	Protons	PULSATING	2	PR-E078
527	YZ Again	TECHNO SYNTH	7	PR-E015	591	Brisk Vortex	PULSATING	3	PR-E079
528	Flazzy Lead	TECHNO SYNTH	8	PR-E016	592	SC Throbulax	PULSATING	2	PR-E080
529	Coffee Bee	TECHNO SYNTH	2	PR-E017	593	SC Lonizer	PULSATING	4	PR-E081
530	SC-303	TECHNO SYNTH	1	PR-E018	594	diGital Pad	PULSATING	4	PR-E082
531	Dance Saws	TECHNO SYNTH	8	PR-E019	595	StepPitShift	PULSATING	2	PR-E083
532	AluminmWires	TECHNO SYNTH	3	PR-E020	596	Pad Pulses	PULSATING	3	PR-E084
533	Fred&Barney	TECHNO SYNTH	6	PR-E021	597	Seq-Pad 2	PULSATING	8	PR-E085
534	Electrostars	TECHNO SYNTH	4	PR-E022	598	DSP Chaos	PULSATING	1	PR-E086
535	LoFiSequence	TECHNO SYNTH	2	PR-E023	599	Dancefloor	PULSATING	4	PR-E087
536	MelodicDrums	TECHNO SYNTH	2	PR-E024	600	Minor Thirds	PULSATING	2	PR-E088
537	TB Wah	TECHNO SYNTH	1	PR-E025	601	FX World	PULSATING	2	PR-E089
538	Waving TB303	TECHNO SYNTH	3	PR-E026	602	Mr. Fourier	PULSATING	3	PR-E090
539	Digi Seq	TECHNO SYNTH	3	PR-E027	603	Nu Trance X	PULSATING	2	PR-E091
540	Seq Saw	TECHNO SYNTH	1	PR-E028	604	Auto 5thSaws	PULSATING	4	PR-E092
541	Reso Seq Saw	TECHNO SYNTH	1	PR-E029	605	Cross Talk	PULSATING	1	PR-E093
542	DetuneSeqSaw	TECHNO SYNTH	2	PR-E030	606	Reanimation	PULSATING	2	PR-E094
543	Technotribe	TECHNO SYNTH	2	PR-E031	607	VoX Chopper	PULSATING	2	PR-E095
544	Teethy Grit	TECHNO SYNTH	3	PR-E032	608	Trevor's Pad	PULSATING	4	PR-E096
545	Repetition	TECHNO SYNTH	4	PR-E033	609	Fantomas Pad	PULSATING	5	PR-E097
546	Killerbeez	TECHNO SYNTH	4	PR-E034	610	Jazzy Arps	PULSATING	4	PR-E098
547	Acid Lead	TECHNO SYNTH	2	PR-E035	611	Keep Running	PULSATING	4	PR-E099
548	Tranceformer	TECHNO SYNTH	1	PR-E036	612	Step In	PULSATING	4	PR-E100
549	Anadroid	TECHNO SYNTH	1	PR-E037	613	Echo Echo	PULSATING	8	PR-E101
550	Shroomy	TECHNO SYNTH	3	PR-E038	614	Keep going	PULSATING	4	PR-E102
551	Noize R us	TECHNO SYNTH	2	PR-E039	615	Arposphere	PULSATING	4	PR-E103
552	Beep Melodie	TECHNO SYNTH	4	PR-E040	616	Voco Riff	PULSATING	4	PR-E104
553	Morpher	TECHNO SYNTH	8	PR-E041	617	Pulsator	PULSATING	4	PR-E105
554	Uni-G	TECHNO SYNTH	2	PR-E042	618	Motion Bass	PULSATING	2	PR-E106
555	Power Synth	TECHNO SYNTH	4	PR-E043	619	Sine Magic	PULSATING	3	PR-E107
556	Hoover Again	TECHNO SYNTH	4	PR-E044	620	Juno-D Slice	PULSATING	3	PR-E108
557	Alpha Said..	TECHNO SYNTH	2	PR-E045	621	Pulsatron	PULSATING	4	PR-E109
558	Ravers Awake	TECHNO SYNTH	2	PR-E046	622	Mega Sync	PULSATING	2	PR-E110
559	Tekno Gargle	TECHNO SYNTH	2	PR-E047	623	Passing by	SYNTH FX	4	PR-E111
560	Tranceiver	TECHNO SYNTH	4	PR-E048	624	Lazer Points	SYNTH FX	2	PR-E112
561	Techno Dream	TECHNO SYNTH	4	PR-E049	625	Retro Sci-Fi	SYNTH FX	4	PR-E113
562	Techno Pizz	TECHNO SYNTH	4	PR-E050	626	Magic Chime	SYNTH FX	4	PR-E114
563	VirtualHuman	PULSATING	4	PR-E051	627	SC Try This!	SYNTH FX	3	PR-E115
564	Strobot	PULSATING	2	PR-E052	628	New Planetz	SYNTH FX	4	PR-E116
565	SC Strobe	PULSATING	4	PR-E053	629	Jet Noise	SYNTH FX	4	PR-E117
566	Strobe X	PULSATING	5	PR-E054	630	Chaos 2003	SYNTH FX	4	PR-E118
567	Rhythmic 5th	PULSATING	4	PR-E055	631	Control Room	SYNTH FX	4	PR-E119
568	Cell Pad	PULSATING	3	PR-E056	632	OutOf sortz	SYNTH FX	5	PR-E120
569	DarknessSide	PULSATING	6	PR-E057	633	Scatter	SYNTH FX	7	PR-E121
570	Shape of X	PULSATING	5	PR-E058	634	Low Beat-S	SYNTH FX	5	PR-E122
571	Sonic Dance	PULSATING	5	PR-E059	635	WaitnOutside	SYNTH FX	2	PR-E123
572	ShapeURMusic	PULSATING	5	PR-E060	636	Breath Echo	SYNTH FX	1	PR-E124
573	Synth Force	PULSATING	4	PR-E061	637	SoundStrange	SYNTH FX	3	PR-E125
574	Trance Split	PULSATING	2	PR-E062	638	Cosmic Pulse	SYNTH FX	2	PR-E126
575	Step Trance	PULSATING	1	PR-E063	639	Faked Piano	SYNTH FX	4	PR-E127
576	Chop Synth	PULSATING	2	PR-E064	640	SC Crystal	SYNTH FX	2	PR-E128

**PR-F (Grupo F predefinido)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 69)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	No	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
641	ResoSweep Dn	SYNTH FX	1	PR-F001	705	Pressyn	OTHER SYNTH	2	PR-F065
642	Zap B3 & C4	SYNTH FX	1	PR-F002	706	High Five	OTHER SYNTH	2	PR-F066
643	PolySweep Nz	SYNTH FX	4	PR-F003	707	4DaCommonMan	OTHER SYNTH	4	PR-F067
644	Strange Land	SYNTH FX	6	PR-F004	708	Orgaenia	OTHER SYNTH	5	PR-F068
645	S&H Voc	SYNTH FX	2	PR-F005	709	Sleeper	OTHER SYNTH	4	PR-F069
646	12th Planet	SYNTH FX	2	PR-F006	710	Sugar Synth	OTHER SYNTH	5	PR-F070
647	Scare	SYNTH FX	7	PR-F007	711	Ice Palace	OTHER SYNTH	4	PR-F071
648	Hillside	SYNTH FX	1	PR-F008	712	Story Harp	OTHER SYNTH	7	PR-F072
649	Mod Scanner	SYNTH FX	2	PR-F009	713	LostParadise	OTHER SYNTH	5	PR-F073
650	SoundOnSound	SYNTH FX	1	PR-F010	714	Magnetic 5th	OTHER SYNTH	2	PR-F074
651	Gasp	SYNTH FX	8	PR-F011	715	DigimaX	OTHER SYNTH	2	PR-F075
652	ResoSweep Up	SYNTH FX	1	PR-F012	716	Exhale	OTHER SYNTH	2	PR-F076
653	Magic Wave	SYNTH FX	2	PR-F013	717	X-panda	OTHER SYNTH	2	PR-F077
654	Shangri-La	SYNTH FX	5	PR-F014	718	Saw Keystep	OTHER SYNTH	2	PR-F078
655	CerealKiller	SYNTH FX	1	PR-F015	719	4mant Cycle	OTHER SYNTH	1	PR-F079
656	Cosmic Drops	SYNTH FX	1	PR-F016	720	Modular	OTHER SYNTH	2	PR-F080
657	Space Echo	SYNTH FX	4	PR-F017	721	Angel Pipes	OTHER SYNTH	2	PR-F081
658	Robot Sci-Fi	SYNTH FX	4	PR-F018	722	Wired Synth	OTHER SYNTH	8	PR-F082
659	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	4	PR-F019	723	Analog Dream	OTHER SYNTH	3	PR-F083
660	Juno Poly	OTHER SYNTH	4	PR-F020	724	DCO Bell Pad	OTHER SYNTH	4	PR-F084
661	DigitalDream	OTHER SYNTH	2	PR-F021	725	Cell Fanta	OTHER SYNTH	3	PR-F085
662	Jucy Saw	OTHER SYNTH	3	PR-F022	726	Juno 5th	OTHER SYNTH	2	PR-F086
663	Cue Tip	OTHER SYNTH	1	PR-F023	727	DoubleBubble	OTHER SYNTH	4	PR-F087
664	Wasy Synth	OTHER SYNTH	2	PR-F024	728	Cell Comb	BRIGHT PAD	3	PR-F088
665	TB-Sequence	OTHER SYNTH	1	PR-F025	729	Super SynStr	BRIGHT PAD	2	PR-F089
666	Europe Xpres	OTHER SYNTH	2	PR-F026	730	80s Str	BRIGHT PAD	8	PR-F090
667	Squeepy	OTHER SYNTH	1	PR-F027	731	PhaseStrings	BRIGHT PAD	2	PR-F091
668	DOC Stack	OTHER SYNTH	2	PR-F028	732	Voyager	BRIGHT PAD	4	PR-F092
669	Sweep Lead	OTHER SYNTH	2	PR-F029	733	Cosmic Rays	BRIGHT PAD	4	PR-F093
670	80s Saws 1	OTHER SYNTH	8	PR-F030	734	Stringship	BRIGHT PAD	4	PR-F094
671	80s Saws 2	OTHER SYNTH	6	PR-F031	735	Fat Stacks	BRIGHT PAD	4	PR-F095
672	80s Saws 3	OTHER SYNTH	5	PR-F032	736	Strings R Us	BRIGHT PAD	2	PR-F096
673	Digitalless	OTHER SYNTH	2	PR-F033	737	Electric Pad	BRIGHT PAD	3	PR-F097
674	Flip Pad	OTHER SYNTH	3	PR-F034	738	Neo RS-202	BRIGHT PAD	2	PR-F098
675	Short Detune	OTHER SYNTH	2	PR-F035	739	OB Rezo Pad	BRIGHT PAD	3	PR-F099
676	forSequence	OTHER SYNTH	2	PR-F036	740	Synthi Ens	BRIGHT PAD	4	PR-F100
677	Memory Pluck	OTHER SYNTH	2	PR-F037	741	Giant Sweep	BRIGHT PAD	2	PR-F101
678	Metalic Bass	OTHER SYNTH	2	PR-F038	742	Mod Dare	BRIGHT PAD	4	PR-F102
679	Aqua	OTHER SYNTH	2	PR-F039	743	Cell Space	BRIGHT PAD	4	PR-F103
680	Big Planet	OTHER SYNTH	2	PR-F040	744	Digi-Swell	BRIGHT PAD	3	PR-F104
681	Wet Atax	OTHER SYNTH	2	PR-F041	745	Sonic Surfer	BRIGHT PAD	2	PR-F105
682	Houze Clavi	OTHER SYNTH	2	PR-F042	746	New Year Day	BRIGHT PAD	4	PR-F106
683	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	2	PR-F043	747	Polar Morn	BRIGHT PAD	4	PR-F107
684	Cell Trance	OTHER SYNTH	3	PR-F044	748	Distant Sun	BRIGHT PAD	4	PR-F108
685	Trancy X	OTHER SYNTH	4	PR-F045	749	PG Chimes	BRIGHT PAD	4	PR-F109
686	Trancy Synth	OTHER SYNTH	2	PR-F046	750	Saturn Rings	BRIGHT PAD	4	PR-F110
687	Juno Trnce	OTHER SYNTH	4	PR-F047	751	Brusky	BRIGHT PAD	4	PR-F111
688	Saw Stack	OTHER SYNTH	2	PR-F048	752	"2 Point 2"	BRIGHT PAD	7	PR-F112
689	Frgile Saws	OTHER SYNTH	2	PR-F049	753	2.2 Pad	BRIGHT PAD	7	PR-F113
690	Steamed Sawz	OTHER SYNTH	2	PR-F050	754	two.two Pad	BRIGHT PAD	4	PR-F114
691	RAVtune	OTHER SYNTH	2	PR-F051	755	SaturnHolida	BRIGHT PAD	2	PR-F115
692	Bustranza	OTHER SYNTH	2	PR-F052	756	Neuro-Drone	BRIGHT PAD	7	PR-F116
693	AftCh Ji-n	OTHER SYNTH	2	PR-F053	757	In The Pass	BRIGHT PAD	3	PR-F117
694	JP OctAttack	OTHER SYNTH	2	PR-F054	758	Polar Night	BRIGHT PAD	4	PR-F118
695	Oct Unison	OTHER SYNTH	6	PR-F055	759	Cell 5th	BRIGHT PAD	3	PR-F119
696	Xtatic	OTHER SYNTH	4	PR-F056	760	MistOver5ths	BRIGHT PAD	4	PR-F120
697	Dirty Combo	OTHER SYNTH	2	PR-F057	761	Gritty Pad	BRIGHT PAD	1	PR-F121
698	FM's Attack	OTHER SYNTH	3	PR-F058	762	India Garden	BRIGHT PAD	6	PR-F122
699	Digi-vox Syn	OTHER SYNTH	1	PR-F059	763	BillionStars	BRIGHT PAD	4	PR-F123
700	Fairy Factor	OTHER SYNTH	6	PR-F060	764	Sand Pad	BRIGHT PAD	2	PR-F124
701	Tempest	OTHER SYNTH	2	PR-F061	765	ReverseSweep	BRIGHT PAD	2	PR-F125
702	X-Racer	OTHER SYNTH	2	PR-F062	766	HugeSoundMod	BRIGHT PAD	4	PR-F126
703	TB Booster	OTHER SYNTH	2	PR-F063	767	Metal Swell	BRIGHT PAD	5	PR-F127
704	Syn-Orch/Mod	OTHER SYNTH	4	PR-F064	768	NuSoundtrack	BRIGHT PAD	4	PR-F128

## Lista de patches

### PR-G (Grupo G predefinido)

(CC#0 = 87, CC#32 = 70)

Nº	Nombre	Categoría	Voz	(nº de preajuste)	No	Name	Categoría	Voz	(nº de preajuste)
769	Phat Strings	BRIGHT PAD	4	PR-G001	833	Choir&Str	VOX	7	PR-G065
770	Soft OB Pad	SOFT PAD	3	PR-G002	834	Aah Vox	VOX	2	PR-G066
771	SC Hollow	SOFT PAD	4	PR-G003	835	Synvox	VOX	2	PR-G067
772	SC Sqr Pad	SOFT PAD	4	PR-G004	836	Uhhmm	VOX	8	PR-G068
773	Silk Pad	SOFT PAD	3	PR-G005	837	Morning Star	VOX	3	PR-G069
774	WarmReso Pad	SOFT PAD	2	PR-G006	838	Syn Opera	VOX	4	PR-G070
775	SC Soft Pad	SOFT PAD	3	PR-G007	839	BeautifulOne	VOX	4	PR-G071
776	Air Pad	SOFT PAD	4	PR-G008	840	Ooze	VOX	2	PR-G072
777	Soft Breeze	SOFT PAD	2	PR-G009	841	Aerial Choir	VOX	4	PR-G073
778	JP Strings 1	SOFT PAD	3	PR-G010	842	3D Vox	VOX	3	PR-G074
779	JP Strings 2	SOFT PAD	5	PR-G011	843	Film Cue	VOX	4	PR-G075
780	DelayStrings	SOFT PAD	3	PR-G012	844	Paradise	VOX	4	PR-G076
781	NorthStrings	SOFT PAD	4	PR-G013	845	Sad ceremony	VOX	8	PR-G077
782	SC Syn Str	SOFT PAD	5	PR-G014	846	Lost Voices	VOX	4	PR-G078
783	Slow Saw Str	SOFT PAD	2	PR-G015	847	Jazz Doos	VOX	4	PR-G079
784	Syn Strings	SOFT PAD	2	PR-G016	848	Beat Vox	VOX	1	PR-G080
785	OB Slow Str	SOFT PAD	2	PR-G017	849	Talk 2 Me	VOX	2	PR-G081
786	Strings Pad	SOFT PAD	2	PR-G018	850	FM Vox	VOX	4	PR-G082
787	R&B SoftPad	SOFT PAD	2	PR-G019	851	Let's Talk!	VOX	3	PR-G083
788	Reso Pad	SOFT PAD	3	PR-G020	852	Nice Kalimba	PLUCKED	1	PR-G084
789	Phat Pad	SOFT PAD	2	PR-G021	853	Quiet River	PLUCKED	4	PR-G085
790	SC PhaserPad	SOFT PAD	2	PR-G022	854	Teky Drop	PLUCKED	4	PR-G086
791	Mystic Str	SOFT PAD	5	PR-G023	855	Pat is away	PLUCKED	5	PR-G087
792	Glass Organ	SOFT PAD	3	PR-G024	856	SC Sitar 1	PLUCKED	4	PR-G088
793	Wind Pad	SOFT PAD	4	PR-G025	857	SC Sitar 2	PLUCKED	5	PR-G089
794	Combination	SOFT PAD	4	PR-G026	858	Sitar on C	PLUCKED	6	PR-G090
795	HumanKindnes	SOFT PAD	4	PR-G027	859	Sitar Baby	PLUCKED	1	PR-G091
796	BeautyPad	SOFT PAD	4	PR-G028	860	Elec Sitar	PLUCKED	3	PR-G092
797	Atmospherics	SOFT PAD	2	PR-G029	861	Neo Sitar	PLUCKED	2	PR-G093
798	Terra Nostra	SOFT PAD	8	PR-G030	862	SaraswatiRvr	PLUCKED	3	PR-G094
799	OB Aahs	SOFT PAD	4	PR-G031	863	Bosporus	PLUCKED	3	PR-G095
800	Vulcano Pad	SOFT PAD	5	PR-G032	864	Santur Stack	PLUCKED	4	PR-G096
801	Cloud #9	SOFT PAD	3	PR-G033	865	Aerial Harp	PLUCKED	2	PR-G097
802	Organic Pad	SOFT PAD	3	PR-G034	866	Harpiness	PLUCKED	2	PR-G098
803	Hum Pad	SOFT PAD	4	PR-G035	867	Skydiver	PLUCKED	2	PR-G099
804	Vox Pad	SOFT PAD	4	PR-G036	868	TroubadorEns	PLUCKED	4	PR-G100
805	Digital Aahs	SOFT PAD	3	PR-G037	869	Jamisen	PLUCKED	2	PR-G101
806	Tri 5th Pad	SOFT PAD	4	PR-G038	870	Koto	PLUCKED	8	PR-G102
807	SC MovinPad	SOFT PAD	8	PR-G039	871	Monsoon	PLUCKED	4	PR-G103
808	Seq-Pad 1	SOFT PAD	8	PR-G040	872	Bend Koto	PLUCKED	2	PR-G104
809	Follow	SOFT PAD	2	PR-G041	873	LongDistance	ETHNIC	1	PR-G105
810	Consolament	SOFT PAD	3	PR-G042	874	Ambi Shaku	ETHNIC	3	PR-G106
811	Spacious Pad	SOFT PAD	4	PR-G043	875	SC Lochscape	ETHNIC	2	PR-G107
812	JD Pop Pad	SOFT PAD	3	PR-G044	876	SC PipeDream	ETHNIC	4	PR-G108
813	JP-8 Phase	SOFT PAD	4	PR-G045	877	SC Far East	ETHNIC	4	PR-G109
814	Nu Epic Pad	SOFT PAD	2	PR-G046	878	Banjo	FRETTE	2	PR-G110
815	Forever	SOFT PAD	5	PR-G047	879	Timpani+Low	PERCUSSION	4	PR-G111
816	Flange Dream	SOFT PAD	4	PR-G048	880	Timpani Roll	PERCUSSION	2	PR-G112
817	Evolution X	SOFT PAD	2	PR-G049	881	Bass Drum	PERCUSSION	4	PR-G113
818	Heaven Pad	SOFT PAD	3	PR-G050	882	Ambidextrous	SOUND FX	2	PR-G114
819	Angelis Pad	SOFT PAD	4	PR-G051	883	En-co-re	SOUND FX	4	PR-G115
820	Juno-106 Str	SOFT PAD	1	PR-G052	884	Mobile Phone	SOUND FX	1	PR-G116
821	JupiterMoves	SOFT PAD	2	PR-G053	885	ElectroDisco	BEAT&GROOVE	5	PR-G117
822	Oceanic Pad	SOFT PAD	2	PR-G054	886	Groove 007	BEAT&GROOVE	4	PR-G118
823	Fairy's Song	SOFT PAD	4	PR-G055	887	In Da Groove	BEAT&GROOVE	4	PR-G119
824	Borealis	SOFT PAD	2	PR-G056	888	Sweet 80s	BEAT&GROOVE	4	PR-G120
825	JX Warm Pad	SOFT PAD	2	PR-G057	889	Autotrance	BEAT&GROOVE	4	PR-G121
826	Analog Bgrnd	SOFT PAD	3	PR-G058	890	Juno Pop	BEAT&GROOVE	4	PR-G122
827	Choir Aahs 1	VOX	4	PR-G059	891	Compusonic 1	BEAT&GROOVE	4	PR-G123
828	Choir Aahs 2	VOX	4	PR-G060	892	Compusonic 2	BEAT&GROOVE	4	PR-G124
829	ChoirOoh/Aft	VOX	4	PR-G061	893	80s Combo	COMBINATION	3	PR-G125
830	Angels Choir	VOX	4	PR-G062	894	Analog Days	COMBINATION	3	PR-G126
831	Angelique	VOX	4	PR-G063	895	Techno Craft	COMBINATION	3	PR-G127
832	Gospel Oohs	VOX	2	PR-G064	896	Lounge Kit	COMBINATION	2	PR-G128

GM (Grupo GM2)

Nº	Nombre	Categoría	Voces	LSB	PC
1	Piano 1	AC.PIANO	2	0	1
2	Piano 1w	AC.PIANO	2	1	
3	European Pf	AC.PIANO	2	2	
4	Piano 2	AC.PIANO	2	0	2
5	Piano 2w	AC.PIANO	2	1	
6	Piano 3	AC.PIANO	2	0	3
7	Piano 3w	AC.PIANO	2	1	
8	Honky-tonk	AC.PIANO	2	0	4
9	Honky-tonk 2	AC.PIANO	2	4	
10	E.Piano 1	EL.PIANO	1	0	5
11	St.Soft EP	EL.PIANO	3	1	
12	FM+SA EP	EL.PIANO	3	2	
13	Wurly	EL.PIANO	1	3	
14	E.Piano 2	EL.PIANO	4	0	6
15	Detuned EP 2	EL.PIANO	4	1	
16	St.FM EP	EL.PIANO	4	2	
17	EP Legend	EL.PIANO	4	3	
18	EP Phase	EL.PIANO	2	4	
19	Harpsichord	KEYBOARDS	2	0	7
20	Coupled Hps.	KEYBOARDS	7	1	
21	Harpsi.w	KEYBOARDS	2	2	
22	Harpsi.o	KEYBOARDS	4	3	
23	Clav.	KEYBOARDS	2	0	8
24	Pulse Clav	KEYBOARDS	2	1	
25	Celesta	KEYBOARDS	1	0	9
26	Glockenspiel	BELL	1	0	10
27	Music Box	BELL	2	0	11
28	Vibraphone	MALLET	1	0	12
29	Vibraphone w	MALLET	1	1	
30	Marimba	MALLET	1	0	13
31	Marimba w	MALLET	1	1	
32	Xylophone	MALLET	1	0	14
33	Tubular-bell	BELL	1	0	15
34	Church Bell	BELL	1	1	
35	Carillon	BELL	4	2	
36	Santur	PLUCKED	4	0	16
37	Organ 1	ORGAN	3	0	17
38	Trem. Organ	ORGAN	2	1	
39	60's Organ 1	ORGAN	1	2	
40	70's E.Organ	ORGAN	2	3	
41	Organ 2	ORGAN	3	0	18
42	Chorus Or.2	ORGAN	3	1	
43	Perc. Organ	ORGAN	4	2	
44	Organ 3	ORGAN	4	0	19
45	Church Org.1	ORGAN	2	0	20
46	Church Org.2	ORGAN	4	1	
47	Church Org.3	ORGAN	6	2	
48	Reed Organ	ORGAN	3	0	21
49	Puff Organ	ORGAN	1	1	
50	Accordion Fr	ACCRDION	3	0	22
51	Accordion It	ACCRDION	3	1	
52	Harmonica	HARMONICA	2	0	23
53	Bandoneon	ACCRDION	3	0	24
54	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	1	0	25
55	Ukulele	AC.GUITAR	1	1	
56	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	2	2	
57	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	1	3	
58	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	4	0	26
59	12-str.Gt	AC.GUITAR	3	1	
60	Mandolin	AC.GUITAR	2	2	
61	Steel + Body	AC.GUITAR	4	3	
62	Jazz Gt.	EL.GUITAR	1	0	27
63	Pedal Steel	EL.GUITAR	1	1	
64	Clean Gt.	EL.GUITAR	1	0	28

No	Name	Categoría	Voces	LSB	PC
65	Chorus Gt.	EL.GUITAR	2	1	
66	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	1	2	
67	Muted Gt.	EL.GUITAR	1	0	29
68	Funk Pop	EL.GUITAR	1	1	
69	Funk Gt.2	EL.GUITAR	1	2	
70	Jazz Man	EL.GUITAR	1	3	
71	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	2	0	30
72	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	1	1	
73	DistortionGt	DIST.GUITAR	1	0	31
74	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	2	1	
75	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	2	2	
76	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	2	0	32
77	Gt. Feedback	EL.GUITAR	1	1	
78	Acoustic Bs.	BASS	1	0	33
79	Fingered Bs.	BASS	3	0	34
80	Finger Slap	BASS	3	1	
81	Picked Bass	BASS	3	0	35
82	Fretless Bs.	BASS	2	0	36
83	Slap Bass 1	BASS	2	0	37
84	Slap Bass 2	BASS	3	0	38
85	Synth Bass 1	SYNTH BASS	1	0	39
86	SynthBass101	SYNTH BASS	1	1	
87	Acid Bass	SYNTH BASS	1	2	
88	Clavi Bass	SYNTH BASS	2	3	
89	Hammer	SYNTH BASS	2	4	
90	Synth Bass 2	SYNTH BASS	3	0	40
91	Beef FM Bass	SYNTH BASS	2	1	
92	RubberBass 2	SYNTH BASS	2	2	
93	Attack Pulse	SYNTH BASS	1	3	
94	Violin	STRINGS	1	0	41
95	Slow Violin	STRINGS	1	1	
96	Viola	STRINGS	1	0	42
97	Cello	STRINGS	1	0	43
98	Contrabass	STRINGS	1	0	44
99	Tremolo Str	STRINGS	4	0	45
100	PizzicatoStr	STRINGS	4	0	46
101	Harp	PLUCKED	2	0	47
102	Yang Qin	PLUCKED	3	1	
103	Timpani	PERCUSSION	4	0	48
104	Strings	STRINGS	4	0	49
105	Orchestra	ORCHESTRA	7	1	
106	60s Strings	STRINGS	4	2	
107	Slow Strings	STRINGS	4	0	50
108	Syn.Strings1	STRINGS	3	0	51
109	Syn.Strings3	STRINGS	3	1	
110	Syn.Strings2	SOFT PAD	2	0	52
111	Choir Aahs	VOX	4	0	53
112	Chorus Aahs	VOX	4	1	
113	Voice Oohs	VOX	4	0	54
114	Humming	VOX	4	1	
115	SynVox	VOX	4	0	55
116	Analog Voice	VOX	2	1	
117	OrchestraHit	HIT&STAB	2	0	56
118	Bass Hit	HIT&STAB	2	1	
119	6th Hit	HIT&STAB	2	2	
120	Euro Hit	HIT&STAB	2	3	
121	Trumpet	AC.BRASS	2	0	57
122	Dark Trumpet	AC.BRASS	1	1	
123	Trombone	AC.BRASS	1	0	58
124	Trombone 2	AC.BRASS	2	1	
125	Bright Tb	AC.BRASS	2	2	
126	Tuba	AC.BRASS	1	0	59
127	MutedTrumpet	AC.BRASS	3	0	60
128	MuteTrumpet2	AC.BRASS	1	1	

## Lista de patches

Nº	Nombre	Categoría	Voces	LSB	PC	Nº	Nombre	Categoría	Voces	LSB	PC
129	French Horns	AC.BRASS	3	0	61	193	Sitar	PLUCKED	2	0	105
130	Fr.Horn 2	AC.BRASS	1	1		194	Sitar 2	PLUCKED	5	1	
131	Brass 1	AC.BRASS	4	0	62	195	Banjo	FRETED	2	0	106
132	Brass 2	AC.BRASS	4	1		196	Shamisen	PLUCKED	2	0	107
133	Synth Brass1	SYNTH BRASS	4	0	63	197	Koto	PLUCKED	4	0	108
134	JP Brass	SYNTH BRASS	4	1		198	Taisho Koto	PLUCKED	3	1	
135	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	4	2		199	Kalimba	PLUCKED	1	0	109
136	Jump Brass	SYNTH BRASS	3	3		200	Bagpipe	ETHNIC	3	0	110
137	Synth Brass2	SYNTH BRASS	3	0	64	201	Fiddle	STRINGS	1	0	111
138	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	2	1		202	Shanai	ETHNIC	2	0	112
139	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	2	2		203	Tinkle Bell	BELL	3	0	113
140	Soprano Sax	SAX	1	0	65	204	Agogo	PERCUSSION	1	0	114
141	Alto Sax	SAX	1	0	66	205	Steel Drums	MAILLET	2	0	115
142	Tenor Sax	SAX	1	0	67	206	Woodblock	PERCUSSION	1	0	116
143	Baritone Sax	SAX	1	0	68	207	Castanets	PERCUSSION	1	1	
144	Oboe	WIND	3	0	69	208	Taiko	PERCUSSION	3	0	117
145	English Horn	WIND	1	0	70	209	Concert BD	PERCUSSION	4	1	
146	Bassoon	WIND	1	0	71	210	Melo. Tom 1	PERCUSSION	1	0	118
147	Clarinet	WIND	2	0	72	211	Melo. Tom 2	PERCUSSION	1	1	
148	Piccolo	FLUTE	2	0	73	212	Synth Drum	PERCUSSION	1	0	119
149	Flute	FLUTE	2	0	74	213	808 Tom	PERCUSSION	1	1	
150	Recorder	FLUTE	1	0	75	214	Elec Perc	PERCUSSION	1	1	
151	Pan Flute	FLUTE	1	0	76	215	Reverse Cym.	PERCUSSION	1	0	120
152	Bottle Blow	FLUTE	2	0	77	216	Gt.FretNoise	AC.GUITAR	1	0	121
153	Shakuhachi	ETHNIC	2	0	78	217	Gt.Cut Noise	AC.GUITAR	1	1	
154	Whistle	FLUTE	2	0	79	218	String Slap	AC.GUITAR	1	2	
155	Ocarina	FLUTE	3	0	80	219	Breath Noise	SYNTH FX	1	0	122
156	Square Wave	HARD LEAD	2	0	81	220	Fl.Key Click	SYNTH FX	1	1	
157	MG Square	HARD LEAD	1	1		221	Seashore	SOUND FX	2	0	123
158	2600 Sine	HARD LEAD	1	2		222	Rain	SOUND FX	2	1	
159	Saw Wave	HARD LEAD	2	0	82	223	Thunder	SOUND FX	1	2	
160	OB2 Saw	HARD LEAD	1	1		224	Wind	SOUND FX	2	3	
161	Doctor Solo	HARD LEAD	2	2		225	Stream	SOUND FX	2	4	
162	Natural Lead	HARD LEAD	2	3		226	Bubble	SOUND FX	2	5	
163	SequencedSaw	HARD LEAD	2	4		227	Bird	SOUND FX	2	0	124
164	Syn.Calliope	SOFT LEAD	2	0	83	228	Dog	SOUND FX	1	1	
165	Chiffer Lead	SOFT LEAD	2	0	84	229	Horse-Gallop	SOUND FX	1	2	
166	Charang	HARD LEAD	2	0	85	230	Bird 2	SOUND FX	1	3	
167	Wire Lead	HARD LEAD	2	1		231	Telephone 1	SOUND FX	1	0	125
168	Solo Vox	SOFT LEAD	2	0	86	232	Telephone 2	SOUND FX	1	1	
169	5th Saw Wave	HARD LEAD	2	0	87	233	DoorCreaking	SOUND FX	1	2	
170	Bass & Lead	HARD LEAD	2	0	88	234	Door	SOUND FX	1	3	
171	Delayed Lead	HARD LEAD	2	1		235	Scratch	SOUND FX	1	4	
172	Fantasia	OTHER SYNTH	4	0	89	236	Wind Chimes	SOUND FX	2	5	
173	Warm Pad	SOFT PAD	1	0	90	237	Helicopter	SOUND FX	1	0	126
174	Sine Pad	SOFT PAD	2	1		238	Car-Engine	SOUND FX	1	1	
175	Polysynth	OTHER SYNTH	2	0	91	239	Car-Stop	SOUND FX	1	2	
176	Space Voice	VOX	4	0	92	240	Car-Pass	SOUND FX	1	3	
177	Itopia	VOX	3	1		241	Car-Crash	SOUND FX	2	4	
178	Bowed Glass	SOFT PAD	3	0	93	242	Siren	SOUND FX	1	5	
179	Metal Pad	BRIGHT PAD	4	0	94	243	Train	SOUND FX	1	6	
180	Halo Pad	BRIGHT PAD	3	0	95	244	Jetplane	SOUND FX	3	7	
181	Sweep Pad	SOFT PAD	3	0	96	245	Starship	SOUND FX	4	8	
182	Ice Rain	OTHER SYNTH	3	0	97	246	Burst Noise	SOUND FX	2	9	
183	Soundtrack	SOFT PAD	5	0	98	247	Applause	SOUND FX	2	0	127
184	Crystal	BELL	2	0	99	248	Laughing	SOUND FX	1	1	
185	Syn Mallet	BELL	2	1		249	Screaming	SOUND FX	1	2	
186	Atmosphere	AC.GUITAR	3	0	100	250	Punch	SOUND FX	1	3	
187	Brightness	OTHER SYNTH	4	0	101	251	Heart Beat	SOUND FX	1	4	
188	Goblin	PULSATING	3	0	102	252	Footsteps	SOUND FX	1	5	
189	Echo Drops	BRIGHT PAD	2	0	103	253	Gun Shot	SOUND FX	1	0	128
190	Echo Bell	BRIGHT PAD	3	1		254	Machine Gun	SOUND FX	1	1	
191	Echo Pan	BRIGHT PAD	2	2		255	Lasergun	SOUND FX	1	2	
192	Star Theme	BRIGHT PAD	3	0	104	256	Explosion	SOUND FX	2	3	

# Lista de grupos de percusión

## USER (Grupo de usuario)

Nº	Nombre
1	SonicCellKit
2	WD Std Kit
3	LD Std Kit
4	TY Std Kit
5	StandardKit1
6	StandardKit2
7	StandardKit3
8	Rock Kit 1
9	Rock Kit 2
10	Brush Jz Kit
11	Orch Kit
12	909 808 Kit
13	Limiter Kit
14	HipHop Kit 1
15	R&B Kit
16	HiFi R&B Kit
17	Machine Kit1
18	Kit-Euro:POP
19	House Kit
20	Nu Technica
21	Machine Kit2
22	ArtificalKit
23	Noise Kit
24	Kick Menu
25	Snare Menu
26	Snr/Rim Menu
27	HiHat Menu
28	Tom Menu
29	Clp&Cym&Hit
30	FX/SFX Menu
31	Percussion
32	Scrh&Voi&Wld

## PRST (Grupo predefinido)

Nº	Nombre
1	SonicCellKit
2	WD Std Kit
3	LD Std Kit
4	TY Std Kit
5	StandardKit1
6	StandardKit2
7	StandardKit3
8	Rock Kit 1
9	Rock Kit 2
10	Brush Jz Kit
11	Orch Kit
12	909 808 Kit
13	Limiter Kit
14	HipHop Kit 1
15	R&B Kit
16	HiFi R&B Kit
17	Machine Kit1
18	Kit-Euro:POP
19	House Kit
20	Nu Technica
21	Machine Kit2
22	ArtificalKit
23	Noise Kit
24	Kick Menu
25	Snare Menu
26	Snr/Rim Menu
27	HiHat Menu
28	Tom Menu
29	Clp&Cym&Hit
30	FX/SFX Menu
31	Percussion
32	Scrh&Voi&Wld

## GM (Grupo GM)

Nº	Nombre
1	GM2 STANDARD
2	GM2 ROOM
3	GM2 POWER
4	GM2 ELECTRIC
5	GM2 ANALOG
6	GM2 JAZZ
7	GM2 BRUSH
8	GM2 ORCHSTRA
9	GM2 SFX

\* Grupo de percusión común al grupo predefinido y al grupo de usuario.

# Lista de grupos de percusión

## USER (Grupo de usuario)/PRS (grupo predefinido)

Preaj. Usuario: Nº Nota	1 SonicCellKit	2 WD Std Kit	3 LD Std Kit	4 TY Std Kit	5 StandardKit1	6 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
C2 36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CSik	WD CSik	LD CSik	TY CSik	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF MT Flm	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
C3 48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym 1a	Crash Cym 1a	Crash Cym 1a	Crash Cym 2	Crash Cym 1	Crash Cym 1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym 1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym 1b	Crash Cym 1b	Crash Cym 1	Crash Cym 1b	Crash Cym2b	Crash Cym 1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
C4 60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbare 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbare 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
C5 72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 2	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 1	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	VD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
C7 96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

# Lista de grupos de percusión

Preaj. Usuario: Nº Nota	7 StandardKit3	8 Rock Kit 1	9 Rock Kit 2	10 Brush Jz Kit	11 Orch Kit	12 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr 1	Reg.Snr 1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Tom H
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrum Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Sld	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Rock Crash 2	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr 1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

# Lista de grupos de percusión

Preaj. Usuario: Nº Nota	13 13 13	14 14 14	15 15 15	16 16 16	17 17 17	18 18 18
	Limiter Kit	HipHop Kit 1	R&B Kit	HiFi R&B Kit	Machine Kit1	KitEuro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
29	WD CSik	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	Mix Kick 1a	Mix Kick 5	FB Kick
31	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
33	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg. CHH 2
	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
35	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
C2	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
36	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
38	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
41	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
43	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
45	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
47	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
C3	Crash Cym 1	Crash Cym 1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
50	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
52	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
	Tamborine 1	Cheap Clap	Snap	CR78 Tamb 1	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
53	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym 1 p
	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
55	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
57	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
60	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
62	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
64	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
65	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
	Noise CHH 2	Short Snr 1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
67	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
69	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
72	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
74	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
76	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
77	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
79	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
81	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
84	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
86	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
88	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
89	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
91	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	TR606 Snr 2	Group Snap
93	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2 Fast	Bubble	Synth Saw	Laser
	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiBreath	ConcertBD
96	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
98	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym 1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
100	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
101	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr
103						

## Lista de grupos de percusión

Preaj.:	19	20	21	22	23	24
Usuario:	19	20	21	22	23	24
Nº Nota	House Kit	Nu Technica	Machine Kit2	ArtificialKit	Noise Kit	Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	—
	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	—
29	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	—
	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	—
31	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	—
	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	—
33	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Aik7a	—
	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
35	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
C2 36	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
38	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
40	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	Syn Swt AtkL	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Aik7b	Jazz Kick f
41	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
43	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
C3 48	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
50	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
52	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
53	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	CR78 Tamb	MG Zap 11	HipHop Kick2
	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
55	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
57	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
58	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
C4 60	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
62	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
65	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG BliP	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
67	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG BliP Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
68	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
69	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
71	TR909 D.TomM	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AikH	FB Kick
C5 72	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
74	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
76	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
77	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
79	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Crotale 3	MG Zap 6b	TR909 Kick 2
81	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Triangle Op	MG Zap 6b	AnalogKick 2
	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
83	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
C6 84	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
86	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
89	Timbale Low	TR606DstCHH2	BrT Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
91	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
93	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
95	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
C7 96	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
98	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
100	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
101	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	—
102	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	—
103						

# Lista de grupos de percusión

Preaj. Usuario: Nº Nota	25 Snare Menu	26 Snr/Rim Menu	27 HiHat Menu	28 Tom Menu	29 Clp&Cym&Hit	30 FX/SFX Menu
28	---	---	---	---	---	---
29	---	---	---	---	---	---
30	---	---	---	---	---	---
31	---	---	---	---	---	---
32	---	---	---	---	---	---
33	---	---	---	---	---	---
34	---	---	---	---	---	---
35	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
C2 36	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
38	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
39	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 p	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
40	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock CHH1 mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
C3 48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
52	Jz Brsh Swsh	Lo-Bit Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
59	WD Snr mf	TR808 Snr 3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash Cym	Syn Swt Atk3
C4 60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
63	WD Rim mf	DR600 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
C5 72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
C6 84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
89	SF Rim f	WD CStk f	---	RR FT Flm ff	---	Gun Shot
90	SF Rim ff	LD CStk mf	---	SF LT Flm ff	---	Siren
91	Light Snr ff	LD CStk f	---	SF MT Flm f	---	Train Pass
92	Click Snr p	TY CStk mf	---	SF HT Flm p	---	Airplane
93	Click Snr ff	TY CStk f	---	SF HT Flm f	---	Laugh
94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	---	SF HT Flm ff	---	Scream
95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	---	---	---	Punch
C7 96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	---	---	---	Heartbeat
97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	---	---	---	Footsteps
98	---	Dry Stick 1	---	---	---	Machine Gun
99	---	Dry Stick 2	---	---	---	Laser
100	---	Dry Stick 3	---	---	---	Thunder Lp
101	---	R8 Comp Rim	---	---	---	Metro Bell
102	---	TR909 Rim	---	---	---	Metro Click
103	---	TR808 Rim	---	---	---	---

## Lista de grupos de percusión

Preaj.:	31	32
Usuario:	31	32
Nº Nota	Percussion	Scrh&Voi&Wld
28	Cowbell	—
	Cowbell Mute	—
29	Cowbell2 Lng	—
	Cowbell2 Edg	—
31	Cowbell3 mf	—
	Cowbell3 f	—
33	Wood Block	—
	Wood Block2H	Scratch 1
C2 36	Wood Block2L	Scratch 2
	Claves	Scratch 3
38	TR808 Claves	Scratch 4
	Claves 2	Scratch 5
40	CR78 Beat	Scratch 6
	Castanet	Scratch 7
41	Whistle	Scratch 9
	Whistle Long	Scratch 10
43	Whistle Shrt	Aah Formant
	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
45	Bongo Hi Slp	Iih Formant
	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
C3 47	Bongo Hi Op	Uuh Formant
	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
49	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
51	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
53	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
55	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
	Conga Efx	JD Gamelan 6
57	Conga Thumb	JD Gamelan 7
	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
59	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
C4 60	Conga 2H Slp	JD Gamelan 10
	Conga 2L Op	JD Gamelan 11
62	Conga 2L Mt	JD Gamelan 12
	Timbale 1	Cajon 1
64	Timbale 2	Cajon 2
	Timbale 3	Cajon 3
66	Timbale 4	Cajon 4
	Cabasa Up	SprgDrm Hit
68	Cabasa Down	Cuica
	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
70	Cabasa2	Cuica 2 Low
C5 71	Cabasa2 Cut	—
	Shaker	—
73	Maracas	—
	808 Maracas	—
75	R8 Shaker	—
	Guiro 1	—
77	Guiro 2	—
	Guiro Long	—
79	Guiro 2 Up	—
	Guiro 2 Down	—
81	Guiro 2 Fast	—
	Vibraslap	—
83	Tamborine 1	—
C6 84	Tamborine 2	—
	Tamborine 3	—
86	Tamborine4 f	—
	Tamborine4 p	—
88	CR78 Tamb	—
	Timpani p	—
89	Timpani f	—
	Timpani Roll	—
91	Timpani Lp	—
	ConcertBD p	—
93	ConcertBD f	—
	ConcertBD ff	—
C7 96	ConcertBD Lp	—
	Triangle 1Op	—
98	Triangle 1Mt	—
	Triangle 2	—
100	Tibet Cymbal	—
	Wind Chime	—
102	Crotale	—
103		

# Lista de grupos de percusión

## GM (Grupo GM2)

Nº Nota	1(PC: 1) GM2 STANDARD	2(PC: 9) GM2 ROOM	3(PC: 17) GM2 POWER	4(PC: 25) GM2 ELECTRIC	5(PC: 26) GM2 ANALOG	6(PC: 33) GM2 JAZZ
27	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
30	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
34	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Power Kick 2	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Jazz Kick 2
C2 36	Kick Drum 1	Kick Drum 1	Power Kick 1	Elec.Kick 1	Ana.Kick 1	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho	Side Stick
38	Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum 1	Ana.Snare 1	Aco.Snare
39	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum 2	Elec.Snare	Elec.Snare
41	Room Tom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2	Low Tom 2
42	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	Ana.ClosedHH	ClosedHi-hat
43	Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1	Low Tom 1
44	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Ana.ClosedHH	Pedal Hi-hat
45	Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Ana.Open HH	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1	Room MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid Tom 1	Ana.Mid Tom1	Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2	Room Hi Tom2	PowerHiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2	High Tom 2
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal	CrashCymbal1
50	High Tom 1	Room Hi Tom1	PowerHiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1	High Tom 1
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ana.Cymbal1	Ride Cymbal1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Ana.Cowbell	Cowbell
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
C4 60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Ana.Hi Conga	MuteHi Conga
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Ana.MidConga	OpenHi Conga
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.LowConga	Low Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Ana.Maracas	Maracas
71	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle
C5 72	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Ana.Claves	Claves
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle
81	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	—	—	—	—	—	—

# Lista de grupos de percusión

Nº	Nota	7(PC: 41) GM2 BRUSH	8(PC: 49) GM2 ORCHSTRA	9(PC: 57) GM2 SFX
27		High Q	ClosedHi-hat	—
28		Slap	Pedal Hi-hat	—
29		Scratch Push	Open Hi-hat	—
30		Scratch Pull	Ride Cymbal1	—
31		Sticks	Sticks	—
32		Square Click	Square Click	—
33		Metron Click	Metron Click	—
34		Metron Bell	Metron Bell	—
35		Jazz Kick 2	Concert BD 2	—
36		Jazz Kick 1	Concert BD 1	—
37		Side Stick	Side Stick	—
38		Brush Tap	Concert SD	—
39		Brush Slap	Castanets	High Q
40		Brush Swirl	Concert SD	Slap
41		BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push
42		ClosedHi-hat	Timpani F#	Scratch Pull
43		BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44		Pedal Hi-hat	Timpani G#	Square Click
45		BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46		Open Hi-hat	Timpani A#	Metron Bell
47		BrushMidTom1	Timpani B	GI-Fret Noise
48		Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49		CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50		Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51		Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52		China Cymbal	Timpani e	Laughing
53		Ride Bell	Timpani f	Scream
54		Tambourine	Tambourine	Punch
55		SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56		Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57		CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58		Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59		Ride Cymbal2	Concert Cym1	Door Creak
60		High Bongo	High Bongo	Door
61		Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62		MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63		OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64		Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65		High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66		Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67		High Agogo	High Agogo	Siren
68		Low Agogo	Low Agogo	Train
69		Cabasa	Cabasa	Jetplane
70		Maracas	Maracas	Helicopter
71		ShortWhistle	ShortWhistle	Starship
72		Long Whistle	Long Whistle	Gun Shot
73		Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74		Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75		Claves	Claves	Explosion
76		Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77		LowWoodBlock	LowWoodBlock	Horse-Gallop
78		Mute Cuica	Mute Cuica	Birds
79		Open Cuica	Open Cuica	Rain
80		MuteTriangle	MuteTriangle	Thunder
81		OpenTriangle	OpenTriangle	Wind
82		Shaker	Shaker	Seashore
83		Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84		Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85		Castanets	Castanets	—
86		Mute Surdo	Mute Surdo	—
87		Open Surdo	Open Surdo	—
88		—	Applause	—

# Lista de formas de onda

En los números de forma de onda 0001-0040, los números de nota 91-108 se han ajustado como Damper Free (sin Damper) para reproducir de forma precisa las características de un piano acústico.

Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre
1	Ult.P*mp A L	71	XPr.P ff C L	141	Wurly mf B	211	Positive '8	281	E.Gtr Harm
2	Ult.P*mp A R	72	XPr.P ff C R	142	Wurly mf C	212	Pipe Organ	282	Harp A
3	Ult.P*mp B L	73	Ac.Pno p A L	143	Wurly ff A	213	Cathedr Org	283	Harp B
4	Ult.P*mp B R	74	Ac.Pno p A R	144	Wurly ff B	214	BritN.Gtr p A	284	Harp C
5	Ult.P*mp C L	75	Ac.Pno p B L	145	Wurly ff C	215	BritN.Gtr p B	285	Banjo A
6	Ult.P*mp C R	76	Ac.Pno p B R	146	Soft SA EP A	216	BritN.Gtr p C	286	Banjo B
7	Ult.P* f A L	77	Ac.Pno p C L	147	Soft SA EP B	217	BritN.Gtr mf A	287	Banjo C
8	Ult.P* f A R	78	Ac.Pno p C R	148	Soft SA EP C	218	BritN.Gtr mf B	288	Sitar A
9	Ult.P* f B L	79	Ac.Pno f A L	149	Hard SA EP A	219	BritN.Gtr mf C	289	Sitar B
10	Ult.P* f B R	80	Ac.Pno f A R	150	Hard SA EP B	220	BritN.Gtr f f A	290	Sitar C
11	Ult.P* f C L	81	Ac.Pno f B L	151	Hard SA EP C	221	BritN.Gtr f f B	291	Sitar Drn A
12	Ult.P* f C R	82	Ac.Pno f B R	152	SA E.Piano A	222	BritN.Gtr f f C	292	Sitar Drn B
13	Ult.P*ff A L	83	Ac.Pno f C L	153	SA E.Piano B	223	BritN.Gtr Sld A	293	Sitar Drn C
14	Ult.P*ff A R	84	Ac.Pno f C R	154	SA E.Piano C	224	BritN.Gtr Sld B	294	E.Sitar A
15	Ult.P*ff B L	85	JD Piano A	155	80's E.Pno 1	225	BritN.Gtr Sld C	295	E.Sitar B
16	Ult.P*ff B R	86	JD Piano B	156	80's E.Pno 2	226	Nylon Gtr1 A	296	E.Sitar C
17	Ult.P*ff C L	87	JD Piano C	157	80's E.Pno1f	227	Nylon Gtr1 B	297	Santur A
18	Ult.P*ff C R	88	Piano Aik Nz	158	80's E.Pno2f	228	Nylon Gtr1 C	298	Santur B
19	XPr.P*mp A L	89	MKS Piano A	159	Hard E.Pno	229	Nylon Gtr2 A	299	Santur C
20	XPr.P*mp A R	90	MKS Piano B	160	Celesta	230	Nylon Gtr2 B	300	Dulcimer A
21	XPr.P*mp B L	91	MKS Piano C	161	Music Box	231	Nylon Gtr2 C	301	Dulcimer B
22	XPr.P*mp B R	92	Vint.EP pp A	162	ClavDB Brit A	232	Bright Gtr A	302	Dulcimer C
23	XPr.P*mp C L	93	Vint.EP pp B	163	ClavDB Brit B	233	Bright Gtr B	303	Shamisen A
24	XPr.P*mp C R	94	Vint.EP pp C	164	ClavDB Brit C	234	Bright Gtr C	304	Shamisen B
25	XPr.P* f A L	95	Vint.EP mp A	165	Reg.Clav A	235	Ac.Gtr mp A	305	Shamisen C
26	XPr.P* f A R	96	Vint.EP mp B	166	Reg.Clav B	236	Ac.Gtr mp B	306	Koto A
27	XPr.P* f B L	97	Vint.EP mp C	167	Reg.Clav C	237	Ac.Gtr mp C	307	Koto B
28	XPr.P* f B R	98	Vint.EP f A	168	Retro Clav A	238	Ac.Gtr mf A	308	Koto C
29	XPr.P* f C L	99	Vint.EP f B	169	Retro Clav B	239	Ac.Gtr mf B	309	FatAc.Bs p A
30	XPr.P* f C R	100	Vint.EP f C	170	Retro Clav C	240	Ac.Gtr mf C	310	FatAc.Bs p B
31	XPr.P*ff A L	101	Vint.EP ff A	171	Tight Clav A	241	Ac.Gtr ff A	311	FatAc.Bs p C
32	XPr.P*ff A R	102	Vint.EP ff B	172	Tight Clav B	242	Ac.Gtr ff B	312	FatAc.Bs f A
33	XPr.P*ff B L	103	Vint.EP ff C	173	Tight Clav C	243	Ac.Gtr ff C	313	FatAc.Bs f B
34	XPr.P*ff B R	104	Stage EP p A	174	Hard Clav A	244	Ac.Gtr Sld A	314	FatAc.Bs f C
35	XPr.P*ff C L	105	Stage EP p B	175	Hard Clav B	245	Ac.Gtr Sld B	315	Ac.Bass A
36	XPr.P*ff C R	106	Stage EP p C	176	Hard Clav C	246	Ac.Gtr Sld C	316	Ac.Bass B
37	Ult.P mp A L	107	Stage EP f A	177	ClvMirS DB f	247	Ac.Gtr Hrm A	317	Ac.Bass C
38	Ult.P mp A R	108	Stage EP f B	178	Harpsi A	248	Ac.Gtr Hrm B	318	Fng.EB1 mf A
39	Ult.P mp B L	109	Stage EP f C	179	Harpsi B	249	Ac.Gtr Hrm C	319	Fng.EB1 mf B
40	Ult.P mp B R	110	Tine EP p A	180	Harpsi C	250	Jazz Gtr A	320	Fng.EB1 mf C
41	Ult.P mp C L	111	Tine EP p B	181	JLOrg Slow L	251	Jazz Gtr B	321	Fng.EB1 ff A
42	Ult.P mp C R	112	Tine EP p C	182	JLOrg Slow R	252	Jazz Gtr C	322	Fng.EB1 ff B
43	Ult.P f A L	113	Tine EP mf A	183	JLOrg Fast L	253	Clean Gtr A	323	Fng.EB1 ff C
44	Ult.P f A R	114	Tine EP mf B	184	JLOrg Fast R	254	Clean Gtr B	324	Fng.EB2 mf A
45	Ult.P f B L	115	Tine EP mf C	185	JD Full Draw	255	Clean Gtr C	325	Fng.EB2 mf B
46	Ult.P f B R	116	Tine EP ff A	186	Org Basic 1	256	Clr Mt Gtr A	326	Fng.EB2 mf C
47	Ult.P f C L	117	Tine EP ff B	187	Org Basic 2	257	Clr Mt Gtr B	327	Fng.EB2 f A
48	Ult.P f C R	118	Tine EP ff C	188	Ballad Org	258	Clr Mt Gtr C	328	Fng.EB2 f B
49	Ult.P ff A L	119	Dyno EP mp A	189	3rd Perc Org	259	E.Gtr Ld	329	Fng.EB2 f C
50	Ult.P ff A R	120	Dyno EP mp B	190	Perc Organ	260	Brit Strat A	330	FngrCmp Bs A
51	Ult.P ff B L	121	Dyno EP mp C	191	Rock Organ A	261	Brit Strat B	331	FngrCmp Bs B
52	Ult.P ff B R	122	Dyno EP mf A	192	Rock Organ B	262	Brit Strat C	332	FngrCmp Bs C
53	Ult.P ff C L	123	Dyno EP mf B	193	Rock Organ C	263	FstPick70s A	333	Finger Bs A
54	Ult.P ff C R	124	Dyno EP mf C	194	RtryOrg1 A L	264	FstPick70s B	334	Finger Bs B
55	XPr.P mp A L	125	Dyno EP ff A	195	RtryOrg1 A R	265	FstPick70s C	335	Finger Bs C
56	XPr.P mp A R	126	Dyno EP ff B	196	RtryOrg1 B L	266	Funk Gtr A	336	Precision Bs
57	XPr.P mp B L	127	Dyno EP ff C	197	RtryOrg1 B R	267	Funk Gtr B	337	ThumbMts pA
58	XPr.P mp B R	128	Wurly DI p A	198	RtryOrg1 C L	268	Funk Gtr C	338	ThumbMts pB
59	XPr.P mp C L	129	Wurly DI p B	199	RtryOrg1 C R	269	Funk MtGtr A	339	ThumbMts pC
60	XPr.P mp C R	130	Wurly DI p C	200	RtryOrg2 A L	270	Funk MtGtr B	340	Fretlss Bs A
61	XPr.P f A L	131	Wurly DI f A	201	RtryOrg2 A R	271	Funk MtGtr C	341	Fretlss Bs B
62	XPr.P f A R	132	Wurly DI f B	202	RtryOrg2 B L	272	Nasty Gtr	342	Fretlss Bs C
63	XPr.P f B L	133	Wurly DI f C	203	RtryOrg2 B R	273	Overdrive A	343	Fretlss SftA
64	XPr.P f B R	134	Wurly DI f f A	204	RtryOrg2 C L	274	Overdrive C	344	Fretlss SftB
65	XPr.P f C L	135	Wurly DI f f B	205	RtryOrg2 C R	275	Distortion A	345	Fretlss SftC
66	XPr.P f C R	136	Wurly DI f f C	206	LoFi RtryOrg	276	Distortion B	346	Pick EB f A
67	XPr.P ff A L	137	Wurly mp A	207	Vint.Org 1	277	Distortion C	347	Pick EB f B
68	XPr.P ff A R	138	Wurly mp B	208	Vint.Org 2	278	Dist Chord A	348	Pick EB f C
69	XPr.P ff B L	139	Wurly mp C	209	Vint.Org 3	279	Dist Chord B	349	Pick Bass
70	XPr.P ff B R	140	Wurly mf A	210	Vint.Org 4	280	Dist Chord C	350	Slp.E.BassA

## Lista de formas de onda

Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre
351	Slp.E.BassB	421	Wide Sax C	491	OctBrs f C L	561	ChmbrStrRevC	631	D-50 Bell A
352	Slp.E.BassC	422	BreathySax A	492	OctBrs f C R	562	Vls Pizz A	632	D-50 Bell B
353	Slp.EB HO A	423	BreathySax B	493	XP Brass	563	Vls Pizz B	633	D-50 Bell C
354	Slp.EB HO B	424	BreathySax C	494	OrchUnis A L	564	Vls Pizz C	634	D-50 Bell Lp
355	Slp.EB HO C	425	TenorBreathy	495	OrchUnis A R	565	VlsPizzRev A	635	Agogo Bell
356	Pul.E.BassA	426	Tenor Sax A	496	OrchUnis B L	566	VlsPizzRev B	636	Agogo 2 Hi
357	Pul.E.BassB	427	Tenor Sax B	497	OrchUnis B R	567	VlsPizzRev C	637	Agogo 2 Low
358	Pul.E.BassC	428	Tenor Sax C	498	OrchUnis C L	568	Vcs Pizz A	638	Finger Bell
359	Pul.EB HO A	429	Bari.Sax 1 A	499	OrchUnis C R	569	Vcs Pizz B	639	JD Cowbell
360	Pul.EB HO B	430	Bari.Sax 1 B	500	Violin f A	570	Vcs Pizz C	640	Tubular Bell
361	Pul.EB HO C	431	Bari.Sax 1 C	501	Violin f B	571	Unison Saw A	641	Church Bell
362	Slap Bass	432	Bari.Sax 2 A	502	Violin f C	572	Unison Saw B	642	Mild CanWave
363	Slap +Pull 1	433	Bari.Sax 2 B	503	Violin Vib A	573	Unison Saw C	643	JD Crystal
364	Slap +Pull 2	434	Bari.Sax 2 C	504	Violin Vib B	574	Super Saw A	644	Bell Organ
365	Slap +Pull 3	435	Musette	505	Violin Vib C	575	Super Saw B	645	Old DigiBell
366	Jz Slap Bass	436	Accord 4' A	506	Cello f A	576	Super Saw C	646	JD Bell Wave
367	Jz Slp+Pull1	437	Accord 4' B	507	Cello f B	577	Trance Saw A	647	TinyBellWave
368	Jz Slp+Pull2	438	Accord 4' C	508	Cello f C	578	Trance Saw B	648	Vib Wave
369	Jz Slp+Pull3	439	Accord 8' A	509	Cello Vib A	579	Trance Saw C	649	JD Brit Digi
370	Jungle Bass	440	Accord 8' B	510	Cello Vib B	580	Warm Pad A	650	Bagpipe
371	Garage Bass	441	Accord 8' C	511	Cello Vib C	581	Warm Pad B	651	Digital Vox
372	SH-101 Bs A	442	Accord PadNz	512	VI Sect. A L	582	Warm Pad C	652	JD WallyWave
373	SH-101 Bs B	443	Harmonica A	513	VI Sect. A R	583	OB2 Pad 1 A	653	JD Brusky Lp
374	SH-101 Bs C	444	Harmonica B	514	VI Sect. B L	584	OB2 Pad 1 B	654	Bright Form
375	Organ Bass	445	Harmonica C	515	VI Sect. B R	585	OB2 Pad 1 C	655	JD Nasty
376	MG Bass 1 A	446	Blues G-harp	516	VI Sect. C L	586	OB2 Pad 2 A	656	JD Spark Vox
377	MG Bass 1 B	447	Flugel A	517	VI Sect. C R	587	OB2 Pad 2 B	657	JD Cutters
378	MG Bass 1 C	448	Flugel B	518	Vc Sect. A L	588	OB2 Pad 2 C	658	SBF Hrd Ld
379	MG Bass 2	449	Flugel C	519	Vc Sect. A R	589	D-50 HeavenA	659	JD EML 5th
380	MG Bass 3	450	Trumpet A	520	Vc Sect. B L	590	D-50 HeavenB	660	Juno Saw HD
381	MC Bass A	451	Trumpet B	521	Vc Sect. B R	591	D-50 HeavenC	661	TB303 Saw HD
382	MC Bass B	452	Trumpet C	522	Vc Sect. C L	592	SBF Vox A	662	Custm Saw HD
383	MC Bass C	453	Wide Tp A	523	Vc Sect. C R	593	SBF Vox B	663	MG Saw HD
384	Atk Syn Bass	454	Wide Tp B	524	Full Str A L	594	SBF Vox C	664	DigitalSawHD
385	Flute A	455	Wide Tp C	525	Full Str A R	595	Syn Vox 1 A	665	P5 Saw HD
386	Flute B	456	Mute Tp A	526	Full Str B L	596	Syn Vox 1 B	666	Calc.Saw
387	Flute C	457	Mute Tp B	527	Full Str B R	597	Syn Vox 1 C	667	Calc.Saw inv
388	Piccolo A	458	Mute Tp C	528	Full Str C L	598	Syn Vox 2 A	668	Synth Saw
389	Piccolo B	459	Trombone A	529	Full Str C R	599	Syn Vox 2 B	669	JD Syn Saw
390	Piccolo C	460	Trombone B	530	JV Strings L	600	Syn Vox 2 C	670	JD Fat Saw
391	Pan Flute	461	Trombone C	531	JV Strings R	601	Female Ahs A	671	JP-8 Saw
392	Shakuhachi	462	Tbn mf A	532	JV Strings A	602	Female Ahs B	672	D-50 Saw
393	JD Fl Push	463	Tbn mf B	533	JV Strings C	603	Female Ahs C	673	SH-1000 Saw
394	Clarinet A	464	Tbn mf C	534	F.Str mf A L	604	Female Oos A	674	SH-2 Saw
395	Clarinet B	465	Tuba A	535	F.Str mf A R	605	Female Oos B	675	LA-Saw
396	Clarinet C	466	Tuba B	536	F.Str mf B L	606	Female Oos C	676	Air Wave
397	Oboe Mezzo A	467	Tuba C	537	F.Str mf B R	607	Male Aahs A	677	GR-300 Saw 1
398	Oboe Mezzo B	468	Sft F.Horn A	538	F.Str mf C L	608	Male Aahs B	678	GR-300 Saw 2
399	Oboe Mezzo C	469	Sft F.Horn B	539	F.Str mf C R	609	Male Aahs C	679	TB Dst Saw A
400	Oboe Forte A	470	Sft F.Horn C	540	F.Str mf lpl	610	Jazz Doos A	680	TB Dst Saw B
401	Oboe Forte B	471	French Hrn A	541	F.Str mf lpr	611	Jazz Doos B	681	TB Dst Saw C
402	Oboe Forte C	472	French Hrn C	542	F.Str ff A L	612	Jazz Doos C	682	Juno Sqr HD
403	E.Horn A	473	XP Horn A	543	F.Str ff A R	613	Jz Doos Lp A	683	P5 Sqr HD
404	E.Horn B	474	XP Horn B	544	F.Str ff B L	614	Jz Doos Lp B	684	Fat Square
405	E.Horn C	475	F.HornSect A	545	F.Str ff B R	615	Jz Doos Lp C	685	JP-8 Square
406	Bassoon A	476	F.HornSect B	546	F.Str ff C L	616	Gospel Hum A	686	SH-2 Square
407	Bassoon B	477	F.HornSect C	547	F.Str ff C R	617	Gospel Hum B	687	TB303 Sqr HD
408	Bassoon C	478	Tp Section A	548	F.Str ff lpl	618	Gospel Hum C	688	LA-Square
409	Recorder A	479	Tp Section B	549	F.Str ff lpr	619	Soprano Vox	689	TB DstSqr 1A
410	Recorder B	480	Tp Section C	550	F.StrStac A L	620	Kalimba	690	TB DstSqr 1B
411	Recorder C	481	OctBrs p A L	551	F.StrStac A R	621	JD Klmba Atk	691	TB DstSqr 1C
412	SopranoSax A	482	OctBrs p A R	552	F.StrStac B L	622	JD Wood Crak	692	Dist SquareA
413	SopranoSax B	483	OctBrs p B L	553	F.StrStac B R	623	JD Gamelan 1	693	Dist SquareB
414	SopranoSax C	484	OctBrs p B R	554	F.StrStac C L	624	JD Gamelan 2	694	Dist SquareC
415	Alto Sax Vib	485	OctBrs p C L	555	F.StrStac C R	625	JD Jd Drum	695	Juno Pls HD
416	Soft Alto A	486	OctBrs p C R	556	ChmbrStrAtkA	626	JD Xylo	696	JP8 Pls 1OHD
417	Soft Alto B	487	OctBrs f A L	557	ChmbrStrAtkB	627	Marimba	697	JP8 Pls 1SHD
418	Soft Alto C	488	OctBrs f A R	558	ChmbrStrAtkC	628	Vibraphone	698	JP8 Pls 2SHD
419	Wide Sax A	489	OctBrs f B L	559	ChmbrStrRevA	629	Glocken	699	JP8 Pls 3OHD
420	Wide Sax B	490	OctBrs f B R	560	ChmbrStrRevB	630	Steel Drums	700	JP8 Pls 4OHD

## Lista de formas de onda

Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre
701	JP8 Pls 45HD	771	Gallop	841	MG Zap 11	911	PlasticKick1	981	TY Snr ff L
702	Syn Pulse 1	772	Vint.Phone	842	MG Blip	912	70's Kick	982	TY Snr ff R
703	Syn Pulse 2	773	Office Phone	843	Beam HiQ	913	Dance Kick	983	TY Rim p L
704	SF-1000 Puls	774	Mobile Phone	844	MG Attack	914	HipHop Kick1	984	TY Rim p R
705	700 Triangle	775	Door Creak	845	Syn Low Atk1	915	HipHop Kick2	985	TY Rim mf L
706	Syn Triangle	776	Door Slam	846	Syn Low Atk2	916	AnalogKick 1	986	TY Rim mf R
707	JD Triangle	777	Car Engine	847	Syn Hrd Atk1	917	PlasticKick2	987	TY Rim f L
708	VS-Triangle	778	Car Slip	848	Syn Hrd Atk2	918	PlasticKick3	988	TY Rim f R
709	Mild Form	779	Car Pass	849	Syn Hrd Atk3	919	TR909 Kick 1	989	TY Rim ff L
710	VS-Ramp	780	Crash Seq.	850	Syn Hrd Atk4	920	TR909 Kick 2	990	TY Rim ff R
711	Sync Sweep	781	Gun Shot	851	Syn Mtl Atk1	921	AnalogKick 2	991	SF Snr p L
712	Sine	782	Siren	852	Syn Mtl Atk2	922	TR909 Kick 3	992	SF Snr p R
713	JD Fine Wine	783	Train Pass	853	Syn Swt Atk1	923	AnalogKick 3	993	SF Snr mf L
714	Digi Loop	784	Airplane	854	Syn Swt Atk2	924	AnalogKick 4	994	SF Snr mf R
715	JD MetalWind	785	Helicopter	855	Syn Swt Atk3	925	AnalogKick 5	995	SF Snr f L
716	Atmosphere	786	Space Voyage	856	Syn Swt Atk4	926	AnalogKick 6	996	SF Snr f R
717	DigiSpectrum	787	Blow Loop	857	Syn Swt Atk5	927	TR606DstKick	997	SF Snr ff L
718	JD Vox Noise	788	Laugh	858	Syn Swt Atk6	928	TR808 Kick	998	SF Snr ff R
719	SynVox Noise	789	Scream	859	Syn Swt Atk7	929	TR909 Kick 4	999	SF Rim p L
720	Shaku Noise	790	Punch	860	WD Kick mf L	930	TR909 Kick 5	1000	SF Rim p R
721	Digi Breath	791	Heartbeat	861	WD Kick mf R	931	SH32 Kick	1001	SF Rim mf L
722	Agogo Noise	792	Footsteps	862	WD Kick f L	932	TR707 Kick	1002	SF Rim mf R
723	Vinyl Noise	793	Machine Gun	863	WD Kick f R	933	TR909 Kick 6	1003	SF Rim f L
724	White Noise	794	Laser	864	WD Kick ff L	934	Mix Kick 1 L	1004	SF Rim f R
725	Pink Noise	795	Thunder Lp	865	WD Kick ff R	935	Mix Kick 1 R	1005	SF Rim ff L
726	Aah Formant	796	Ac.Bass Nz	866	LD Kick mf L	936	Mix Kick 2 L	1006	SF Rim ff R
727	Eeh Formant	797	E.Bass Nz 1	867	LD Kick mf R	937	Mix Kick 2 R	1007	Reg.Snr1 p L
728	Iih Formant	798	E.Bass Nz 2	868	LD Kick f L	938	Mix Kick 3	1008	Reg.Snr1 p R
729	Ooh Formant	799	E.Bass Slide	869	LD Kick f R	939	Mix Kick 4	1009	Reg.Snr1mf L
730	Uuh Formant	800	Fng.EB2 Sld	870	LD Kick ff L	940	Mix Kick 5	1010	Reg.Snr1mf R
731	Metal Vox W1	801	DistGtr Nz 1	871	LD Kick ff R	941	Dry Kick 4	1011	Reg.Snr1 f L
732	Metal Vox L1	802	DistGtr Nz 2	872	TY Kick mf L	942	Small Kick	1012	Reg.Snr1 f R
733	Metal Vox W2	803	DistGtr Nz 3	873	TY Kick mf R	943	Vint Kick	1013	Reg.Snr1ff L
734	Metal Vox L2	804	Gtr Fret Nz1	874	TY Kick f L	944	Sweep Bass	1014	Reg.Snr1ff R
735	Metal Vox W3	805	Gtr Fret Nz2	875	TY Kick f R	945	WD Snr p L	1015	Reg.Snr2 p L
736	Metal Vox L3	806	ClassicHseHt	876	TY Kick ff L	946	WD Snr p R	1016	Reg.Snr2 p R
737	JD Rattles	807	Narrow Hit 1	877	TY Kick ff R	947	WD Snr mf L	1017	Reg.Snr2 f L
738	Xylo Seq.	808	Narrow Hit 2	878	SF Kick 1 L	948	WD Snr mf R	1018	Reg.Snr2 f R
739	JD Anklungs	809	Euro Hit	879	SF Kick 1 R	949	WD Snr f L	1019	Reg.Snr2ff L
740	JD Shami	810	Dist Hit	880	SF Kick 2 L	950	WD Snr f R	1020	Reg.Snr2ff R
741	SynBassClick	811	Thin Beef	881	SF Kick 2 R	951	WD Snr ff L	1021	Amb.Snr1 p L
742	JD EP Atk	812	Tao Hit	882	Reg.Kick p L	952	WD Snr ff R	1022	Amb.Snr1 p R
743	Key On Click	813	Smear Hit 1	883	Reg.Kick p R	953	WD Rim p L	1023	Amb.Snr1 f L
744	Org Click 1	814	Smear Hit 2	884	Reg.Kick f L	954	WD Rim p R	1024	Amb.Snr1 f R
745	Org Click 2	815	LoFi Min Hit	885	Reg.Kick f R	955	WD Rim mf L	1025	Amb.Snr2 p L
746	Org Click 3	816	Orch. Hit	886	Reg.Kick ffl	956	WD Rim mf R	1026	Amb.Snr2 p R
747	Org Click 4	817	Punch Hit	887	Reg.Kick ffr	957	WD Rim f L	1027	Amb.Snr2 f L
748	Org Click 5	818	O'Skool Hit	888	Rock Kick p	958	WD Rim f R	1028	Amb.Snr2 f R
749	JD Sm Metal	819	Philly Hit	889	Rock Kick f	959	WD Rim ff L	1029	Piccolo Snr
750	Ice Crash	820	Scratch 1	890	Jazz Kick p	960	WD Rim ff R	1030	Maple Snr
751	JD Switch	821	Scratch 2	891	Jazz Kick mf	961	LD Snr p L	1031	Light Snr ff
752	JD Tuba Slap	822	Scratch 3	892	Jazz Kick f	962	LD Snr p R	1032	Click Snr p
753	JD Plink	823	Scratch 4	893	Dry Kick 1	963	LD Snr mf L	1033	Click Snr ff
754	JD Plunk	824	Scratch 5	894	Tight Kick	964	LD Snr mf R	1034	SF SnrGst1 L
755	TVF Trigger	825	Scratch 6	895	Old Kick	965	LD Snr f L	1035	SF SnrGst1 R
756	Hi Q	826	Scratch 7	896	Jz Dry Kick	966	LD Snr f R	1036	SF SnrGst2 L
757	Slap	827	Scratch 9	897	Dry Kick 2	967	LD Snr ff L	1037	SF SnrGst2 R
758	Stick	828	Scratch 10	898	Dry Kick 3	968	LD Snr ff R	1038	Reg.SnrGst L
759	Click	829	Scratch Push	899	Power Kick	969	LD Rim mf L	1039	Reg.SnrGst R
760	Cutting Nz	830	Scratch Pull	900	R&B Kick L	970	LD Rim mf R	1040	Sft Snr Gst
761	Ac.Bass Body	831	MG Zap 1	901	R&B Kick R	971	LD Rim f L	1041	Jazz Snr p
762	Flute Pad Nz	832	MG Zap 2	902	Rk CmpKick L	972	LD Rim f R	1042	Jazz Snr mf
763	Applause	833	MG Zap 3	903	Rk CmpKick R	973	LD Rim ff L	1043	Jazz Snr f
764	River	834	MG Zap 4	904	MaxLow Kick1	974	LD Rim ff R	1044	Jazz Rim p
765	Thunder	835	MG Zap 5	905	MaxLow Kick2	975	TY Snr p L	1045	Jz Brsh Slap
766	Monsoon	836	MG Zap 6	906	Dist Kick	976	TY Snr p R	1046	Jz Brsh Swsh
767	Stream	837	MG Zap 7	907	FB Kick	977	TY Snr mf L	1047	Swish&Turn p
768	Bubble	838	MG Zap 8	908	Rough Kick1	978	TY Snr mf R	1048	Swish&Turn f
769	Bird Song	839	MG Zap 9	909	Rough Kick2	979	TY Snr f L	1049	Snr Roll Lp
770	Dog Bark	840	MG Zap 10	910	Rough Kick3	980	TY Snr f R	1050	BrushRoll Lp

## Lista de formas de onda

Nº	Nombre								
1051	Soft Jz Roll	1121	SF CSik f L	1191	Sharp Hi Tom	1261	TR808 Cym	1331	Conga Lo Op
1052	Concert SD	1122	SF CSik f R	1192	Dry Lo Tom	1262	TR606 Cym 2	1332	Conga Slp Op
1053	GoodOld Snr1	1123	Reg.Stick L	1193	TR909 Tom	1263	Ride Cymbal	1333	Conga Efx
1054	GoodOld Snr2	1124	Reg.Stick R	1194	TR909 DstTom	1264	Ride Bell	1334	Conga Thumb
1055	GoodOld Snr3	1125	Soft Stick	1195	TR808 Tom	1265	Rock Rd Cup	1335	Conga 2H Op
1056	GoodOld Snr4	1126	Hard Stick	1196	TR606 Tom	1266	Rock Rd Edge	1336	Conga 2H Mt
1057	GoodOld Snr5	1127	Wild Stick	1197	Deep Tom	1267	Jazz Ride p	1337	Conga 2H Slp
1058	GoodOld Snr6	1128	Lo-Bit Stk 1	1198	Reg.CHH 1 p	1268	Jazz Ride mf	1338	Conga 2L Op
1059	Dirty Snr 1	1129	Lo-Bit Stk 2	1199	Reg.CHH 1 mf	1269	TR909 Ride	1339	Conga 2L Mt
1060	Dirty Snr 2	1130	Dry Stick 1	1200	Reg.CHH 1 f	1270	China Cymbal	1340	TR808 Conga1
1061	Dirty Snr 3	1131	Dry Stick 2	1201	Reg.CHH 1 ff	1271	Concert Cym	1341	TR808 Conga2
1062	Dirty Snr 4	1132	Dry Stick 3	1202	Reg.CHH 2 mf	1272	Concert Cym2	1342	Timbale 1
1063	Dirty Snr 5	1133	R8 Comp Rim	1203	Reg.CHH 2 f	1273	Hand Clap	1343	Timbale 2
1064	Dirty Snr 6	1134	R&B ShrtRim1	1204	Reg.CHH 2 ff	1274	Club Clap	1344	Timbare 3
1065	Dirty Snr 7	1135	R&B ShrtRim2	1205	Reg.PHH mf	1275	Real Clap	1345	Timbare 4
1066	Grit Snr 1	1136	TR909 Rim	1206	Reg.PHH f	1276	Bright Clap	1346	Cabasa Up
1067	Grit Snr 2	1137	TR808 Rim	1207	Reg.OHH mf	1277	R8 Clap	1347	Cabasa Down
1068	Grit Snr 3	1138	LD L.Tom mf	1208	Reg.OHH f	1278	Gospel Clap	1348	Cabasa Cut
1069	LoBit SnrFlm	1139	LD L.Tom f	1209	Reg.OHH ff	1279	Amb Clap	1349	Cabasa 2
1070	Lo-Bit Snr 1	1140	LD L.Tom ff	1210	Rock CHH1 mf	1280	Hip Clap	1350	Cabasa 2 Cut
1071	Lo-Bit Snr 2	1141	LD M.Tom mf	1211	Rock CHH1 f	1281	Funk Clap	1351	Maracas
1072	MrchCmp Snr	1142	LD M.Tom f	1212	Rock CHH2 mf	1282	Claptail	1352	808 Maracas
1073	Reggae Snr	1143	LD M.Tom ff	1213	Rock CHH2 f	1283	TR808 Clap 1	1353	R8 Shaker
1074	DR660 Snr	1144	LD H.Tom mf	1214	Rock OHH	1284	Disc Clap	1354	Shaker 1
1075	Jngl pkt Snr	1145	LD H.Tom f	1215	Lo-Bit CHH 1	1285	Dist Clap	1355	Shaker 2
1076	Pocket Snr	1146	LD H.Tom ff	1216	Lo-Bit CHH 2	1286	Dist Clap 2	1356	Shaker 3
1077	Flange Snr	1147	TY L.Tom mf	1217	Lo-Bit CHH 3	1287	Old Clap	1357	Guiro 1
1078	Analog Snr 1	1148	TY L.Tom f	1218	Lo-Bit CHH 4	1288	TR909 Clap 1	1358	Guiro 2
1079	Analog Snr 2	1149	TY L.Tom ff	1219	Lo-Bit CHH 5	1289	TR909 Clap 2	1359	Guiro Long
1080	Analog Snr 3	1150	TY M.Tom mf	1220	HipHop CHH	1290	TR808 Clap 2	1360	Guiro 2 Up
1081	Tiny Snare	1151	TY M.Tom f	1221	TR909 CHH 1	1291	TR707 Clap	1361	Guiro 2 Down
1082	R&B ShrtSnr1	1152	TY M.Tom ff	1222	TR909 CHH 2	1292	Cheap Clap	1362	Guiro 2 Fast
1083	TR909 Snr 1	1153	TY H.Tom mf	1223	TR808 CHH 1	1293	Mix Clap 1 L	1363	Vibraslap
1084	TR909 Snr 2	1154	TY H.Tom f	1224	TR808 CHH 2	1294	Mix Clap 1 R	1364	Tamborine 1
1085	TR909 Snr 3	1155	TY H.Tom ff	1225	TR606 CHH 1	1295	Mix Clap 2 L	1365	Tamborine 2
1086	TR909 Snr 4	1156	RR F.Tom mp	1226	TR606 CHH 2	1296	Mix Clap 2 R	1366	Tamborine 3
1087	TR909 Snr 5	1157	RR F.Tom f	1227	TR606 DstCHH	1297	Mix Clap 3	1367	Tamborine4 p
1088	TR909 Snr 6	1158	RR F.Tom ff	1228	Lite CHH	1298	Mix Clap 4	1368	Tamborine4 f
1089	TR808 Snr 1	1159	SF L.Tom mf	1229	CR78 CHH	1299	Finger Snap	1369	CR78 Tamb
1090	TR808 Snr 2	1160	SF L.Tom ff	1230	Dance CHH	1300	Club FinSnap	1370	Cajon 1
1091	TR808 Snr 3	1161	SF M.Tom mf	1231	Noise CHH	1301	Snap	1371	Cajon 2
1092	TR808 Snr 4	1162	SF M.Tom f	1232	Hip PHH	1302	Group Snap	1372	Cajon 3
1093	Lite Snare	1163	SF M.Tom ff	1233	TR909 PHH 1	1303	Cowbell	1373	Cajon 4
1094	TR808 Snr 5	1164	SF H.Tom mf	1234	TR909 PHH 2	1304	Cowbell Mute	1374	SprgDrum Hit
1095	TR808 Snr 6	1165	SF H.Tom f	1235	TR808 PHH	1305	Cowbell2 Lng	1375	Cuica
1096	TR606 Snr 1	1166	SF H.Tom ff	1236	TR606 PHH 1	1306	Cowbell2 Edg	1376	Cuica 2 Hi
1097	TR606 Snr 2	1167	RR FT Flm ff	1237	TR606 PHH 2	1307	Cowbell3 mf	1377	Cuica 2 Low
1098	CR78 Snare	1168	SF LT Flm ff	1238	Lo-Bit PHH	1308	Cowbell3 f	1378	Timpani p
1099	Urbn Sn Roll	1169	SF MT Flm f	1239	Lo-Bit OHH 1	1309	TR808Cowbell	1379	Timpani f
1100	Vint Snr 1	1170	SF HT Flm p	1240	Lo-Bit OHH 2	1310	Wood Block	1380	Timpani Roll
1101	Vint Snr 2	1171	SF HT Flm f	1241	Lo-Bit OHH 3	1311	Wood Block2H	1381	Timpani Lp
1102	Vint Snr 3	1172	SF HT Flm ff	1242	HipHop OHH	1312	Wood Block2L	1382	ConcertBD p
1103	Vint Snr 4	1173	Reg.F.Tom p	1243	TR909 OHH 1	1313	Claves	1383	ConcertBD f
1104	Dist Snr	1174	Reg.F.Tom f	1244	TR909 OHH 2	1314	Claves 2	1384	ConcertBD ff
1105	Short Snr1	1175	Reg.L.Tom p	1245	TR808 OHH 1	1315	TR808 Claves	1385	ConcertBD Lp
1106	Short Snr2	1176	Reg.L.Tom f	1246	TR808 OHH 2	1316	CR78 Beat	1386	Triangle 1
1107	WD CSik mf L	1177	Reg.M.Tom p	1247	TR606 OHH	1317	Castanet	1387	Triangle 2
1108	WD CSik mf R	1178	Reg.M.Tom f	1248	Lite OHH	1318	Whistle	1388	Tibet Cymbal
1109	WD CSik f L	1179	Reg.H.Tom p	1249	CR78 OHH	1319	Whistle Long	1389	Slight Bell
1110	WD CSik f R	1180	Reg.H.Tom f	1250	Noise OHH	1320	Whistle Shrt	1390	Wind Chime
1111	LD CSik mf L	1181	Reg.L.TomFlm	1251	Noise OHH 2	1321	Bongo Hi Mt	1391	Crotale
1112	LD CSik mf R	1182	Reg.M.TomFlm	1252	Crash Cym1 p	1322	Bongo Hi Slp	1392	R8 Click
1113	LD CSik f L	1183	Reg.H.TomFlm	1253	Crash Cym1 f	1323	Bongo Hi Op	1393	Metro Bell
1114	LD CSik f R	1184	Jazz Lo Tom	1254	Crash Cym 2	1324	Bongo Lo Op	1394	Metro Click
1115	TY CSik mf L	1185	Jazz Mid Tom	1255	Rock Crash 1	1325	Bongo Lo Slp	1395	MC500 Beep 1
1116	TY CSik mf R	1186	Jazz Hi Tom	1256	Rock Crash 2	1326	Conga Hi Mt	1396	MC500 Beep 2
1117	TY CSik f L	1187	Jazz Lo Flm	1257	Splash Cym	1327	Conga Lo Mt	1397	DR202 Beep
1118	TY CSik f R	1188	Jazz Mid Flm	1258	Jazz Crash	1328	Conga Hi Slp	1398	Low Square
1119	SF CSik p L	1189	Jazz Hi Flm	1259	TR909 Crash	1329	Conga Lo Slp	1399	Low Sine
1120	SF CSik p R	1190	Sharp Lo Tom	1260	TR909 Crash2	1330	Conga Hi Op	1400	DC
								1401	Reverse Cym

## 1. Datos de recepción

### ■ Mensajes Channel Voice

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (Part Edit) está desactivado (OFF).

#### ● Note off

Estado	2º byte	3er byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de nota:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = velocidad de note off :	00H - 7FH (0 - 127)	

\* No se recibe cuando el parámetro Tone Env Mode (Patch Ctrl y Rhythm General) está en NO-SUS.

#### ● Note on

Estado	2º byte	3er byte
9nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de nota:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = velocidad de note on:	01H - 7FH (1 - 127)	

#### ● Polyphonic Key Pressure

Estado	2º byte	3er byte
AnH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de nota:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Presión de tecla polifónica:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Poly Key Pressure (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

#### ● Control Change

- \* Si el número de controlador correspondiente está seleccionado para el parámetro Patch Matrix Control Source (Patch Mtrx Ctrl1-4), ocurrirá el efecto correspondiente.
- \* Si se selecciona un número de controlador que corresponda al parámetro System Control Source 1, 2, 3 ó 4 (System Control), se aplicará el efecto especificado si el parámetro Patch Control Source 1, 2, 3 ó 4 (Patch Mtrx Ctrl1-4) está ajustado a SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 o SYS-CTRL4.

#### ○ Bank Select (Controlador número 0, 32)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Número de banco:	00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)	

\* No recibidos en el modo Performance cuando el parámetro Receive Bank Select (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

\* Las interpretaciones, patches, y percusiones correspondientes a cada Bank Select son los siguientes.

\* Para saber que serie SRX corresponde a cada Bank Select, consulte

el manual del usuario de la serie SRX.

BANK MSB	SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
063	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	064	001 - 032	Preset Rhythm	001 - 032
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:	:	:	:
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:	:	:	:
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:	:	:	:
120	:	001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

#### ○ Modulation (Controlador número 1)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	01H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Profundidad de modulación:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Modulation (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

#### ○ Breath type (Controlador número 2)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	02H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 - 127)	

#### ○ Foot type (Controller number 4)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	04H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 - 127)	

#### ○ Portamento Time (Controlador número 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Tiempo Portamento:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* En el modo Performance el parámetro Part Portamento Time (Part Edit) cambiará.

#### ○ Data Entry (Controlador número 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = número de canal MIDI:	0H - FH (c. 1-c. 16)	
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

## ○Volume (Controlador número 7)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	07H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volumen:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Volume (Performance MIDI) está desactivado (OFF).
- \* En el modo Performance el parámetro Part Level (Part Edit) cambiará.

## ○Balance (Controlador número 8)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	08H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Balance:	00H - 7FH (0 - 127)	

## ○Panpot (Controlador número 10)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	0AH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Izquierda- Centro- Derecha)	

- \* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Pan (Performance MIDI) está desactivado (OFF).
- \* En el modo Performance el parámetro Part Pan (Part Edit) cambiará.

## ○Expression (Controlador número 11)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	0BH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expresión:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Expression (Patch Ctrl o Rhythm General) están desactivados (OFF).
- \* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Expression (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

## ○Hold 1 (Controlador número 64)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	40H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

- \* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Hold-1 (Patch Ctrl o Rhythm General) están desactivados (OFF).
- \* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Hold-1 (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

## ○Portamento (Controlador número 65)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	41H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

- \* En el modo Performance el parámetro Part Portamento Switch (Part Edit) cambiará.

## ○Sostenuto (Controlador número 66)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	42H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

## ○Soft (Controlador número 67)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	43H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

## ○Conmutador de pedal Legato (Controlador número 68)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	44H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

- \* En el modo Performance el parámetro Part Legato Switch (Part Edit) cambiará.

## ○Hold -2 (Controlador número 69)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	45H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* No se realiza un movimiento de retención.

## ○Resonance (Controlador número 71)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	47H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de resonancia (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* En el modo Performance el parámetro Part Resonance Offset (Part Edit) cambiará.

## ○Release Time (Controlador número 72)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	48H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor del tiempo de resonancia (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* En el modo Performance el parámetro Part Release Offset (Part Edit) cambiará.

## ○Attack time (Controlador número 73)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	49H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de tiempo de ataque (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* En el modo Performance el parámetro Part Attack Offset (Part Edit) cambiará.

# Implementación MIDI

## ○Cutoff (Controlador número 74)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          4AH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de corte (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

\* En el modo Performance el parámetro Part Cutoff Offset (Part Edit) cambiará.

## ○Decay Time (Controlador número 75)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          4BH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de tiempo de caída (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* En el modo Performance el parámetro Part Decay Offset (Part Edit) cambiará.

## ○Vibrato Rate (Controlador número 76)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          4CH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de Vibrato Rate (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Rate (Part Edit) cambiará.

## ○Vibrato Depth (Controlador número 77)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          4DH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de Vibrato Depth (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Depth (Part Edit) cambiará.

## ○Vibrato Delay (Controlador número 78)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          4EH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor Vibrato Delay (cambio relativo): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Delay (Part Edit) cambiará.

## ○General Purpose Controller 5 (Controlador número 80)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          50H          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de control:      00H - 7FH (0 - 127)

\* El parámetro Tone Level (Patch TVA) del tono 1 cambiará.

## ○General Purpose Controller 6 (Controlador número 81)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          51H          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de control:      00H - 7FH (0 - 127)

\* El parámetro Tone Level (Patch TVA) del tono 2 cambiará.

## ○General Purpose Controller 7 (Controlador número 82)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          52H          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de control:      00H - 7FH (0 - 127)

\* El parámetro Tone Level (Patch TVA) del tono 3 cambiará.

## ○General Purpose Controller 8 (Controlador número 83)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          53H          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Valor de control:      00H - 7FH (0 - 127)

\* El parámetro Tone Level (Patch TVA) del tono 4 cambiará.

## ○Portamento control (Controller número 84)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          54H          kkH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

kk = número de la nota de origen:00H - 7FH (0 - 127)

\* Un Note-on recibido inmediatamente después de un mensaje Portamento Control cambiará continuamente de afinación, empezando desde la afinación del número de la nota de origen.

\* Si ya suena una voz para un número de nota idéntico al número de la nota de origen, dicha voz continuará sonando (es decir, legato) y, al recibir el siguiente Note-on, cambiará ligeramente a la afinación de dicho Note-on.

\* El valor del cambio de afinación debido a Portamento Control viene determinado por el valor de Portamento Time.

## ○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controlador número 91)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          5BH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Nivel de envío Reverb:      00H - 7FH (0 - 127)

\* En el modo Performance el parámetro Part Reverb Send Level (Part Edit) cambiará.

## ○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controlador número 93)

Estado      2º byte      3er byte

BnH          5DH          vvH

n = Número de canal MIDI:      0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Nivel de envío de Chorus: 00H - 7FH (0 - 127)

\* En el modo Performance el parámetro Part Chorus Send Level (Part Edit) cambiará.

## ○RPN MSB/LSB (Controlador número 100, 101)

Estado      2º byte      3er byte  
 BnH        65H        mmH  
 BnH        64H        llH  
 n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)  
 mm = byte superior (MSB) del número de parámetros especificado por RPN  
 ll = byte inferior (LSB) del número de parámetros especificado por RPN

<<< RPN >>>

Los cambios de control incluyen RPNs (números de parámetro registrados), que están ampliados. Cuando utilice RPN, primero los RPN (controladores números 100 y 101; se pueden enviar en cualquier orden) se deberían enviar para seleccionar el parámetro, luego se debería enviar Data Entry (controladores números 6 y 38) para ajustar el valor. Una vez recibidos los mensajes RPN, los mensajes Data Entry que se reciben en el mismo canal MIDI después de los primeros se interpretan con un valor similar al de los mensajes RPN. Para no cometer errores, es recomendable transmitir un RPN Null después de ajustar los parámetros necesarios.

Este dispositivo recibe los RPNs siguientes.

RPN	Data entry	Notas
MSB LSB	MSB LSB	Sensibilidad Pitch Bend
00H, 00H	mmH, llH	mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H) Se pueden especificar hasta 2 octavas en intervalos de semitono.
* En el modo Performance el parámetro Part Bend Range (Part Edit) cambiará.		
00H, 01H	mmH, llH	Sintonización Channel Fine mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 centésimas)
* En el modo Performance el parámetro Part Fine Tune (Part Edit) cambiará.		
00H, 02H	mmH, llH	Sintonización Channel Coarse mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H)
* En el modo Performance el parámetro Part Coarse Tune (Part Edit) cambiará.		
00H, 05H	mmH, llH	gama de profundidad de modulación mm: 00 00H - 06 00H (0 - 16384 x 600 / 16384 centésimas)
* No se recibe en el modo de Patch.		
7FH 7FH	---, ---	RPN null Los RPNs y los NRPns se definirán como "no especificados". Una vez realizado este ajuste, los valores de los parámetros subsiguientes ya establecidos no cambiarán. mm, ll: ignorado

## ●Program Change

Estado      2º byte  
 CnH        ppH  
 n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)  
 pp = Número de programa: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Program Change (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

## ●Channel Pressure

Estado      2º byte  
 DnH        vvH  
 n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)  
 vv = Presión del canal: 00H - 7FH (0 - 127)

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Channel Pressure (Performance MIDI) está desactivado.

## ●Pitch Bend Change

Estado      2º byte      3er byte  
 EnH        llH        mmH  
 n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)  
 mm, ll = Valor Pitch Bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

\* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Bender (Patch Ctrl) está desactivado (OFF).

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Pitch Bend (Performance MIDI) está desactivado (OFF).

## ■Mensajes de modo de canal

\* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (Part Edit) está desactivado (OFF).

## ●All Sounds Off (Controlador número 120)

Estado      2º byte      3er byte  
 BnH        78H        00H  
 n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Al recibir este mensaje, se desactivarán todas las notas que suenan en este momento en el canal correspondiente.

## Implementación MIDI

### ●Reset All Controllers (Controlador número 121)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	79H	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Al recibir este mensaje, los siguientes controladores se ajustarán a sus valores originales.

Controlador	Valor original
Pitch Bend Change	+/-0 (centro)
Polyphonic Key Pressure	0 (desactivado)
Channel Pressure	0 (desactivado)
Modulation	0 (desactivado)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (máx.) Sin embargo el controlador estará al mínimo.
Hold 1	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Soft	0 (desactivado)
Hold 2	0 (desactivado)
RPN	no ajustado; los datos previamente ajustados no cambiarán
NRPN	no ajustado; los datos previamente ajustados no cambiarán

### ●All Notes Off (Controlador número 123)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Cuando se recibe All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto está ON, el sonido continuará hasta que se desactiven.

### ●OMNI OFF (Controlador número 124)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7CH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.

### ●OMNI ON (Controlador número 125)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7DH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off. OMNI ON no se activará.

### ●MONO (Controlador número 126)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7EH	mmH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)  
mm = número mono: 00H - 10H (0 - 16)

\* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.

\* En el modo Performance, el parámetro Part Mono/Poly (Part Edit) cambiará.

### ●POLY (Controlador número 127)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7FH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

\* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.

\* En el modo Performance, el parámetro Part Mono/Poly (Part Edit) cambiará.

## ■Mensaje System Realtime

### ●Timing Clock

Estado
F8H

\* Se recibe cuando el parámetro Sync Mode (System) está ajustado a SLAVE (esclavo).

### ●Active Sensing

Estado
FEH

\* Cuando se recibe Active Sensing, el equipo empezará a controlar los intervalos de todos los demás mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes excede los 420 ms, se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización del intervalo entre mensajes será interrumpida.

## ■ Mensaje exclusivo del sistema

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	iiH, ddH, .....eeH	F7H

F0H: Estado del mensaje System Exclusive  
 ii = ID number: un número ID (ID original) para indicar el fabricante al que pertenece este mensaje Exclusive. La ID original de Roland es 41H.  
 Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de MIDI estándar; mensajes Universal Non-realtime (7EH) y mensajes Universal Realtime (7FH).  
 dd,....,ee = data: 00H-7FH (0-127)  
 F7H EOX (Final del exclusivo)

De los mensajes System Exclusive que reciba este dispositivo, los mensajes Universal Non-realtime, los mensajes Universal Realtime, los mensajes Data Request (RQ1) y los mensajes Data Set (DT1) se ajustarán automáticamente.

## ● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

### ○ Mensaje Identity Request

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* Al recibir este mensaje, se transmitirá un mensaje Identity Reply (p. 256).

### ○ GM1 System On

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
01H	Sub ID#2 (MIDI 1 General activado)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* Cuando se recibe este mensaje, este instrumento activará el modo Performance.

\* No se reciben cuando el parámetro Receive GM1 System On (System MIDI) está desactivado (OFF).

### ○ GM2 System On

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* Cuando se recibe este mensaje, este instrumento activará el modo Performance.

\* No se reciben cuando el parámetro Receive GM2 System On (System MIDI) está desactivado (OFF).

### ○ GM System Off

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
02H	Sub ID#2 (MIDI general desactivado)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* Cuando se reciben estos mensajes, este instrumento volverá al modo Performance.

## ● Mensajes Universal Realtime System Exclusive

### ○ Master Volume

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
11H	Byte inferior de Master Volume
mmH	Byte superior de Master Volume
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* El byte inferior (11H) de Master Volume se gestionará como el 00H.

\* El parámetro Master Level (System) cambiará.

# Implementación MIDI

## ○Afinación Master Fine

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (afinación Master Fine)
11H	Afinación LSB Master Fine
mmH	Afinación MSB Master Fine
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centésimas])

\* El parámetro Master Tune (System) cambiará.

## ○Master Coarse Tuning

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (afinación Master Coarse)
11H	Afinación LSB Master Coarse
mmH	Afinación MSB Master Coarse
F7H	EOX (End Of Exclusive)

11H: ignorado (procesado como 00H)  
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitonos])

\* El parámetro Master Key Shift (System) cambiará.

## ●Global Parameter Control

\* No se recibe en el modo de Patch.

## ○Parámetros Reverb

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Longitud de la ruta de ranura
01H	Amplitud de ID de parámetro
01H	Amplitud de valor
01H	MSB de ruta de ranura
01H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0101: Reverb)
ppH	Parámetro a controlar.
vvH	Valor para el parámetro.
	pp=0 Reverb Type
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Reverb Time

vv= 00H - 7FH 0 - 127  
EOX (End Of Exclusive)

F7H

## ○Chorus Parameters

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Longitud de la ruta de ranura
01H	Amplitud de ID de parámetro
01H	Amplitud de valor
01H	MSB de ruta de ranura
02H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0102: Chorus)
ppH	Parámetro a controlar.
vvH	Valor para el parámetro.
	pp=0 Tipo de Chorus
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Mod Rate
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Mod Depth
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Feedback
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Send To Reverb
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

## ○Channel Pressure

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
09H	Sub ID#1 (ajuste Controller Destination)	
01H	Sub ID#2 (Presión de canal)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)	
ppH	Parámetro controlado	
rrH	Intervalo controlado	
	pp=0 Control de afinación	
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]	
	pp=1 Control de Filter Cutoff	
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centésimas]	
	pp=2 Control de amplitud	
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%	
	pp=3 Profundidad de LFO Pitch	
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centésimas]	
	pp=4 Profundidad de LFO Filter	
	rr = 00H - 7FH 0 -2400 [centésimas]	
	pp=5 Profundidad de amplitud LFO	
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

## ○Controlador

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, cch, ppH, rrH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
09H	Sub ID#1 (ajuste Controller Destination)	
01H	Sub ID#2 (cambio de control)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)	
cch	Número de controlador (01 - 1F, 40 - 5F)	
ppH	Parámetro controlado	
rrH	Intervalo controlado	
	pp=0 Control de afinación	
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]	
	pp=1 Control de Filter Cutoff	
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centésimas]	
	pp=2 Control de amplitud	
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%	
	pp=3 Profundidad de LFO Pitch	
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centésimas]	
	pp=4 Profundidad de LFO Filter	
	rr = 00H - 7FH 0 -2400 [centésimas]	
	pp=5 Profundidad de amplitud LFO	
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

## ○Ajuste de sintonización escala/octava

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
08H	Sub ID#1 (estándar de sintonización MIDI)	
08H	Sub ID#2 (sintonización de escala/octava de forma de 1 byte)	
ffH	Byte 1 de canal/opción	
	bits 0 a 1 = canales 15 a 16	
	bits 2 a 6 = No definidos	
ggH	Byte de canal 2	
	bits 0 a 6 = canales 8 a 14	
hhH	Byte de canal 3	
	bits 0 a 6 = canales 1 a 7	
ssH	Desplazamiento de sintonización de 12 bytes de 12 semitonos de C a B	
	00H = -64 [centésimas]	
	40H = 0 [centésimas] (temperamento igual)	
	7FH = +63 [centésimas]	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

## ○Controladores de instrumentos basados en teclas

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H
Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
0AH	Sub ID#1 (Control de instrumentos basados en teclas)	
01H	Sub ID#2 (Controlador)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0FH)	
kkH	Número de tecla	
nnH	Número de control	
vvH	Valor	
	nn=07H Nivel	
	vv = 00H - 7FH 0 - 200% (Relativo)	
	nn=0AH Pan	
	vv = 00H - 7FH Izquierdo - Derecho (Absoluto)	
	nn=5BH Reverb Send	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absoluto)	
	nn=5D Envío de chorus	
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absoluto)	
:	:	
F7	EOX (Final de Exclusive)	

\* Este parámetro afecta sólo a los instrumentos de percusión.

## ●Data Transmission

Este instrumento puede utilizar mensajes exclusivos para intercambiar muchas variedades de ajustes internos con otros dispositivos.

La ID de modelo de los mensajes exclusivos utilizado por este instrumento es 00H 00H 25H.

### ○Data Request 1 RQ1 (11H)

Este mensaje requiere el otro dispositivo para transmitir datos. La dirección y el tamaño indican el tipo y la cantidad de información solicitada.

Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está preparado para transmitir datos y la dirección y el tamaño son apropiados, los datos requeridos se transmitirán como un mensaje Data Set 1 (DT1). Si no se cumplen las condiciones, no se transmiten.

# Implementación MIDI

<u>estado</u>	<u>byte de datos</u>	<u>estado</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Descripción</u>
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (SonicCell)
00H	model ID #2 (SonicCell)
25H	model ID #3 (SonicCell)
11H	ID de comando (RQ1)
aaH	dirección MSB
bbH	dirección
ccH	dirección
ddH	dirección LSB
ssH	tamaño MSB
ttH	tamaño
uuH	tamaño
vvH	tamaño LSB
sum	suma de comprobación
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* El tamaño de la información que puede transmitirse a la vez es fijo para cada tipo de información. Y las peticiones de información deben realizarse con una dirección y tamaño de inicio fijos. Consulte la dirección (address) y el tamaño (size) en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 257).
- \* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 275).
- \* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (System MIDI) está desactivado (OFF).

## ○Data set 1 DT1 (12H)

<u>Estado</u>	<u>Byte de datos</u>	<u>Estado</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explicación</u>
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (SonicCell)
00H	Model ID #2 (SonicCell)
25H	Model ID #3 (SonicCell)
12H	ID de comando (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de los datos a enviar
bbH	Dirección: byte central superior de la dirección inicial de la información a enviar
ccH	Dirección: byte de la mitad inferior de la dirección inicial de los datos a enviar
ddH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de los datos a enviar.
eeH	Datos: los datos a enviar. Múltiples bytes de datos se transmiten por orden empezando por la dirección.
:	:
ffH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección (address) y el tamaño (size) en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 257).

- \* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.
- \* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 275).
- \* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (System MIDI) está desactivado (OFF).

<u>Estado</u>	<u>Byte de datos</u>	<u>Estado</u>
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explicación</u>
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	ID de modelo (GS)
12H	ID de comando (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección de inicio de la información transmitida
bbH	Dirección: byte central de la dirección de inicio de la información transmitida
ccH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección de inicio de la información transmitida
ddH	Información: la información real a transmitir. Se transmiten múltiples bytes de información, empezando desde la dirección.
:	:
eeH	Data
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección (address) y el tamaño (size) en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 257).
- \* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.
- \* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 275).
- \* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (System MIDI) está desactivado (OFF).

## 2. Data Transmission

Los mensajes (excepto los mensajes System Common y System Realtime) recibidos, a continuación se envían cuando se activa (ON) el parámetro Soft Thru (System MIDI).

### ■Mensajes Channel Voice

#### ●Note off

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de nota.:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = velocidad de note off :	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

#### ●Note on

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
9nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	

kk = Número de nota.: 00H - 7FH (0 - 127)  
 vv = velocidad de note on: 01H - 7FH (1 - 127)

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ●Polyphonic Key Pressure

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
AnH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de nota.:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Presión de tecla polifónica:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ●Control Change

<u>BnH</u>	<u>kkH</u>	<u>vvH</u>
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Número de controlador:	00H - 7FH (0 - 119)	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ●Program Change

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>
CnH	ppH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Número de programa:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ●Channel Pressure

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>
DnH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Presión del canal:	00H - 7FH (0 - 127)

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ●Pitch Bend Change

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
EnH	llH	mmH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Valor Pitch Bend:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

## ■Mensajes de modo de canal

### ●All Sounds Off (Controlador número 120)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	78H	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (c. 1-c. 16)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

### ●Reset All Controllers (Controlador número 121)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	79H	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (c. 1-c. 16)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

### ●All Notes Off (Controlador número 123)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	7BH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (c. 1-c. 16)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

### ●MONO (Controlador número 126)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	7EH	mmH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm = número mono:	00H - 10H (0 - 16)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

### ●POLY (Controlador número 127)

<u>Estado</u>	<u>2º byte</u>	<u>3er byte</u>
BnH	7BH	00H
n = número de canal MIDI:	0H - FH (c. 1-c. 16)	

\* Este mensaje se transmite desde el reproductor SMF.

# Implementación MIDI

## ■ Mensajes System Realtime

### ● Active Sensing

Estado

F7H

\* Este mensaje se transmite en intervalos de aproximadamente 250 mseg.

### ■ Mensaje exclusivo del sistema

Estado

Byte de datos

Estado

F0H

iiH, ddH, ....., eeH

F7H

F0H: Estado del mensaje System Exclusive

ii = ID number: un número ID (ID original) para indicar el fabricante al que pertenece este mensaje Exclusive. La ID original de Roland es 41H. Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de MIDI estándar; mensajes Universal Non-realtime (7EH) y mensajes Universal Realtime (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H-7FH (0-127)

F7H EOX (Final del exclusivo)

Los mensajes "Universal Non-realtime System Exclusive" y "Data Set 1 (DT1)" son los únicos mensajes System Exclusive transmitidos por el SonicCell.

### ● Mensaje System Exclusive Message Universal Non-realtime

#### ○ Mensaje Identity Reply (SonicCell)

Al recibir el mensaje Identity Request, SonicCell envía este mensaje.

Estado

Byte de datos

Estado

F0H

7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 25H, 02H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H

F7H

Byte

Explicación

F0H

Estado exclusivo

7EH

Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)

dev

ID de dispositivo (dev: 10H - 1FH)

06H

Sub ID#1 (Información general)

01H

Sub ID#2 (Respuesta de identidad)

41H

Número ID (Roland)

25H 02H

Código de familia de dispositivo

00H 00H

Código del número de familia del dispositivo

00H 00H 00H 00H

Nivel de revisión de software

F7H

EOX (Final de Exclusive)

### ● Data Transmission

#### ○ Data set 1 DT1 (12H)

Estado

Byte de datos

Estado

F0H

41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum

F7H

Byte

Explicación

F0H

Estado exclusivo

41H

Número ID (Roland)

dev

ID de dispositivo (dev: 00H - 1FH, 7FH)

00H

Model ID #1 (SonicCell)

00H

Model ID #2 (SonicCell)

25H

Model ID #3 (SonicCell)

12H

ID de comando (DT1)

aaH

Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información a enviar

bbH

Dirección: byte central superior de la dirección inicial de la información a enviar.

ccH

Dirección: byte central inferior de la dirección inicial de la información a enviar.

ddH

Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información a enviar.

eeH

Datos: la información a enviar. Múltiples bytes de datos se transmiten por orden empezando por la dirección.

:

:

ffH

Información

sum

Suma de comprobación

F7H

EOX (End Of Exclusive)

\* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección (address) y el tamaño (size) en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (consulte a la derecha).

\* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.

## 3. Mapa de direcciones de parámetro

- \* La transmisión de la dirección marcada con un símbolo “#” se divide en paquetes. Por ejemplo, ABH en notación hexadecimal se dividirá en 0AH y 0BH, y se envía/recibe en este orden.
- \* “La dirección o los parámetros marcados con “<\*>” se ignoran cuando el SonicCell los recibe.

## 1. Sonic Cell (ModelID = 00H 00H 25H)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)
20 00 00 00	User Performance (01)
20 01 00 00	User Performance (02)
:	
20 3F 00 00	User Performance (64)
30 00 00 00	User Patch (001)
30 01 00 00	User Patch (002)
:	
31 7F 00 00	User Patch (256)
40 00 00 00	User Rhythm Set (001)
40 10 00 00	User Rhythm Set (002)
:	
43 70 00 00	User Rhythm Set (032)

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 02 00	System Mastering
00 03 00	System External Input

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	

00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 60 00	Performance Controller

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

Offset Address	Description
00 00	0000 0aaa Sound Mode (0 - 4) PATCH, PERFORM, GML, GM2, GS
00 01	0aaa aaaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)
00 04	0aaa aaaa Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 08	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 09	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 0A	0000 000a MFX1 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a MFX2 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0C	0000 000a MFX3 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0D	0000 000a Chorus Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a Reverb Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a Input Effect Switch (0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 000a (reserve) <*>
00 11	0000 000a (reserve) <*>
00 12	0000 aaaa (reserve) <*>
00 13	0000 0aaa (reserve) <*>
00 14	0000 0aaa (reserve) <*>
00 15	0000 00aa (reserve) <*>
00 16	0000 000a (reserve) <*>
00 17	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 18	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 19	0000 000a (reserve) <*>
00 1A	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 1B	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 1C	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 1D	0000 0aaa (reserve) <*>
00 1E	0000 000a (reserve) <*>

# Implementación MIDI

#	00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 21	0000 000a	(reserve) <*>
	00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 23	0000 aaaa	(reserve) <*>
	00 24	0000 bbbb	(reserve) <*>
	00 25	0000 000a	(reserve) <*>
	00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>

	00 29	0000 000a	(reserve) <*>
	00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2B	00aa aaaa	(reserve) <*>

	00 2C	0000 000a	(reserve) <*>
	00 2D	0000 000a	(reserve) <*>
	00 2E	0000 000a	(reserve) <*>
	00 2F	0000 000a	(reserve) <*>
	00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 31	0000 000a	(reserve) <*>
	00 32	0000 00aa	(reserve) <*>
	00 33	00aa aaaa	(reserve) <*>

00 00 00 34 | Total Size

## \* System Common

Offset	Address	Description
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd Master Tune (24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
	00 04	00aa aaaa Master Key Shift (40 - 88) -24 - +24
	00 05	0aaa aaaa Master Level (0 - 127)
	00 06	0000 000a Scale Tune Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 07	0000 000a Patch Remain (0 - 1) OFF, ON
	00 08	0000 000a Mix/Parallel <*> (0 - 1) ---, PARALLEL
	00 09	000a aaaa Performance Control Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
	00 0A	0000 aaaa Patch Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
	00 0B	0000 aaaa (reserve) <*>
	00 0C	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C (0 - 127) -64 - +63
	00 0D	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C# (0 - 127) -64 - +63
	00 0E	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D (0 - 127) -64 - +63
	00 0F	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D# (0 - 127) -64 - +63
	00 10	0aaa aaaa Patch Scale Tune for E (0 - 127) -64 - +63
	00 11	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F (0 - 127) -64 - +63
	00 12	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F# (0 - 127) -64 - +63
	00 13	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G (0 - 127) -64 - +63
	00 14	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G# (0 - 127) -64 - +63
	00 15	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A (0 - 127) -64 - +63
	00 16	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A# (0 - 127) -64 - +63
	00 17	0aaa aaaa Patch Scale Tune for B (0 - 127) -64 - +63
	00 18	0aaa aaaa System Control 1 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
	00 19	0aaa aaaa System Control 2 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
	00 1A	0aaa aaaa System Control 3 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
	00 1B	0aaa aaaa System Control 4 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,

			BEND, AFT
	00 1C	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
	00 1D	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
	00 00 00 1E	Total Size	

## \* System Mastering

Offset	Address	Description	
	00 00	0000 000a Mastering Switch (0 - 1) OFF, ON	
	00 01	0aaa aaaa Low band Attack time (0 - 100)	
	00 02	0aaa aaaa Low band Release time (0 - 100)	
	00 03	00aa aaaa Low band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]	
	00 04	0000 aaaa Low band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF	
	00 05	000a aaaa Low band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]	
	00 06	0aaa aaaa Mid band Attack time (0 - 100)	
	00 07	0aaa aaaa Mid band Release time (0 - 100)	
	00 08	00aa aaaa Mid band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]	
	00 09	0000 aaaa Mid band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF	
	00 0A	000a aaaa Mid band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]	
	00 0B	0aaa aaaa High band Attack time (0 - 100)	
	00 0C	0aaa aaaa High band Release time (0 - 100)	
	00 0D	00aa aaaa High band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]	
	00 0E	0000 aaaa High band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF	
	00 0F	000a aaaa High band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]	
	00 10	0000 0aaa Split Freq Low (0 - 6) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 [Hz]	
	00 11	0000 0aaa Split Freq High (0 - 6) 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	
	00 00 00 12	Total Size	

## \* System External Input

Offset	Address	Description
--------	---------	-------------

00 00	0aaa aaaa	External Dry Send Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	External Chorus Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	External Reverb Send Level	(0 - 127)
00 03	0000 aaaa	External Output Assign	(0 - 1) MPX, DRY
00 04	0000 00aa	External Output MPX Select	(0 - 2) MPX1, MPX2, MPX3
-----			
00 05	0000 aaaa	Input Effect Type	(0 - 6)
-----			
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4A	0000 aaaa		

# 00 4E	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 58	0000 000a	USB Audio Assign	(0 - 1) TO OUTPUT, TO INPUT FX
# 00 57	0000 00aa	Input Assign	(0 - 2) TO COM+OUT, TO COM, TO INPUT FX
# 00 58	0000 000a	To Computer	(0 - 1) MIX, INPUT FX
# 00 59	0000 000a	MPX3 Location	(0 - 1) TG, INPUT FX
-----			
00 00 00 5A	Total Size		

### \* Performance Common

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
-----			
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0D	000a aaaa	MPX1 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 000a	(reserve) <*>	(1 - 0)
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	(1 - 0)
-----			
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 64) 0 - 63, FULL

# Implementación MIDI

00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	0 - 63, FULL (0 - 64)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)

00 30	00aa aaaa	MPX1 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 31	00aa aaaa	MPX2 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 32	00aa aaaa	MPX3 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16

00 35	00aa aaaa	MPX2 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 36	00aa aaaa	MPX3 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 37	0000 00aa	MPX Structure	(0 - 15) 1 - 16

00 00 00 38 | Total Size

## \* Performance Common MFX

Offset Address	Description
00 00	0aaa aaaa MFX Type (0 - 78)
00 01	0aaa aaaa MFX Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa MFX Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa MFX Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa MFX Output Assign <*> A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4

00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb		

#	00 59	0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11		Total Size		

**\* Performance Common Chorus**

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768)

#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

# Implementación MIDI

## \* Performance Common Reverb

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*> A, ---, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb	

# 00 47	0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
		Reverb Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000

00 00 00 53 | Total Size

## \* Performance MIDI

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender (0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume (0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan (0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock (0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type (0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size	

## \* Performance Part

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 03	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10) (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2) (16 - 112) L64 - 63R -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1) (14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON) (0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68) (0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0) (0 - 25)

#	00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	0 - 24, PATCH (0 - 2) OFF, ON, PATCH
	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 - 128)
	00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	0 - 127, PATCH (0 - 127) -64 +63
	00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 - 127) -64 +63
	00 13	0aaa aaaa	Part Attack Offset (CC# 73)	(0 - 127) -64 +63
	00 14	0aaa aaaa	Part Release Offset (CC# 72)	(0 - 127) -64 +63
	00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 - 67) -3 +3
	00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 +63
	00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 - 127)
	00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 - 127) C-1 - UPPER LOWER - G9
	00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 - 1) OFF, MUTE
	00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)	
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 - 127)	
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13) MFx, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, PATCH	
00 20	0000 00aa	Part Output MFx Select	(0 - 2) MFx1, MFx2, MFx3	
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Offset (CC# 75)	(0 - 127) -64 +63	
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 - 127) -64 +63	
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 - 127) -64 +63	
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 - 127) -64 +63	
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 - 127) -64 +63	
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 +63	
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 - 127) -64 +63	
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 +63	
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 - 127) -64 +63	
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 - 127) -64 +63	
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 +63	
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 - 127) -64 +63	
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 +63	
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 - 127) -64 +63	
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 +63	
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 - 127) -64 +63	
00 00 00 31	Total Size			

### \* Performance Controller

Offset Address	Description
00 00	0000 000a (reserve) <*>
00 01	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 02	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 03	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 04	0000 aaaa (reserve) <*>
00 05	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 06	0aaa aaaa (reserve) <*>
00 07	0aaa aaaa (reserve) <*>

00 08	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 09	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0D	0000 000a	(reserve) <*>
00 0E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 10	0000 000a	(reserve) <*>
00 11	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 12	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 14	0000 0aaa	(reserve) <*>
00 15	0000 000a	(reserve) <*>
00 16	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 17	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 18	0000 aaaa	(reserve) <*>
00 19	0000 000a	(reserve) <*>
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1E	0000 000a	(reserve) <*>
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 20	00aa aaaa	(reserve) <*>
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 23	000a aaaa	(reserve) <*>
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 52	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 53	0aaa aaaa	(reserve) <*>
# 00 54	0000 aaa 0000 bbbb	Recommended Tempo (20 - 250)
00 56	0000 000a	(reserve) <*>
00 57	0000 00aa	(reserve) <*>
00 00 00 58	Total Size	

\* Patch Common





# Implementación MIDI

#	00 1D	0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa	MPX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 6D	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000

00 00 01 11 | Total Size

## \* Patch Common Chorus

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type (0 - 3)	
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)	
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select A, ---, ---, --- (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV	
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	

#	00 1C	0000 dddd 0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6  Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
-----				
	00 00 00 54	Total Size		

\* Patch Common Reverb

Offset	Address	Description	
	00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
	00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
	00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>
			A, ---, ---, ---
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb	

#	00 0B	0000 cccc 0000 dddd 0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2  Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
-----				
	00 00 00 53	Total Size		

# Implementación MIDI

## \* Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2 (0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2 (0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4 (0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4 (0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control (0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch (0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower (1 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper (1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower (1 - 127)
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper (1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch (0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower (1 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper (1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch (0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower (1 - 127)
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper (1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
00 00 00 29	Total Size	

## \* Patch Tone

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level (0 - 127)

00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth (0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth (0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth (1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode (0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode (0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time (0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level (0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX) (0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX) (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign (0 - 12) 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender (0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode (0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch (0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4 (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type (0 - 1) INT, SRX
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R (0 - 16384)

00 34	0000 00aa	Wave Gain	OFF, 1 - 16384 (0 - 3)
00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	-6, 0, +6, +12 [dB] (0 - 1)
00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	OFF, ON (0 - 3)
00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	1 - 4 (0 - 16)
00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1)
00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	OFF, ON (44 - 84) -200 - +200
00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)

00 6D	0000 aaaa	LFO1 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQW, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
# 00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO1 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune	(0 - 127)
00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	(0 - 127)
00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	(0 - 127)
00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7B	0000 aaaa	LFO2 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQW, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
# 00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune	(0 - 127)
01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	(0 - 127)
01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	(0 - 127)
01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 09	0000 aaaa	LFO Step Type	(0 - 1)
01 0A	0aaa aaaa	LFO Step1	(28 - 100) -36 - +36
01 0B	0aaa aaaa	LFO Step2	(28 - 100) -36 - +36
01 0C	0aaa aaaa	LFO Step3	(28 - 100) -36 - +36
01 0D	0aaa aaaa	LFO Step4	(28 - 100) -36 - +36
01 0E	0aaa aaaa	LFO Step5	(28 - 100) -36 - +36
01 0F	0aaa aaaa	LFO Step6	(28 - 100) -36 - +36
01 10	0aaa aaaa	LFO Step7	(28 - 100) -36 - +36
01 11	0aaa aaaa	LFO Step8	(28 - 100) -36 - +36
01 12	0aaa aaaa	LFO Step9	(28 - 100) -36 - +36
01 13	0aaa aaaa	LFO Step10	(28 - 100) -36 - +36
01 14	0aaa aaaa	LFO Step11	(28 - 100) -36 - +36
01 15	0aaa aaaa	LFO Step12	(28 - 100) -36 - +36
01 16	0aaa aaaa	LFO Step13	(28 - 100) -36 - +36
01 17	0aaa aaaa	LFO Step14	(28 - 100) -36 - +36
01 18	0aaa aaaa	LFO Step15	(28 - 100) -36 - +36
01 19	0aaa aaaa	LFO Step16	(28 - 100) -36 - +36
00 00 01 1A	Total Size		

\* Rhythm Common

# Implementación MIDI

Offset Address	Description
00 00	0aaa aaaa Rhythm Name 1 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa Rhythm Name 2 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa Rhythm Name 3 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa Rhythm Name 4 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa Rhythm Name 5 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa Rhythm Name 6 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa Rhythm Name 7 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa Rhythm Name 8 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa Rhythm Name 9 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa Rhythm Name 10 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa Rhythm Name 11 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa Rhythm Name 12 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa Rhythm Level (0 - 127)
00 0D	0000 000a (reserve)
00 0E	0000 000a (reserve)
00 10	0000 000a (reserve)
00 11	0000 aaaa Rhythm Output Assign (0 - 13) MFx, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, TONE
00 00 00 12	Total Size

## \* Rhythm Common MFX

Offset Address	Description
00 00	0aaa aaaa MFX Type (0 - 78)
00 01	0aaa aaaa MFX Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa MFX Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa MFX Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa MFX Output Assign <*> A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 11	0000 aaaa MFX Parameter 1 (12768 - 52768) 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd -20000 - +20000
00 15	0000 aaaa

# 00 19	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MPX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000

00 00 01 11 | Total Size

### \* Rhythm Common Chorus

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	

#	00 18	0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000

00 00 00 54 | Total Size

### \* Rhythm Common Reverb

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
#	00 03	0000 aaaa	

# Implementación MIDI

#	00 07	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000

00 00 00 53   Total Size			
* Rhythm Tone			
Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 1) INT, SRX
00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 27	0000 aaaa		



# Implementación MIDI

01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)	LPF3
01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7)	
01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127)	FIXED, 1 - 7
			-63 - +63	
01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)	
01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7)	
01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127)	FIXED, 1 - 7
			-63 - +63	
01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)	
01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)	
01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)	
01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)	
01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)	
01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)	
01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)	
01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)	
01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)	

01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7)	
01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127)	FIXED, 1 - 7
			-63 - +63	
01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)	
			-63 - +63	
01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)	
01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)	
01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)	
01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)	
01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)	
01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)	
01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)	

01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1)	OFF, ON
01 42	0aaa aaaa	Relative Level	(0 - 127)	
			-64 - +63	

00 00 01 43	Total Size			
-------------	------------	--	--	--

## 2. GS (Model ID = 42H)

### \* System Parameter

Start Address	Description	
40 00 7F	0aaa aaaa Mode Set	(0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

### \* Part Parameter

Start Address	Description	
40 1x 40	0aaa aaaa Scale Tuning C	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa Scale Tuning C#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa Scale Tuning D	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa Scale Tuning D#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa Scale Tuning E	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa Scale Tuning F	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa Scale Tuning F#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa Scale Tuning G	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa Scale Tuning G#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]

40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 - 127) -64 - +63 [cent]

x: BLOCK NUMBER (0-F)  
 Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1  
 Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2  
 : : :  
 Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9  
 Part10 (MIDI ch = 10) x = 0  
 Part11 (MIDI ch = 11) x = A  
 Part12 (MIDI ch = 12) x = B  
 : : :  
 Part16 (MIDI ch = 16) x = F

## 4. Material suplementario

### ■ Tabla decimal y hexadecimal

(Se añade una "H" al final de los números en notación hexadecimal).

En la documentación MIDI, los valores de datos y direcciones/ tamaños de los mensajes Exclusive etc., se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits.

En la siguiente tabla se indica su correspondencia a números decimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

\* Los valores decimales como el canal MIDI, la selección de banco y el cambio de programa se indican en uno (1) más que los valores dados en la tabla anterior.

\* Un byte de 7 bits puede expresar información en un intervalo de 128 pasos. La información en la que se requiere más precisión, debemos utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bBH expresando dos bytes de 7 bits indican un valor de aa x 128 + bb.

\* En el caso de valores que presentan un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-, y 7FH = +63, de modo que la expresión decimal sería 64

menos que el valor proporcionado en el diagrama anterior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo, si aa bbH se expresase como un decimal, esto sería  $aa\ bbH - 40\ 00H = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$ .

\* Los datos marcados como "Use nibbled data" se expresan en formato hexadecimal en unidades de 4 bits. Un valor expresado como un 2-byte incompleto 0a 0bH tiene un valor de  $x\ 16 + b$ .

<Ejemplo 1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH?  
En la tabla anterior, 5AH = 90

<Ejemplo 2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H como hexadecimal para cada 7 bits?  
Según la tabla anterior, si 12H = 18 y 34H = 52  
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Ejemplo 3> ¿Cuál es la expresión decimal del valor incompleto 0A 03 09 0D?  
Según la tabla anterior, si 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13  
 $(10 \times 16 + 3) \times 16 + 9 \times 16 + 13 = 41885$

<Ejemplo 4> ¿Cuál es la expresión incompleta del valor decimal 1258?

```
16 ) 1258
16 ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
    0 ... 4
```

Según la tabla anterior, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

## ■ Ejemplos de mensajes MIDI reales

<Ejemplo 1> 92 3E 5F  
9n es el estado Note-on, y n es el número de canal MIDI. Si 2H = 2, 3EH = 62 y 5FH = 95, es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4) y velocidad 95.

<Ejemplo 2> CE 49  
CnH es el estado Program Change, y n es el número de canal MIDI. Si EH = 14 y 49H = 73, es el mensaje Program Change con MIDI CH = 15, número de programa 74.

<Ejemplo 3> EA 00 28  
EnH es el estado Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H=0) es el LSB y el 3r. byte (28H=40) es el MSB, en cambio el valor Pitch Bend es un número con signo en el cual  $40\ 00H (= 64 \times 128 + 0 = 8192)$  es 0, de forma que el valor Pitch Bend es  $28\ 00H - 40\ 00H = 40 \times 12 + 80 - (64 \times 12 + 80) = 5120 - 8192 = -3072$

Si Pitch Bend Sensitivity está ajustado a 2 semitonos, -8192 (00 00H) hará que la afinación cambie en -200 centésimas, con lo cual en este caso se aplicarán  $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$  centésimas de Pitch Bend al canal MIDI 11.

<Ejemplo 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F  
BnH es el estado Control Change, y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes, el 2º byte es el número de control, y el 3r byte es el valor. En el caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI tiene una provisión llamada "estado funcionamiento" que permite que el byte de estado del segundo y de los siguientes mensajes se omita. Así, los mensajes anteriores tienen el siguiente significado.

B3 64 00 MIDI ch.4, byte inferior del número de parámetro RPN:  
00H  
(B3) 65 00 (MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:

00H  
(B3) 06 0C (MIDI ch.4) byte superior del valor de parámetro:0CH  
(B3) 26 00 (MIDI ch.4) byte inferior del valor del parámetro:00H  
(B3) 64 7F (MIDI ch.4) byte inferior del número de parámetro RPN:  
7FH  
(B3) 65 7F (MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:  
7FH

Es decir, los mensajes anteriores especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y luego ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es sensibilidad Pitch Bend, y el MSB del valor indica unidades de semitono, de forma que un valor de 0CH = 12 establece el intervalo máximo de pitch bend a +-12 semitonos (1 octava). (En los generadores de sonido GS el LSB de la sensibilidad Pitch Bend es ignorado, pero LSB se debe transmitir igualmente (con un valor 0) de forma que la operación será correcta en cualquier dispositivo).

Una vez se ha especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, todos los mensajes Data Entry transmitidos en ese mismo canal serán válidos, de forma que una vez se haya transmitido el valor deseado, es aconsejable ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para evitar accidentes. Este es el motivo por el cual (B3) 64 7F (B3) 65 7F está al final.

No es aconsejable que los datos de interpretación (como información de Archivos MIDI Estándar) contengan demasiados eventos con estado de funcionamiento tal como se ha explicado en el <Ejemplo 4>. Esto es porque si la reproducción se interrumpe en medio de la canción y luego se rebobina o se avanza, el secuenciador no podrá transmitir el estado correcto, y el generador de sonido no interpretará bien la información. Asegúrese de dar a cada evento su propio estado

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor se realicen en el orden correcto. En algunos secuenciadores, los eventos establecidos en el mismo (o consecutivo) tiempo, es posible que se transmitan en un orden diferente que el orden con el que se recibieron. Por esta razón es recomendable cambiar ligeramente el tiempo de cada evento (1 pulsación por TPQN =96, y 5 pulsaciones por TPQN =480).

\* TPQN: Pulsaciones por negra

## ■ Ejemplo de un mensaje Exclusive y cálculo de suma de comprobación

Los mensajes Roland Exclusive (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para comprobar que el mensaje se ha recibido correctamente. El valor de la suma de comprobación viene determinado por la dirección y los datos (o tamaño) del mensaje Exclusive transmitido.

### ● Cómo calcular la suma de comprobación

(los números hexadecimales están indicados con una "H")  
La suma de comprobación es un valor derivado de añadir la dirección, el tamaño y la suma de comprobación e invertir los 7 bits inferiores.

Aquí tiene un ejemplo de cómo se calcula una suma de comprobación. Suponemos que el mensaje Exclusive que se transmite, la dirección es aa bb cc ddH y los datos o tamaño es ee fffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = suma  
suma ÷ 128 = cociente ... resto  
128 - resto = suma de comprobación

# Implementación MIDI

<Ejemplo> Ajustar CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON a DELAY (DT1)

Según el "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 257), la dirección inicial de la Interpretación temporal es 10 00 00 00H, la dirección de desplazamiento de CHORUS en PERFORMANCE COMMON es 04 00H, y la dirección de CHORUS TYPE es 00 00H. Por eso la dirección de CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON es;

```
10 00 00 00H
      04 00H
+)   00 00H
10 00 04 00H
```

El valor de DELAY es 02H.

Así que el mensaje System Exclusive que debería enviarse es;

F0 41 10 00 00 251210 00 04 0002?? F7

(1) (2) (3) (4)(5) dirección datos suma de comprobación(6)

(1) Estado Exclusive (2) ID (Roland)(3) ID de dispositivo (17)  
(4) ID del modelo (SonicCell)(5) ID del comando (DT1)(6) Fin de Exclusive

A continuación calcule la suma de comprobación.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)  
22 (suma) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 22 (resto)  
suma de comprobación = 128 - 22 (resto) = 106 = 6AH

Esto significa que el mensaje que se debe enviar es: F0 41 10 00 00 25 12 10 00 04 00 02 6A F7.

## La función Scale Tune (dirección: 40 1x 40)

La función scale Tune le permite ajustar con precisión la afinación individual de las notas de la C a la B. Aunque los ajustes se realizan mientras se trabaja con una octava, los ajustes precisos afectarán todas las octavas. Realizando los ajustes Scale Tune adecuados, puede obtener una variedad completa de métodos de afinación distintos al temperamento equal. Como ejemplos, a continuación se explican tres posibles ajustes de escala.

### Temperamento Equal

Este método de afinación divide las octavas en 12 partes iguales. Actualmente es la forma de afinación más utilizada, especialmente en la música occidental. En SonicCell, los ajustes por defecto de la función Scale Tune producen un temperamento equal.

### Temperamento Justo (Tónica de C)

Los tríos principales suenan con más belleza que el temperamento equal, pero este beneficio solo se puede obtener en una tecla. Si se transpone, los acordes tienden a ser ambiguos. El ejemplo implica ajustes para una tecla con C como nota principal.

### Escala arábica

Alterando el ajuste de Scale Tune, puede obtener una variedad de otras afinaciones adecuadas para la música étnica. Por ejemplo, el ajuste que se presenta más adelante hará que la unidad utilice la escala arábica.

#### Ajustes de ejemplo

Nombre de la nota Temperamento Equal Just Escala arábica  
Temperamento (Nota principal C)

C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4

G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Estos valores en la tabla se dan en centésimas. Convierta estos valores a hexadecimales, y transmítelos como datos Exclusive. Por ejemplo, para ajustar la afinación (C-B) de la parte 1 a escala arábica, envíe la siguiente información:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

## Tabla de código ASCII

El nombre de patch y el nombre de la interpretación, etc., de la información MIDI se describen en el código ASCII en la siguiente tabla.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal

H: hexadecimal

\* "SP" es espacio.

Modelo: SonicCell **Diagrama de implementación MIDI** Versión: 1.00

Función...		Transmitido		Reconocido		Observaciones
Basic Channel	Default Changed	1-16 X		1-16 1-16		
Mode	Default Messages Altered	X X *****		Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)		* 2
Note Number :	True Voice	0-127 *****		0-127 0-127		
Velocity	Note ON Note OFF	O *4 O *4		O O		
Aftertouch	Key's Channel's	O *4 O *4		O *1 O *1		
Pitch Bend		O *4		O *1		
Control Change	0, 32	O *4		O *1		Bank select
	1	O *4		O *1		Modulation
	2	O *4		O		Breath type
	4	O *4		O		Foot type
	5	O *4		O		Portamento time
	6, 38	O *4		O		Data entry
	7	O *4		O *1		Volume
	8	O *4		X		Balance
	10	O *4		O *1		Panpot
	11	O *4		O *1		Expression
	16	O *4		X		General purpose controller 1
	17	O *4		X		General purpose controller 2
	18	O *4		X		General purpose controller 3
	19	O *4		X		General purpose controller 4
	64	O *4		O *1		Hold1
	65	O *4		O		Portamento
	66	O *4		O		Sostenuto
	67	O *4		O		Soft
	68	O *4		O		Legato foot switch
	69	O *4		O		Hold2
	70	O *4		X		Sound variation
	71	O *4		O		Resonance
	72	O *4		O		Release time
	73	O *4		O		Attack time
	74	O *4		O		Cutoff
	75	O *4		O		Decay time
	76	O *4		O		Vibrato rate
77	O *4		O		Vibrato depth	
78	O *4		O		Vibrato delay	
80	O *4		O (Tone 1 Level)		General purpose controller 5	
81	O *4		O (Tone 2 Level)		General purpose controller 6	
82	O *4		O (Tone 3 Level)		General purpose controller 7	
83	O *4		O (Tone 4 Level)		General purpose controller 8	
84	O *4		X		Portamento control	
91	O *4		O (Reverb)		General purpose effects 1	
92	O *4		X		Tremoro	
93	O *4		O (Chorus)		General purpose effects 3	
94	O *4		X		Celeste	
95	O *4		X		Phaser	
1-31, 33-95	O *4		O		General purpose controller Increment, Decrement	
96, 97	O *4		X		NRPN LSB,MSB	
98, 99	O *4		X		RPN LSB,MSB	
100, 101	O *4		O			
102-119	O *4		X			
Program Change	: True Number	O *4 *****		O *1 0-127		Program Number 1-128
System Exclusive		O *3 *4		O *1		
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X		X X X		
System Realtime	: Clock : Command	X X		O X		
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local ON/OFF : All Note Off : Active Sensing : System Reset	O *4 O *4 X *4 O *4 O *4 X		O O X O (123-127) O X		
Notas	* 1 O X es seleccionable. * 2 reconocido como M=1 incluso si M≠1. * 3 transmitido cuando Tx Edit Data está en ON, o cuando se recibe RQ1. * 4 transmitido desde el reproductor SMF.					

Modo 1 : OMNI ON, POLY  
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO  
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O: Sí  
X: No

# Especificaciones

## SonicCell: Módulo de sonido de 128 voces con interface de audio (compatible con el Sistema General MIDI 2)

### ■ Sección del generador de sonido

#### Partes

16 partes

#### Polifonía máxima

128 voces

#### Memoria de ondas

128 M Bytes (equivalente a 16 bits lineales)

#### Ranuras de ampliación

Tarjetas de ampliación SRX para ampliación de formas de onda y parches para el generador de sonido interno: 2 ranuras

#### Memoria predefinida

Patches: 896 + 256 (GM2)

Grupos de percusión: 32 +9 (GM2)

Interpretaciones: 64

#### Memoria de usuario

Patches: 256

Grupos de percusión: 32

Interpretaciones: 64

#### Memoria externa

Memoria USB

#### Efectos

Multiefectos: 3 sistemas, 78 tipos

Chorus: 3 tipos

Reverb: 5 tipos

Efecto de entrada: 6 tipos

Efecto de masterización: Compresor de 3 bandas

### ■ Sección del interface de audio

#### Número de canales de entrada/salida de audio

Entrada: 1 par de estéreo (MIC, GUITAR: Monoaural/LINE: estéreo)

Salida: 1 par de estéreo

#### Procesamiento de señal

Interface de PC: 24 bits

Conversión AD/DA: 24 bits

#### Frecuencia de muestreo

Conversión AD/DA: 44,1/48/96 kHz

#### Nivel de entrada nominal

Jack de entrada (MIC/GUITAR/LINE (L))

Micro: -50 – -30 dBu

Guitarra: -30 – -10 dBu

Línea: -30 – -10 dBu

Jack de entrada (LINE (R))

Línea: -30 – -10 dBu

#### Nivel de salida nominal

Jacks de salida: -10 dBu

### ■ Sección de reproducción de archivos de audio/SMF

#### Formato de archivos

Archivo MIDI Estándar: formato-0/1

Archivo de audio: WAV, AIFF, MP3

### ■ Otros

#### Pantalla

Pantalla gráfica EL orgánica de 128 x 64 puntos

#### Conectores

Jacks de salida (L/MONO, R)

Jack para auriculares

Jacks de entrada (MIC/GUITAR/LINE (L), LINE (R))

MIC: tipo phone de 1/4 de pulgada o tipo XLR, (alimentación phantom)

GUITAR: tipo phone de 1/4 de pulgada (siempre Hi-Z)

Line (L): tipo phone de 1/4 de pulgada

LINE (R): tipo phone de 1/4 de pulgada

Conectores MIDI (IN, OUT)

Conectores USB

COMPUTER (compatible con USB de alta velocidad, USB MIDI y audio USB)

MEMORY (compatible con Memoria Flash USB 2.0 de alta velocidad)

#### Alimentación

9 V de CC (adaptador de CA)

\* Este producto no es acepta alimentación con bus USB.

#### Intensidad nominal

800 mA

#### Dimensiones

294 (anchura) x 175 (profundidad) x 55 (altura) mm

#### Peso

1,2 kg (sin el adaptador de CA)

#### Accesorios

Guía de Inicio

Teclado

CD-ROM (Sound Editor, Librarian, Playlist Editor, USB Driver)

CD-ROM (SONAR LE)

Llave

Adaptador de CA (PSB-1U)

Cable de alimentación

Cable USB

#### Opciones

Tarjeta de ampliación de onda: Serie SRX

Memoria USB: M-UF128

Soporte para SonicCell y abrazadera de PDS-10: BKT-S

Soporte de pad: PDS-10

(0 dBu = 0.775 V rms)

\* Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o el acabado del equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

# Índice

## A

Adaptador de CA .....	18
AIFF .....	168
Ajustes del sistema .....	176
Archivo de audio .....	168
AUDIO USB .....	140

## B

Backup .....	182
BKT-S .....	30

## C

Cambiar el orden de la canción .....	173
Canal MIDI .....	23
Canciones .....	28, 168, 171
Canciones de demostración .....	15
Categoría del Patch .....	63
Chorus .....	56
Chorus Parameters .....	219
Conmutador POWER .....	19
Conmutador SAMPLING RATE .....	29
Copia de seguridad de usuario .....	182
Cubase 4 .....	160
CURSOR/VALUE .....	20

## D

Delay .....	219
Delete	
Playlist .....	173
Diagrama de implementación MIDI .....	277

## E

Editor .....	27
Efecto de entrada .....	43
Efecto de masterización .....	56
Efectos .....	56, 75, 132
Efectos 3D .....	193
Envolvente .....	54
Envolvente de amplificador .....	24
Equipo de acompañamiento portátil .....	28
Escritura de la lista de reproducción .....	173

## F

Factory Reset .....	183
Format .....	183

## G

Grabar .....	40
Grupo de percusión .....	55, 64, 83
Guitarra .....	41

## I

Implementación MIDI .....	246
In/Out Routing .....	144

## Initialize

Patch .....	115
Rhythm Tone .....	130
Sound Control .....	73
INPUT .....	142
Instalación	
Mac OS X .....	37
SONAR LE .....	152
Tarjeta de ampliación de ondas .....	46
Windows Vista .....	35
Windows XP .....	33
Interface de Audio USB .....	40

## L

LFO (Oscilador de Frecuencia Baja) .....	55
Librarian .....	27
Line .....	42
Lista de efectos .....	192
Lista de formas de onda .....	242
Lista de grupos de percusión .....	233
Lista de interpretaciones .....	222
Lista de patches .....	223
Lista de reproducción .....	30, 167, 171
Logic Pro 7.2 .....	163

## M

Mac OS X .....	37
Master Equalizer .....	184
MASTER VOLUME .....	19
Matrix Control .....	95
Memoria .....	57
Memoria de usuario .....	57
Memoria del sistema .....	57
Memoria predefinida .....	57
Memoria temporal .....	57
Memoria USB .....	28, 57, 167, 182
Mensajes de error .....	191
Menu	
Editar efectos .....	133
Lista de grupos de percusión .....	87
Patch Edit .....	88
Patch List (Ctg) .....	85
Patch List (Grp) .....	86
Rhythm Edit .....	117
Menú	
Audio USB .....	141
Effect Routing .....	76
Entrada .....	143
In/Out Routing .....	146
lista de canciones .....	171
Part Edit .....	68
Patch .....	84
Patch List (Ctg) .....	65
Patch List (Grp) .....	66
Perform MIDI Filter .....	61
Performance .....	58

Playlist Select .....	169	Pantalla Patch Structure .....	93
Rhythm Set List .....	67	Pantalla Patch TMT .....	112
Mic .....	41	Pantalla Patch TVA .....	105
Modo Patch .....	23, 54, 82	Pantalla Patch TVA Env .....	24, 107
Modo Performance .....	54	Pantalla Patch TVF .....	26, 102
MP3 .....	168	Pantalla Patch TVF Env .....	104
Multiefectos .....	56	Pantalla Patch WG .....	98
Multi-Effects Control .....	81, 137	Pantalla Perform MIDI Filter .....	60–61
<b>N</b>		Pantalla Performance General .....	60
Nivel de volumen .....	42	Pantalla Performance Menu .....	59
<b>O</b>		Pantalla Performance Name .....	73
Orden de la canción .....	173	Pantalla Playlist Information .....	170
<b>P</b>		Pantalla Playlist Select .....	28, 168
Pantalla Category Select .....	65	Pantalla Reverb .....	79, 136
Pantalla Chorus .....	78, 135	Pantalla Reverb Output .....	79, 136
Pantalla Chorus Output .....	79, 135	Pantalla Rhythm Edit .....	117–118
Pantalla de audio USB .....	140	Pantalla Rhythm General .....	118
Pantalla de menú Patch Effect .....	133	Pantalla Rhythm Output .....	129
Pantalla de menú Rhythm Effect .....	133	Pantalla Rhythm Pch Env .....	123
Pantalla Effect Routing .....	26, 76–77, 134	Pantalla Rhythm Pitch .....	122
Pantalla Effect Source .....	80	Pantalla Rhythm Set List .....	67, 87
Pantalla Effect Switch .....	146	Pantalla Rhythm TVA .....	127
Pantalla Group Select .....	66–67, 87	Pantalla Rhythm TVA Env .....	128
Pantalla In/Out Routing .....	147	Pantalla Rhythm TVF .....	124
Pantalla Input .....	43–44, 142	Pantalla Rhythm TVF Env .....	126
Pantalla Input Effect .....	147	Pantalla Rhythm Wave .....	120
Pantalla Input FX Output .....	148	Pantalla Rhythm WMT .....	122
Pantalla Master EQ .....	184	Pantalla Scale Tune .....	72
Pantalla Mastering Effect .....	181	Pantalla Song Info (Level) .....	172
Pantalla Mastering Type .....	181	Pantalla Song Information .....	172
Pantalla MFX .....	27, 134	Pantalla Song Menu .....	171, 173
Pantalla MFX Control .....	137	Pantalla Sound Mode .....	60, 84
Pantalla MFX Output .....	135	Pantalla System .....	176
Pantalla MFX Structure .....	80	Pantalla System Control .....	179
Pantalla MFX3 Location: .....	149	Pantalla System MIDI .....	180
Pantalla MIDI Filter .....	61	Pantalla System Preview .....	179
Pantalla MIDI INST .....	22, 58	Pantalla System SRX Info .....	180
Pantalla Part Edit .....	68–69	Pantalla System Version Info .....	180
Pantalla Part View .....	20, 62	Pantalla To Computer .....	43, 45, 148
Pantalla Patch Ctrl .....	114	Pantallas MFX1–3 .....	78
Pantalla Patch Edit .....	20, 24, 88–89	Pantallas MFX1–3 Control .....	81
Pantalla Patch General .....	90	Pantallas MFX1–3 Output .....	78
Pantalla Patch List (Ctg) .....	65, 85	Pantallas Patch LFO1, 2 .....	109
Pantalla Patch List (Grp) .....	66, 86	Pantallas Patch Mtrx Ctrl1–4 .....	95
Pantalla Patch Menu .....	84	Parámetros Input Effect .....	221
Pantalla Patch Name .....	116	Parámetros Reverb .....	220
Pantalla Patch Output .....	108	Part View $\text{\u00c0}$ $\text{\u00c5}$ $\text{\u00c9}$ .....	20
Pantalla Patch Pitch Env .....	101	Parte .....	54
Pantalla Patch Play .....	23, 26, 82	Patch .....	62, 82
Pantalla Patch Scale Tune .....	178	Patch Initialize .....	115
Pantalla Patch Step LFO .....	112	Patch Write .....	116
		PDS-10 .....	30
		Performance Initialize .....	73

Performance Write ..... 73  
 Prioridad de notas ..... 55

**R**

Recuperar ..... 182  
 Reproducir ..... 28, 168  
 Reproductor de archivos de audio/SMF ..... 167  
 Reverb ..... 56  
 Rhythm Set Initialize ..... 130  
 Rhythm Set Write ..... 131  
 Rhythm Tone Copy ..... 130  
 Rhythm Tone Initialize ..... 130

**S**

Scale Tune ..... 178  
 Serie SRX ..... 46, 57  
 SMF ..... 168  
 Solucionar problemas ..... 186  
 SONAR 6.2 ..... 157  
 SONAR LE ..... 152  
 Sound Control Initialize ..... 73  
 System Write ..... 150

**T**

Tarjeta de ampliación de ondas ..... 46, 57  
 Tone Copy ..... 115  
 Tonos ..... 54  
 TVA (Amplificador de variante de tiempo) ..... 54  
 TVF (Filtro variante de tiempo) ..... 54

**U**

USB Memory Format ..... 183  
 User Restore ..... 182

**V**

Voice Reserve ..... 55  
 Volumen de entrada ..... 42

**W**

WAV ..... 168  
 WG (Generador de ondas) ..... 54  
 Windows Vista ..... 35  
 Windows XP ..... 33  
 Write  
     Patch ..... 116  
     Performance ..... 73  
     Playlist ..... 173  
     Rhythm Set ..... 131

**Países de la UE**



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.
- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európán Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinoti produktai neturi būti išmetami kartu su buitiniems atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produkta ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjjskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

## 有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

### 环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

### 产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。  
 ×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。  
 因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。



Este producto cumple con los requisitos de la Normativa Europea 89/336/CEE.

Países de la UE

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.

For the USA

## DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : SonicCell  
Type of Equipment : Sound Module with Audio Interface  
Responsible Party : Roland Corporation U.S.  
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938  
Telephone : (323) 890-3700

# Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

## ÁFRICA

### EGIPTO

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

### REUNIÓN

Maison FO - YAM Marcel  
25 Rue Jules Hermann,  
Chaudron - BP79 97 491  
Ste Clotilde Cedex,  
REUNION ISLAND  
TEL: (0262) 418-429

### SUDÁFRICA

T.O.M.S. Sound & Music  
(PTY) Ltd.  
2 ASTRON ROAD DENVER  
JOHANNESBURG ZA 2195,  
SOUTH AFRICA  
TEL: (011)417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.  
Royal Cape Park, Unit 24  
Londonderry Road, Ottery 7800  
Cape Town, SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 799 4900

## AMÉRICA CENTRAL/ AMÉRICA LATINA

### ARGENTINA

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

### BARBADOS

A&B Music Supplies LTD  
12 Webster Industrial Park  
Wildely, St.Michael, Barbados  
TEL: (246)430-1100

### BRAZIL

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

### CHILE

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

### COLOMBIA

Centro Musical Ltda.  
Cra 45 B N° 25 A-41 Bododega 9  
Medellin, Colombia  
TEL: (574)3812529

### COSTA RICA

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

### CURACAO

Zealandia Music Center Inc.  
Orionweg 30  
Curacao, Netherland Antilles  
TEL:(305)5926866

### ECUADOR

Mas Musica  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil - Ecuador  
TEL:(593-4)2302364

### EL SALVADOR

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

### GUATEMALA

Casa Instrumental  
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11  
Ciudad de Guatemala  
Guatemala  
TEL:(502) 599-2888

## HONDURAS

Almacen Pajaro AZUL S.A. de C.V.  
BO.Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle 5-C  
San Pedro Sula, Honduras  
TEL: (504) 553-2029

## MARTINICA

Musique & Son  
Z.Les Mangle  
97232 Le Lamantin  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 426860

## Gigamusic SARL

10 Rte De La Folie  
97200 Fort De France  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 715222

## MÉXICO

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

## NICARAGUA

Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua  
Altamira D'Este Calle Principal  
de la Farmacia 5ta Avenida  
1 Cuadra al Lago #503  
Managua, Nicaragua  
TEL: (505)277-2557

## PANAMÁ

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: (595) 21 492147

## PERÚ

Audionet  
Distribuciones Musicales SAC  
Juan Fanning 530  
Miraflores  
Lima - Peru  
TEL: (511) 4461388

## REPÚBLICA DOMINICANA

Instrumentos Fernando Giraldez  
Calle Proyecto Central No.3  
Ens.La Esperilla  
Santo Domingo,  
Dominican Republic  
TEL:(809) 683 0305

## TRINIDAD

AMR Ltd  
Ground Floor  
Maritime Plaza  
Barataria Trinidad W.I.  
TEL: (868) 638 6385

## URUGUAY

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

## VENEZUELA

Instrumentos Musicales  
Allegro.C.A.  
Avlas industrias edf.Guitar  
import  
#7 zona Industrial de Turumo  
Caracas, Venezuela  
TEL: (212) 244-1122

## AMÉRICA DEL NORTE

### CANADÁ

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

### Roland Canada Ltd.

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

### EE.UU.

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

## ASIA

### CHINA

Roland Shanghai Electronics  
Co., Ltd.  
5F No.1500 Pingliang Road  
Shanghai 200900, CHINA  
TEL: (021) 5580-0800

### Roland Shanghai Electronics

Co.,Ltd.  
(BEIJING OFFICE)  
10F. No.18 3 Section Anhuaxili  
Chaoyang District Beijing  
100011 CHINA  
TEL: (010) 6426-5050

### COREA

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

### FILIPINAS

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

### HONG KONG

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

### Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T,  
Kowloon, HONG KONG  
TEL: 2333 1863

### INDIA

Rivera Digitech (India) Pvt. Ltd.  
411, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA  
TEL: (022) 2493 9051

### INDONESIA

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

### MALASIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA  
TEL: (03) 7805-3263

### SINGAPUR

SWEET LEE MUSIC  
COMPANY PTE. LTD.  
150 Sims Drive,  
SINGAPORE 387381  
TEL: 6846-3676

### TAILANDIA

Theera Music Co., Ltd.  
330 Soi Vergn NakornKasem,  
New Road Sumpantawongse,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 224-8821

## TAIWÁN

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

## VIETNAM

Suoi Nhat Company, Ltd  
370 Cach Mang Thang Tam St.  
Dist.3, Ho Chi Minh City,  
VIET NAM  
TEL: 9316540

## AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA/  
NUEVA ZELANDA  
Roland Corporation  
Australia Pty.,Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA

Para Australia  
Tel: (02) 9982 8266  
For New Zealand  
Tel: (09) 3098 715

## EUROPA

### ALEMANIA

Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH.  
Oststrasse 96, 22844  
Norderstedt, GERMANY  
TEL: (010) 52 60090

### AUSTRIA

Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH.  
Austrian Office  
Edward-Bodern-Gasse 8,  
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

### BÉLGICA/FRANCIA

HOLANDA/  
LUXEMBURGO  
Roland Central Europe N.V.  
Westerlostraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

### CROACIA

ART-CENTAR  
Degegnova 3,  
HR - 10000 Zagreb  
TEL: (1) 466 8493

### DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S  
Nordhavnsvej 7, Postboks 880,  
DK-2100 Copenhagen  
DENMARK  
TEL: 3916 6200

### ESLOVAQUIA

DANO Acoustic s.r.o.  
Povazske 18,  
SK - 940 01 Nov Z mky  
TEL: (035) 6424 330

### ESPAÑA

Roland Iberia, S.L.  
Paseo Garc a Faria, 33-35  
08005 Barcelona SPAIN  
TEL: 93 493 91 00

### FINLANDIA

Roland Scandinavia As. Filial  
Finland  
Elanontie 5  
FIN-01510 Vantaa, FINLAND  
TEL: (09) 68 24 020

### GRECIA/CHIPRE

STOLLAS S.A.  
Music Sound Light  
155, New National Road  
Patras 26442, GREECE  
TEL: 2610 435400

### HUNGRÍA

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

## IRLANDA

Roland Ireland  
G2 Calmout Park, Calmout  
Avenue, Dublin 12  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 4294444

## ITALIA

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

## NORUEGA

Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 2273 0074

## POLONIA

ROLAND POLSKA SP. Z O.O.  
UL. Gibraltarska 4.  
PL-03 664 Warszawa  
POLAND  
TEL: (022) 679 4419

## PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.  
Portugal Office  
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto  
4050-465, Porto, PORTUGAL  
TEL: 22 608 00 60

## REINO UNIDO

Roland (U.K.) Ltd.  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA  
SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701

## REPÚBLICA CHECA

CZECH REPUBLIC  
DISTRIBUTOR S.r.o  
Voct rova 247 /16  
CZ - 180 00 PRAHA 8,  
CZECH REP.  
TEL: (2) 830 20270

## RUMANÍA

FBS LINES  
Piata Libertatii 1,  
535500 Gheorgheni,  
ROMANIA  
TEL: (266) 364 609

## RUSIA

MuTeK  
Dorozhnaya ul.3,korp.6  
117 545 Moscow, RUSSIA  
TEL: (095) 981-4967

## SUECIA

Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE  
Danvik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (0)8 700 00 20

## SUIZA

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

## UCRAINA

EURHYTHMICS Ltd.  
P.O.Box. 37-a,  
Nedecyev Str. 30  
UA - 89600 Mukachevo,  
UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## ORIENTE MEDIO

### ARABIA SAUDÍ

aDawlah Universal  
Electronics APL  
Corniche Road, Aldossary  
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,  
31952 SAUDI ARABIA

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

### BAHRÁIN

Moon Stores  
No.1231&1249 Rumaytha  
Building Road 3931, Manama  
339 BAHRÁIN  
TEL: 17 813 942

### E.A.U.

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

### IRÁN

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'alia Hashnia St.  
Tel-Aviv-Yafa ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

### JORDANIA

MUSIC HOUSE CO. LTD.  
FREDDY FOR MUSIC  
P. O. Box 922846  
Amman 11192 JORDAN  
TEL: (06) 5692696

### KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI  
& SONS CO.  
Abdullah Salem Street,  
Safat, KUWAIT  
TEL: 243-6399

### LIBANO

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

### OMÁN

TALENTZ CENTRE L.L.C.  
Malatan House No.1  
Al Noor Street, Ruwi  
SULTANATE OF OMAN  
TEL: 2478 3443

### QATAR

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

### SIRIA

Technical Light & Sound  
Center  
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.  
Bldg. No. 21, P.O. BOX 13520,  
Damascus, SYRIA  
TEL: (011) 223-5384

### TURQUÍA

ZUHAL DIS TICARET A.S.  
Galip Dede Cad. No.37  
Beyoglu - Istanbul / TURKEY  
TEL: (0212) 249 85 10

A partir del 1 de mayo de 2007 (ROLAND)







Roland®



0 4 5 6 4 8 3 4 - 0 1

04564834

07-07-1N